

Dishonored



Entwickler	Arkane Studios
Erscheinungsjahr	2012
Genre	Action-Adventure, Stealth
Plattformen	PC/PS3/Xbox 360
AnalysatorInnen	Silja Läng, Benjamin Andermatt, Eric Schärner

Spielbeschreibung

Dishonored spielt in der fiktiven Hafenstadt Dunwall, die vom Walfang lebt und gerade von einer Rattenplage heimgesucht wird. Der Spieler übernimmt die Rolle von Corvo Attano, dem Leibwächter und Vertrauten der Kaiserin, die in Dunwall herrscht.

Gerade von einer diplomatischen Mission zurückgekehrt muss Corvo miterleben, wie die Kaiserin vor seinen Augen ermordet und deren Tochter entführt wird. Kurzerhand wird Corvo zum Täter erklärt und eingekerkert. Als seine Exekution immer näher rückt, macht sich Corvo daran, die Verschwörung gegen die kaiserliche Familie und sein Leben aufzudecken.

Anfang des Spieles auf Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=tDly3dbF3XU>





1. Allgemeine Klangbeschreibung

Dishonored arbeitet mit einem sehr dichten und ununterbrochenen Klanggebilde. Dabei kommen sowohl situationsabhängige Musik-Themen zum Tragen als auch eine grosse Bandbreite von Ambient-Sounds und Interaktionsgeräuschen, die der Spieler aus seiner Manipulation der Spielwelt hervorbringt.

Da der Sound von Dishonored jenen eines durchschnittlichen Indiegames im Umfang übersteigt, wurde im Folgenden mit Beispielen zur Verdeutlichung von Punkten gearbeitet. Dabei wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben.

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

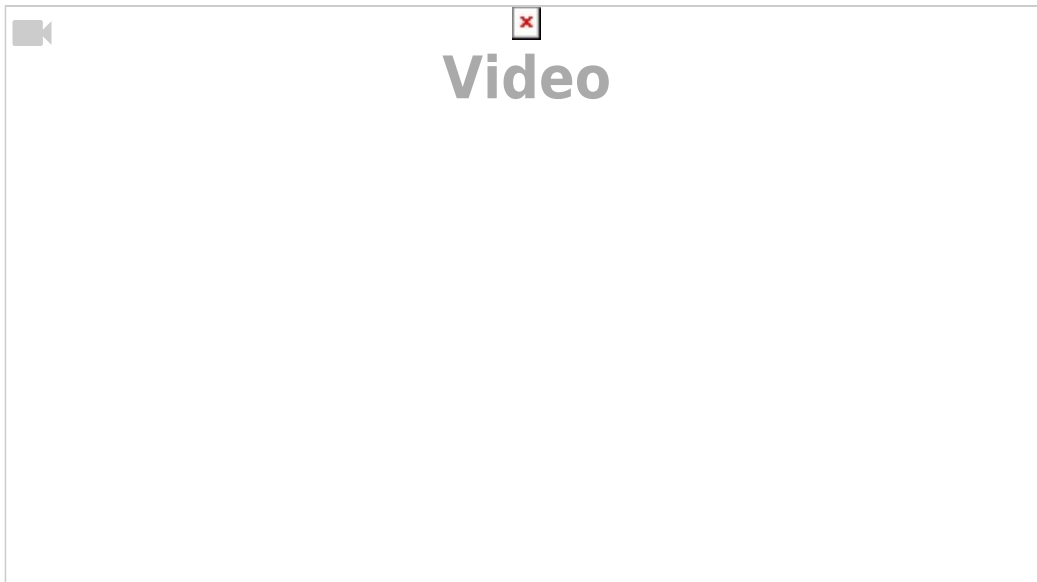
Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)?

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

In Dishonored ist das Feedback sowohl aus der Spielwelt als auch im User Interface meist direkt.

Beispiel User Interface: Optionsmenu. Reagiert direkt auf Klicks und Mauswischen.



2.1.2. Simulation, “Physikalisierung”, respektive Imitation der physikalischen Welt

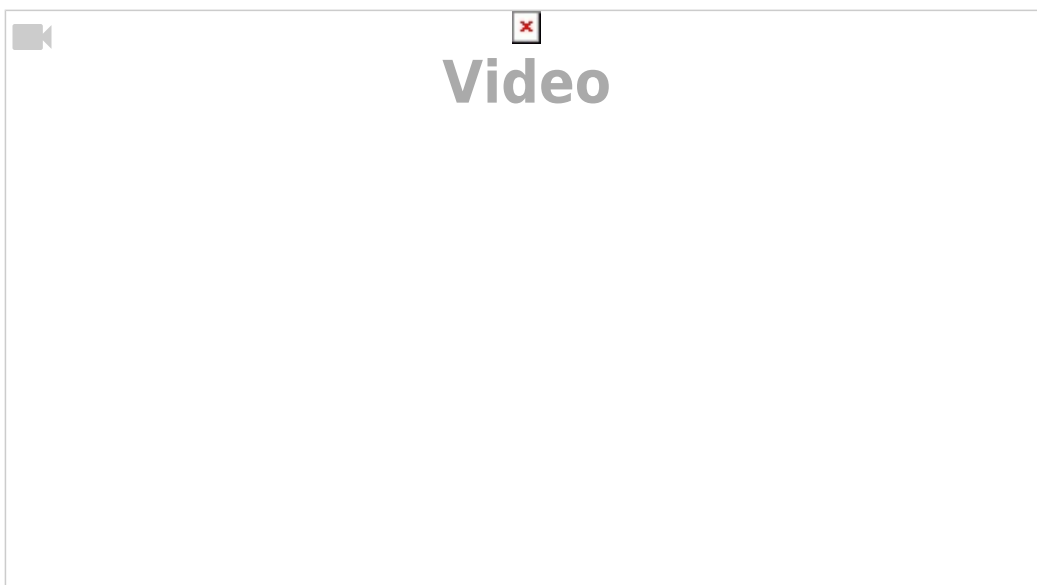
Dishonored spielt in einer namenlosen Fantasy-Welt, die physikalischen Gesetzen unterworfen ist. Das äussert sich beispielsweise beim Überqueren von verschiedenen Untergründen.

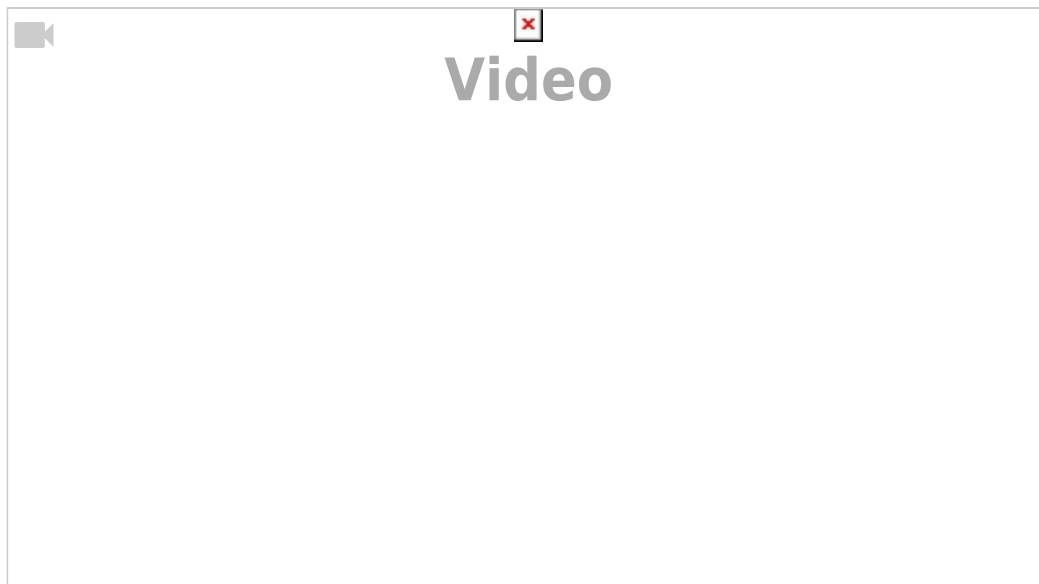
Untergrund	Sound
Steinboden	Sound
Dachziegel	dishonored_walk_roof.mp3
Metallgitter	dishonored_walk_metal.mp3

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Dishonored lenkt die Aufmerksamkeit stark über Sound. Das äussert sich sowohl in einer Veränderung der Amplitude als auch dadurch, dass situativ Sounds und Musik-Themen eingespielt werden.

Beispiele von lokal-situativen Veränderungen:





Gelangt der Spieler in die Nähe einer Gefahrenquelle, lenkt das Spiel die Aufmerksamkeit darauf um. Beispiele wären Stadtwachen oder Strassenschläger. Wird der Spieler entdeckt, wird einer von 8 Sounds abgespielt. Vier davon sind hochfrequent, vier niederfrequent:

Hochfrequente	Niederfrequente
dishonored_player_detected_screechy_1.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_1.mp3
dishonored_player_detected_screechy_2.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_2.mp3
dishonored_player_detected_screechy_3.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_3.mp3
dishonored_player_detected_screechy_4.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_4.mp3

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

Die einzelnen Sound-Themen werden zur Verdeutlichung der jeweiligen Spielsituation verwendet. Beispiele:

Beim Erkunden einer neuen Strasse	dishonored_08_streets_exploration.mp3
Im Kampf ums Überleben	dishonored_06_survival.mp3
Beim Durchschleichen eine Aristokratenvilla	dishonored_11_aristocracy_suspense.mp3

2.1.5. Kognitive Entlastung

Dishonored setzt stark auf Spannung und Ungewissheit, der Spieler wird zum vorsichtigen und aufmerksamen Spielen angehalten. Daher ist kognitive Entlastung eigentlich nicht gegeben.

2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

Ein wichtiger Teil der Immersion ist neben der Musik auch der Ambient Sound, bei dem wiederkehrende Lautsprecherdurchsagen bemerkenswert sind. Einerseits nehmen sie auf den Spielfortschritt Bezug, andererseits verstärken sie das Gefühl einer Spielwelt, die mit dem Horror einer Seuche auszukommen hat.

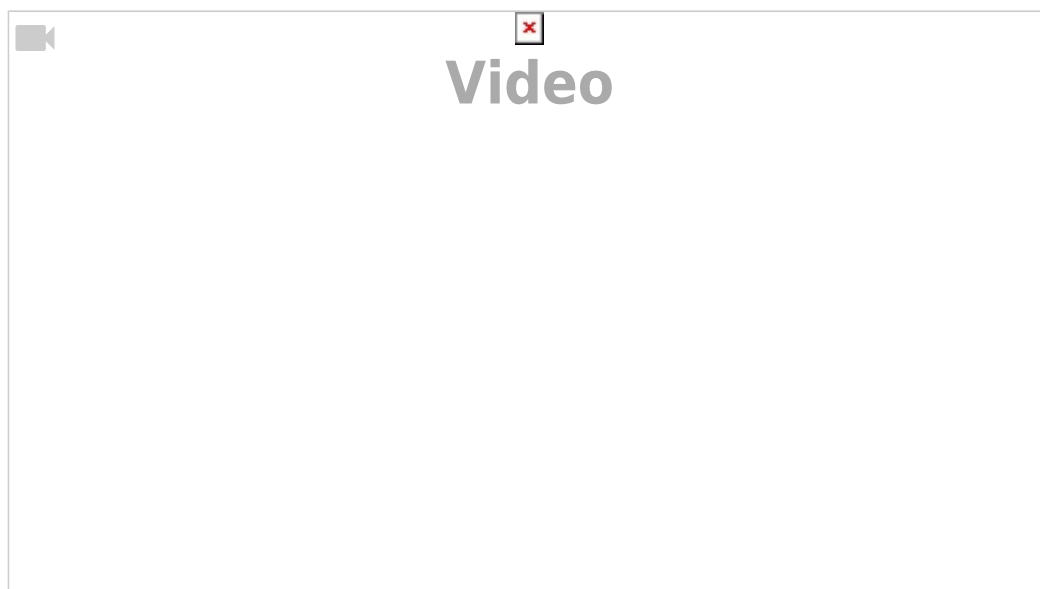
Durchsage „Deceased“	Nimmt Bezug auf Zustand der Spielwelt	dishonored_do_not_interfere_-_deceased.mp3
Durchsage „Training Exercise“	Nimmt Bezug auf vorherige Aktion des Spielers	dishonored_training_exercise.mp3

2.2. Bezug Aktion - Klang

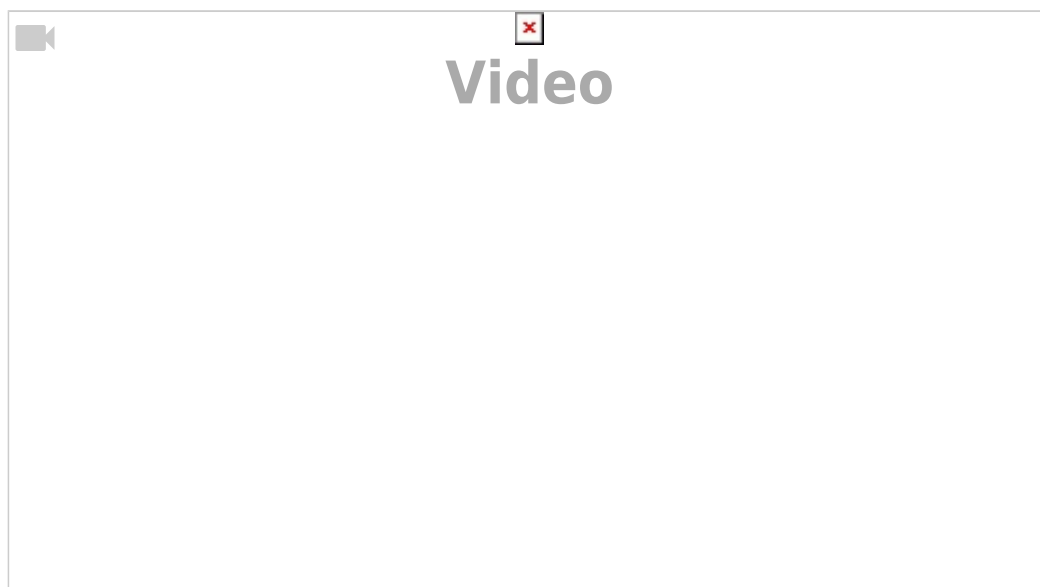
2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) - Klang

Das Spiel verfügt über eine Spannweite an Sounds, die von klar isomorph bis nicht isomorph reicht. Während Handlungen mit direkter Verbindung zu einem Klang meist kurz sind, dauern verzögert abgespielte Klänge tendenziell länger.

Die Klänge der Waffenbenutzung kommunizieren dem Spieler direkt, was seine Befehle auslösen.



Das Öffnen eines Tors erzeugt Klänge, die durch Spieleraktion ausgelöst indirekt kommunizieren, was passiert.



2.2.2. Freude am sich-selbst-hören

Auch wenn Einsammel-Sounds und Rückmeldungen, die Erfolg kommunizieren Freude auslösen, so gibt es keine wirkliche Freude am sich-selbst-hören. Die eigenen Geh- und Schleichsounds sind leise gehalten und, wenn man nur diese wahrnimmt, suggerieren sie Sicherheit, was hier wohl am ehesten Freude gleichkommt.

2.2.3. Machtdifferential

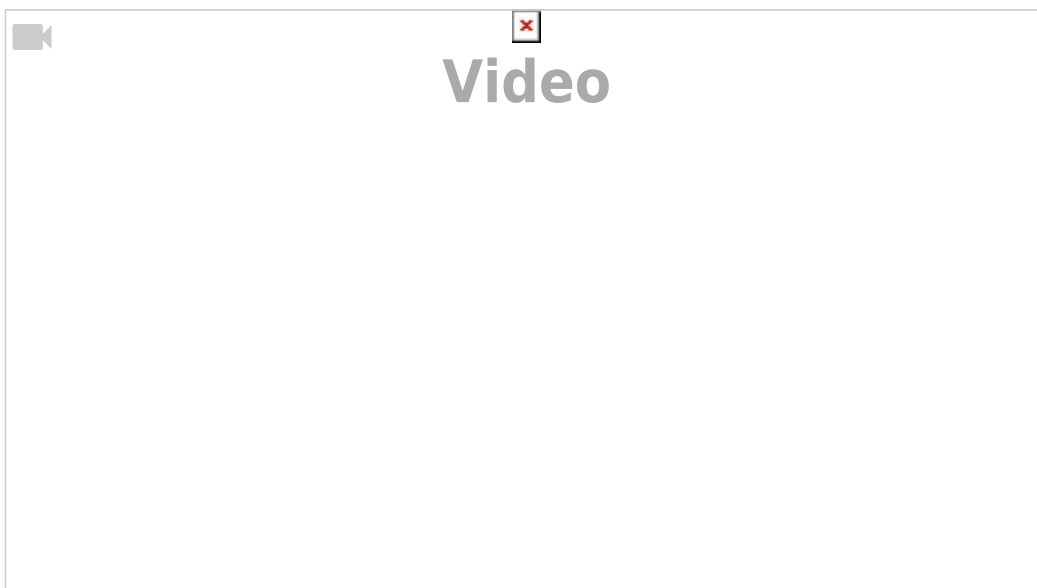
Da sich der Spieler meist schleichend und meuchelnd durch die Spielwelt bewegt, liegt hier ein „umgekehrtes“ Machtdifferential vor; die wenigsten anderen Klänge werden von Spielersounds übertönt, sie sind mächtiger als die spielereigenen Sounds, und so fokussiert sich der Spieler auf seine Umgebung, auch wenn er der Mittelpunkt des Spiels darstellt, ist seine Umgebung klangtechnisch das Zentrum.

2.3. Bezogen auf Interaktion

2.3.1. Als Kommunikation: Bei Manipulationen von Objekten innerhalb der Spielwelt wird stets ein Geräusch ausgelöst, so kommuniziert der Sound direkt, wie sich das Verhalten auswirkt. Durch „künstliche Intelligenz“ initiierte Kommunikation vermittelt dem Spieler wichtige Spielinformation über Parameter der „KI“.

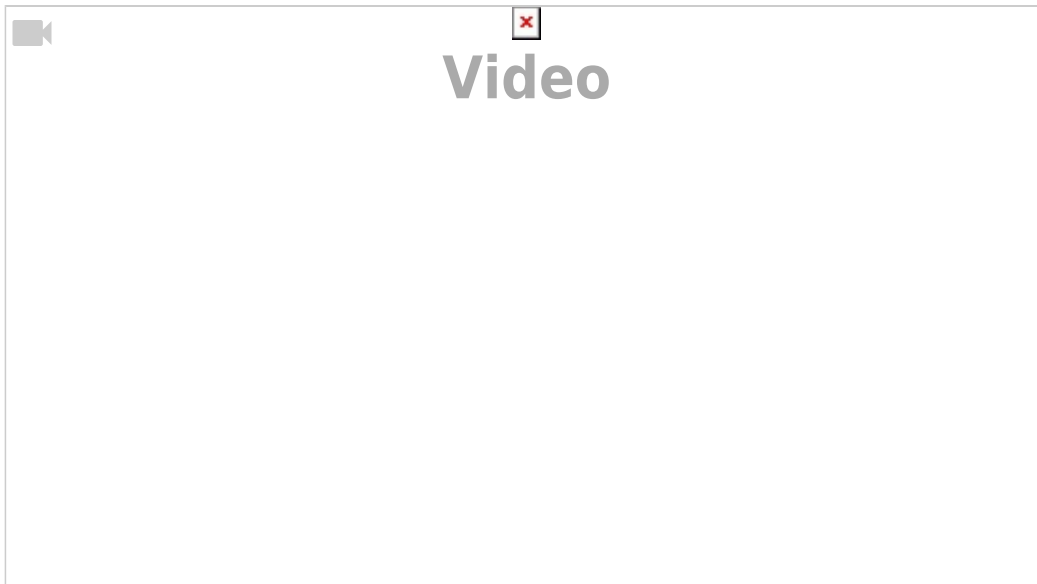
Beispiel: Hier kommunizieren Geräusche dem Spieler die Position einer „KI“ (Gähnen, Schritte & Husten) [sound_enemy_cough_walk.mp3](#)

Die Umgebungskommunikation, allgemeine Information über „das Vorhandene“, spielt eine zentrale Rolle in der Kommunikation von Dishonored, hier wird breit thematisch kommuniziert. Die jeweilige Atmosphäre wird nachdrücklich und dicht gewoben präsentiert. Beispiel:



2.3.2. In Bezug auf Handlungen

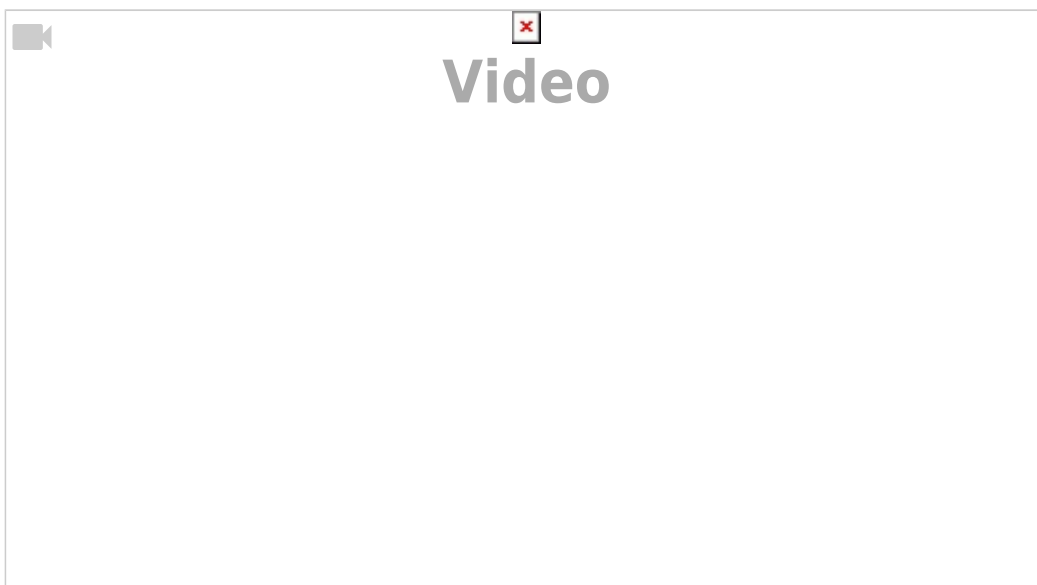
Verschiedenste Handlungen werden durch entsprechende Klänge repräsentiert. Spezielle Fähigkeiten wie Zeitverlangsamung (Im Spiel „Bend Time“) haben ihre eigene klangliche Gestaltung, hier durch den Einsatz von Geflüster.



2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Dishonored macht bei der Narration von Cutscenes und einer audiovisuell dicht gepackten Spielwelt gebrauch. Dramatisierung erfolgt im Auditiven über Musik-Themen und Eventspezifische Soundeffekte, was besonders zum Tragen kommt, da Corvo, der Held des Spiels, schweigt.

Beispiel der Informationsreichen Spielwelt, ein „Audiograph“.

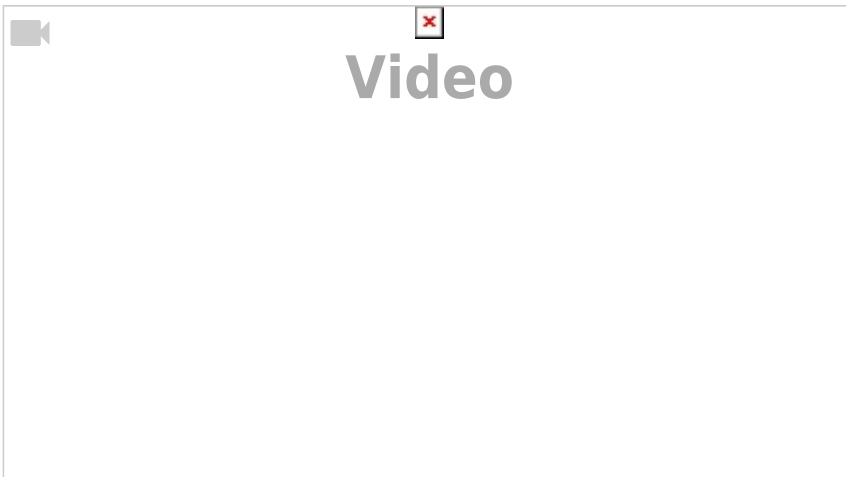


2.5. Bezogen auf Raum

! Navigation, Orientierung ! Setting, Szenographie ! Wie ist der „virtuelle Soundscape“ konstruiert? ! SonicLandmark ! Acoustic Community ! KeynoteSound ! LoFi – HiFi Soundscapes, akustische Definition

3. Persönliches Fazit

4. Vergleich zwischen Dishonored und Stanley Parable im Bezug auf Raumwirkung



From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dishonored&rev=1431043170>

Last update: **2015/05/08 01:59**

