

# Beneath a steel sky

Originaldatei



Genre:	Adventure
Publikationsjahr:	August 2018
Studio:	Daedalic Entertainment
Analyse von:	Ryan Brand

## 1. Spielbeschreibung

State of Mind ist ein Sci-Fi Adventure, das sich im Jahr 2048 in Berlin abspielt. Die Stadt befindet sich in ständiger Überwachung. Die futuristische Welt hat mit mangelnden Rohstoffen, Krankheiten, Wasser- und Umweltverschmutzung und hoher Kriminalität zu kämpfen.

Der Spieler wird in die Rolle zweier Hauptprotagonisten versetzt, Richard Nolan und Adam Newman. Im Verlauf des Spiels erfährt man, dass die zwei Protagonisten ein gemeinsames Schicksal teilen. Beide sind sie Reporter, hatten vor Kurzem einen Autounfall und haben sowohl eine Frau als auch einen Sohn. Richard allerdings, wurde wegen seiner Kritik am aktuellen gesellschaftlichen Zustand entlassen und vermisst sowohl seine Frau als auch sein Kind, welche nach dem Unfall auf mysteriöse Weise verschwunden sind. Adam, welcher an Gedächtnisschwund leidet, wurde hingegen erst kürzlich befördert.

Beim Erkunden der Wohnung erfährt Richard, dass seine Frau sich für eine zukünftige Mars-Besiedelung hat scannen lassen, einen Schritt den Richard zuvor stark kritisierte. Nach weiterem Nachforschen stößt er auf Hinweise eines Konzerns, der sich mit Transhumanismus beschäftigt und einen Übermenschen schaffen will. Da wird ihm klar, dass die Mars-Kolonie nur ein Vorwand ist, um freiwillige zu rekrutieren, um ihr Bewusstsein in eine virtuelle Welt zu übertragen, und dass er viel mehr mit Adam gemeinsam hat als zuvor gedacht.

Playthrough No Commentary: <https://www.youtube.com/watch?v=RG9-ywgchmE&t=19570s>

## 2. Soundbeschrieb

Der Sound von State of Mind kann drei Kategorien zugeschrieben werden. Die Hintergrundmusik kann orts- oder situationsspezifisch sein. Ist sie ortsspezifisch, so handelt es sich um eher lange Tracks, welche sehr dezent wirken, sodass sie zu Zeiten gar nicht hörbar sind. Hingegen situationsspezifische Tracks, welche für Cutscenes oder in anderen bestimmten Situationen verwendet werden, sind meistens kürzer dafür prägnanter um den Spieler auf das Geschehen aufmerksam zu machen. Ambient-Sounds werden verwendet um die reale Welt von der virtuellen zu unterscheiden. In der realen Welt hört man beispielsweise Polizeisirenen oder bedrohlich brummende Flugobjekten. In der virtuellen Welt wirken die Ambient-Sounds stattdessen viel friedlicher. Man hört beispielsweise Vogelgezwitscher oder rauschendes Wasser. Der UI-Sound ist fast nicht zu hören und dient nur dazu dem Spieler ein kleines Feedback für seine Aktionen zu geben.

Kompletter Soundtrack von State of Mind: [https://www.youtube.com/watch?v=UDK\\_dDRctdc](https://www.youtube.com/watch?v=UDK_dDRctdc)

Orts-/Situationsspezifisch	Ort/Situation	Soundtrack
Ort	Richard´s Wohnung	<a href="#">state_of_mind_03_nolan_apartment.mp4</a>
Ort	Richard Nolan	<a href="#">state_of_mind_04_berlin_west_plaza.mp4</a>
Situation	Polizei-Raid im Club	<a href="#">state_of_mind_06_digital_fascism.mp4</a>
Ort	Adam´s Wohnung	<a href="#">state_of_mind_13_newman_home.mp4</a>
Ort	Infinity Plaza	<a href="#">state_of_mind_14_infinity_plaza.mp4</a>
Ort	Kurtz Recreation Center	<a href="#">state_of_mind_15_kurtz_recreation_center.mp4</a>
Situation	Wenn Adam Datenfragmente findet	<a href="#">state_of_mind_18_james_lullaby.mp4</a>
Situation	Cutscene im Androiden-Warenhaus, soll bedrohlich wirken	<a href="#">state_of_mind_20_reign_of_science.mp4</a>
Situation	Testsubjekt bildet am ganzen Körper Tumore und wird somit zum Sterben verurteilt	<a href="#">state_of_mind_21_artificial_fate_pt_1.mp4</a>

### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Je nachdem wo man sich befindet hören sich die Stimmen anders an die Schritte des Avatars hören sich aber überall gleich an, egal ob man sich über Steinboden oder einer Grasfläche hinwegbewegt.

Voice Overs	Location
Schritte: Auf Steinboden, drinnen	<a href="#">state_of_mind_adam_ambient_footsteps_indoor_stone_floor.mp4</a>
Schritte: Auf Grasfläche, draussen	<a href="#">state_of_mind_adam_ambient_footsteps_outside_grass.mp4</a>
Richard: Voice Over drinnen	<a href="#">state_of_mind_indoor_voice_richard.mp4</a>
Richard: Voice Over draussen	<a href="#">state_of_mind_richard_outside_voice_over.mp4</a>

### 2.2 Bezug Aktion - Klang?

In State of Mind kann man lediglich herumlaufen und mit Objekten interagieren. Es gibt somit keine Kampfsystem oder sonstige Mechaniken, welche direkte Sounds bei der Ausführung beanspruchen. Abgesehen von Interaktionen mit dem UI und dem Sound der Schritte sind also nur sehr wenige Geräusche isomorph.

Geräusche.

Aktion	Sound Tracks	Isomorph
Hologramm	<a href="#">state_of_mind_ambient_ui_call.mp4</a>	Interface: Ja / Hologramm: Nein
Automatische Tür	<a href="#">state_of_mind_opening_door.mp4</a>	Schritte: Ja / Tür: Nein
Mixer betätigen	<a href="#">state_of_mind_richard_nutrient_mixer.mp4</a>	Nein

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Direkte Kommunikation passiert meistens über Voice Overs. Kann man den Raum nicht verlassen, da man zum Beispiel noch etwas wichtiges erledigen muss, so sagt einem das der Protagonist und wenn man mit einem wichtigen Objekt interagiert so erzählt er etwas darüber. Objekte der Umgebung werden meistens mit 3D-Sounds hinterlegt, sodass sie Geräusche von sich geben wenn man sich ihnen nähert.

Quelle	Feedback
Drone gibt 3D-Sound von sich	<a href="#">state_of_mind_richard_ambient_club_drone.mp4</a>
Kommunikation mit NPCs	<a href="#">state_of_mind_richard_cooperation.mp4</a>
Interaktion mit Objekten	<a href="#">state_of_mind_interaction_with_objects.mp4</a>

## 2.4 Bezogen auf Raum

In State of Mind spielt man wie gesagt zwei Protagonisten. Richard Nolan, lebt in der realen Welt, Adam Newman hingegen befindet sich in einer virtuellen Welt. Der Ambient Sound der realen Welt wirkt viel düsterer, man hört Sirenen und ein stetiges tiefes Rauschen. In der virtuellen Welt hingegen wirkt der Ambient Sound viel friedlicher, man hört Vogelgezwitscher und das nervenaufreibende Rauschen verschwindet.

Ort	Ambient
Reale Welt	<a href="#">state_of_mind_background_sound_richard_apt.mp4</a>
Virtuelle Welt	<a href="#">state_of_mind_ambient_sound_adam_newman.mp4</a>

## 2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Die Soundtracks in State of Mind benutzen vermehrt Töne auf tiefer liegenden Frequenzen als Hintergrund und Töne auf höheren Frequenzen im Vordergrund. Kombiniert mit sehr langen Attack-, Body- und Release-Zeiten der einzelnen Töne wirken die Soundtracks einerseits sehr ruhig gleichzeitig aber auch sehr Nervenaufreibend.

Dramaturgische Elemente	Sound Tracks	Beschreibung
-------------------------	--------------	--------------

Adam: Szene Park	<a href="#">state_of_mind_adam_outside_music_ambient.mp4</a>	00:02 - 00:08 und 00:25 - 00:30: Eine klingelnde Musik, die an eine alte Musik Box erinnert. Kurzer Attack, kein Body und mittlerer bis langer Decay. Hört sich Surreal oder traumhaft.
Richard: Szene Plaza	<a href="#">state_of_mind_richard_outside_music_ambient.mp4</a>	Rauschen auf tiefer Frequenz im Hintergrund wirkt gefährlich. Klaviernoten mit kurzem Attack und mittlerem Decay. Man hört Ambient Sounds, Sirenen und sonstige Geräusche die Unwohle Gefühle vermitteln.
Adam: Zuhause	<a href="#">adam_state_of_mind_home_music_ambient.mp4</a>	Rauschen auf weniger tiefen Frequenz, im Hintergrund ist Vogelgezwitscher zu hören. Weniger bedrohliche Ambient Sounds.
Richard: Zuhause	<a href="#">state_of_mind_richard_home_music_ambient.mp4</a>	Stetiges Rauschen auf tiefer Frequenz im Hintergrund vermittelt das etwas gefährliches bevor steht.
Cut Scene 1	<a href="#">state_of_mind_short_soundtracks_to_highthen_suspense.mp4</a>	00:08 - 00:14: Ton auf hoher Frequenz mit sehr langem Attack, keinem Body und kurzem bis mittlerem Release. Baut Spannung auf.

Cut Scene 2	<a href="#">state_of_mind_short_soundtrack_to_higten_suspense_2.mp4</a>	Das Klavierstück besitzt einen langen Attack, dessen einzelnen Töne haben immer einen langen Decay. Der Sound wird ohne Body und mit mittlerem Decay abrupt unterbrochen um das Gefühl (vielleicht von Kopfschmerzen) einer wiederkehrenden Erinnerung zu vermitteln.
-------------	---	---

### 3. Persönliches Fazit / Vergleich zu Beneath a Steel Sky

State of Mind setzt verglichen mit Beneath a Steel Sky viel mehr Wert auf Ambient Sounds, was mir persönlich in Beneath a Steel Sky ein wenig fehlte. Der UI-Sound, welcher in Beneath a Steel Sky praktisch nicht vorhanden ist, wird hier mit einfachen, kurzen und unauffälligen Sounds hinterlegt. Mit wenig Arbeit kann man so bereits viel bewirken. Ein Feedback, beispielsweise beim betrachten von Objekten im Inventar oder beim durchstöbern der Optionen, kann im Spieler bereits ein befriedigendes Gefühl erwecken.

Im Hinblick auf die Musik muss man sagen, dass die Macher von State of Mind und Beneath a Steel Sky wahrscheinlich sehr unterschiedliche Ziele hatte. Die Soundtracks in State of Mind folgen meistens dem selben Prinzip. Sie besitzen Höhen, um im Spieler Neugier oder Aufgeregtheit zu erwecken und tiefen, wo die Musik fast nicht hörbar ist. So können teilweise fast unbemerkt musikalische Übergänge geschaffen werden. Die Soundtracks besitzen auch alle sehr ähnliche Töne und erschaffen oft dieselbe Stimmungen. In Beneath a Steel Sky hingegen, heben sich die Soundtracks gezielt voneinander ab. Der Spieler kann, nach Beenden des Spiels, die spezifischen Soundtracks leicht den verschiedenen Orten zuweisen. Das liegt vielleicht eben daran, dass nur wenige Ambient-Sounds verwendet wurden.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=state\\_of\\_mind](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=state_of_mind)

Last update: **2020/07/01 22:19**

