

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. Als ein Großkonzern sich allerdings mit Transhumanismus beschäftigt und einen Übermenschen schaffen will, droht diese Welt ins Chaos zu geraten.

Der Spieler wird in die Rolle zweier Protagonisten 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, welcher wegen seiner Kritik am aktuellen gesellschaftlichen Zustand entlassen wurde, vermisst allerdings seine Frau und sein Kind, welche nach dem Unfall auf mysteriöse Weise verschwunden sind. Adam hingegen wurde erst kürzlich befördert, leidet statt dessen aber an Gedächtnisschwund.

Beim Erkunden der Wohnung erfährt Richard, dass seine Frau sich für eine zukünftige Marsbesiedelung 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 Marsbesiedelung 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. Soundbeschreibung

Der Sound von State of Mind kann vier Kategorien zugeschrieben werden. Als erstes, die Hintergrundmusik welche sehr dezent und zu Zeiten sogar gar nicht hörbar ist. Diese wird gezielt in gewissen Situationen verstärkt um dramatische Momente zu erzielen. Viel mehr Fokus wird den Ambient Sounds und Voice Overs zugeschrieben. Ambient Sounds bestehen zum einen aus umweltlichen Geräuschen, wie Sirenen oder Stimmen von NPCs, um ein realistisches Gefühl der Welt zu vermitteln, zum anderen bewirkt ein stetiges tiefes Rauschen im Hintergrund um dem ganzen Sound mehr Tiefe zu verleihen. Die letzte Kategorie ist der UI-Sound, welcher ebenfalls sehr dezent ist.

Soundtrack von State of Mind:

Ort	Track	Soundtrack
Obere Ebene	Press Room	beneath_a_steel_sky_02_pressroom.mp4
	Walkway	beneath_a_steel_sky_03_storageroom.mp4
	Factory	beneath_a_steel_sky_05_factory.mp4
Mittlere Ebene	Bellevue	beneath_a_steel_sky_06_bellevue.mp4
	Bellevue Shops	beneath_a_steel_sky_07_travelco_reception_bio_surgery.mp4
	Operating Room	beneath_a_steel_sky_08_burke_operating_room.mp4
Hauptquartier	Virtual World	beneath_a_steel_sky_music_hacking.mp4
Boden	Park	beneath_a_steel_sky_09_park.mp4
	Mrs. Piermont	beneath_a_steel_sky_10_mrs._piermont.mp4
	Club	beneath_a_steel_sky_14_jukebox3.mp4
Untergrund	Linc Area	beneath_a_steel_sky_15_lincarea.mp4
	Linc	beneath_a_steel_sky_17_linc.mp4

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	state_of_mind_adam_ambient_footsteps_indoor_stone_floor.mp4
Schritte: Auf Grasfläche, draussen	state_of_mind_adam_ambient_footsteps_outside_grass.mp4
Richard: Voice Over drinnen	state_of_mind_indoor_voice_richard.mp4
Richard: Voice Over draussen	state_of_mind_richard_outside_voiceover.mp4

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Da es ein Point & Click Adventure ist, gibt es keinen sehr grossen Bezug zwischen Aktion und Klang. Die einzigen ausführbaren Aktionen sind Interaktionen mit Objekten oder Personen, oder das Auflesen von Gegenständen. Aktionen im ganzen Spiel nie mit Sounds hinterlegt. Weder Character-

Bewegungen noch die Benutzung von Gegenständen erzeugt Geräusche.

Aktion	Sound Tracks
Bewegung	beneath_a_steel_sky_bewegung.mp4
Aufheben / Benutzen von Gegenständen	beneath_a_steel_sky_breaking_into_headquarters.mp4
Sprung	beneath_a_steel_sky_sprung.mp4
Klettern	beneath_a_steel_sky_klettern.mp4
Hologramm	state_of_mind_ambient_ui_call.mp4
Automatische Tür	state_of_mind_opening_door.mp4

2.3 Bezogen auf Kommunikation

Da es ein Point & Click Adventure ist, gibt es keinen sehr grossen Bezug zwischen Aktion und Klang. Die einzigen ausführbaren Aktionen sind Interaktionen mit Objekten oder Personen, oder das Auflesen von Gegenständen. In Beneath a Steel Sky werden Aktionen meist gar nicht erst von einem Sound Hinterlegt. Dadurch, dass sehr selten eine Aktion doch von einem dazugehörigen Sound begleitet wird, erscheint das Spiel was den Sound angeht unvollständig.

Action	Feedback	Beschreibung
Falscher Gegenstand benutzt	beneath_a_steel_sky_using_wrong_item.mp4	Sowohl beim aktivieren des Gegenstandes, wie auch beim Benutzen erhält der Spieler kein Akustisches Feedback. Es wird nur visuell mitgeteilt dass der Gegenstand nichts bewirkt.
Schrank 1	beneath_a_steel_sky_open_cupboard.mp4	In dieser Szene erhält der Spieler beim Öffnen der Schranktür kein Feedback. Solche Momente erzeugen bei mir den Eindruck, das Spiel sei unvollständig.
Schrank 2	beneath_a_steel_sky_open_closet.mp4	In dieser Szene, erhält der Spieler beim Öffnen der Schliessfächer ein akustisches Signal. Ich kann mir nur vorstellen, dass das Geräusch hier integriert wurde um mehr Spannung zu erzeugen. Vor allem deswegen weil die Geschichte plötzlich eine düstere Wendung nimmt.

Hintergrundgeräusche	beneath_a_steel_sky_hintergrund_geraeus.ch.mp4	In manchen Räumen kommunizieren Ambient Sounds dem Spieler was sich in seinem Umfeld befindet. In diesem Beispiel hört man Elektronische Geräusche da man sich in einem Labor befindet.
----------------------	--	---

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.

Voice Overs	Location
Reale Welt	state_of_mind_background_sound_richard_apartment.mp4
Virtuelle Welt	state_of_mind_ambient_sound_adam_newman.mp4

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	state_of_mind_adam_outside_music_ambient.mp4	Eine
Richard:	state_of_mind_richard_outside_music_ambient.mp4	Rauschen auf tiefer Frequenz im Hintergrund wirkt gefährlich. Klaviernoten mit kurzem Attack und mittlerem Decay. Man hört Ambient Sounds, Sirenen und sonstige Geräusche die Unwohlgefühle vermitteln.
Adam: Zuhause		
Richard: Zuhause	state_of_mind_richard_home_music_ambient.mp4	Stetiges Rauschen auf tiefer Frequenz im Hintergrund vermittelt das etwas gefährliches bevor steht.

Cut Scene 1	state_of_mind_short_soundtracks_to_highten_suspense.mp4	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	state_of_mind_short_soundtrack_to_highten_suspense_2.mp4	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

Beneath a Steel Sky mangelt es vor allem an Soundeffekten. Obwohl einige Räume Hintergrundgeräusche aufweisen, gibt es doch sehr viele Räume, bei welchen dies nicht der Fall ist. Wird mit dem UI interagiert, zum Beispiel beim anwählen eines Gegenstandes im Inventar, so erhält der Spieler keine akustischen Signale. Auch das interagieren mit Objekten der Umwelt, wie dem Öffnen von Türen, wird praktisch nie von einem Sound begleitet, was mich persönlich ein wenig irritierte. Was ich hingegen sehr positiv empfand, waren die verschiedenen Musikstücke. Meiner Meinung nach wurde stark darauf geachtet, dass die verschiedenen Musikstücke nicht übertreffend sondern ergänzend wirken. In nur wenigen Szenen wird die Musik durch eine kurze, sehr verschärften Soundtrack unterbrochen. Dadurch führt mehrmaliges Rückschreiten zu bereits durchlaufenen Levels nicht zu musikalischen Widersprüchen. Im letzten Teil des Spiels wird der Spieler von den vorhergehenden Levels abgeschottet. Das erlaubt es widerspruchslös einen musikalischen Spannungshöhepunkt zu erzielen.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=state_of_mind&rev=1593549672

Last update: **2020/06/30 22:41**

