Beneath a steel sky

Originaldatei

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

1. Spielbeschrieb

State of Mind ist ein Sci-Fi Adventure, dass 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 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 viel 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 bedrohlich wirkendes brummen der Antriebe von Flugobjekten oder Polizeisirenen. In der virtuellen Welt wirken die Ambientsounds allerdings viel friedlicher. Man hört beispielsweise Vogelgezwitscher oder rauschendes Wasser. Der UI-Sound 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

Orts-/Situationsspezifisch	Ort/Situation	Soundtrack
Ort	Richard´s Wohnung	state_of_mind_03_nolan_apartment.mp4
Ort	Richard Nolan	state_of_mind_04_berlin_west_plaza.mp4
Situation	Polizei-Raid im Club	state_of_mind_06_digital_fascism.mp4
Ort	Adam´s Wohnung	state_of_mind_13_newman_home.mp4
Ort	Infinity Plaza	state_of_mind_14_infinity_plaza.mp4
Ort	Kurtz Recreation Center	state_of_mind_15_kurtz_recreation_center.mp4
Situation	Wenn Adam Datenfragmente findet	state_of_mind_18_james_lullaby.mp4
Situation	Cutscene im Androiden-Warenhaus, soll bedrohlich wirken	state_of_mind_20_reign_of_science.mp4
Situation	Testsubjekt bildet am ganzen Körper Tumore und wird somit zum Sterben verurteilt	state_of_mind_21_artificial_fate_pt_1.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_voice_over.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_geraeusch.mp4	In manchen Räumen kommunizieren Ambient Sounds dem Spieler was sich in seinem Umfeld befindet. In diesem Beipsiel 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.

Ort	Ambient
Reale Welt	state_of_mind_background_sound_richard_apt.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	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	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 Unwohle Gefühle vermitteln.
Adam: Zuhause	adam_state_of_mind_home_music_ambient.mp4	Rauschen auf weniger tiefen Frequenz, im Hintergrund ist Vogelgezwitscher zu hören. Weniger bedrohliche Ambient Sounds.
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 Raume, 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 Wiedersrpüchen. Im letzten Teil des Spiels wird der Spieler von den vorhergehenden Levels abgeschottet. Das erlaubt es Wiederspruchslos 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=1593596208

Last update: **2020/07/01 11:36**