

# Game Audio -

# Environment/Interactions Plan

## S2



### **Scene 1 - De oude vrouw in de trein:**

#### **Environment Sound:**

In deze scene hoor je vooral het typische trein geluid: het zachte geratel van de coupe. Toch voelt het vreemd aan, omdat bijna iedereen koptelefoons draagt. De omgevingsgeluiden klinken daardoor wat dof en afgezonderd. Af en toe hoor je het gesprek van mensen of het tikken van een telefoon. Wanneer de oude vrouw genegeerd wordt, zakt het volume van de hele trein een beetje weg. Het maakt het moment ongemakkelijk stil. Pas als het meisje helpt, klinkt er weer wat warmte in het geluid: de trein lijkt weer wat "levendiger" te worden.

#### **Interaction Sounds:**

Als de vrouw met mensen praat, hoor je haar stem licht echoën, alsof ze niet echt contact krijgt. Mensen die haar negeren maken geen enkel geluid, of alleen een kort "hmm" dat kort blijft. Wanneer de bril valt, klinkt dat hard en scherp. Het moet de spelers aandacht trekken, waarbij hij/zij daarna het gevoel krijgt dat niemand in de coupe reageert. Op het moment dat het meisje helpt, hoor je een fijn, helder geluid, zoals een enkele pianonoot of een zacht belletje. Dat geluid voelt als een soort opluchting en geeft aan dat er eindelijk iemand luistert.

### **UI/UX Audio:**

De UI-geluiden zijn zacht en traag, bijvoorbeeld een lichte klik als je een keuze maakt, of een rustig pop geluid als een tekstballon verschijnt. Als een keuze niks oplevert, blijft het stil. Die stilte zorgt ervoor dat je onbewust voelt dat je woorden niet gehoord worden. Wanneer de juiste interactie plaatsvindt, bijvoorbeeld met het meisje, klinkt er een warme notificatie die de speler een klein gevoel van hoop geeft.

- Treinrails geluid (loop)
- Vage gesprekken op achtergrond
- Omroepstem in verte (Volgende halte...)
- Stiltefade wanneer speler wordt genegeerd
- Warme ambient toon bij hulp van meisje

Example Audio's:

<https://pixabay.com/sound-effects/inside-a-train-in-europe-63351/>

<https://pixabay.com/sound-effects/conversation-25675/>

<https://pixabay.com/sound-effects/metro-train-arrival-at-platform-mind-the-gap-announcement-32673/>

## **Scene 2 - Het verloren meisje:**

### **Environment Sound:**

Het station klinkt druk. Denk aan omroepberichten, koffers die rollen, voetstappen, achtergrond gesprek. En doordat de speler als het meisje speelt, voelt alles overweldigend. De geluiden zijn door elkaar en chaotisch. Naarmate ze wanhopiger wordt, vervormen de geluiden een beetje. Wanneer ze de businessman tegenkomt, stopt die chaos ineens. De omgevingsgeluiden vallen kort stil, waardoor het gesprek tussen hen extra opvalt. Het verschil tussen lawaai en stilte laat goed zien hoe belangrijk echte aandacht is.

### **Interaction Sounds:**

Als het meisje mensen aanspreekt, hoor je vaak geen antwoord. Misschien alleen een mompelend geluid, of helemaal niets. Mensen die voorbij lopen, botsen soms tegen haar aan. Dat geeft harde, schrikachtige geluiden. Wanneer de businessman eindelijk antwoordt, verandert de sfeer meteen: zijn gemompel of tekst audio klinkt rustig, ondersteund door een klein stukje zachte ambient muziek die veiligheid uitstraalt.

### **UI/UX Audio:**

De UI-geluiden in deze scene zijn wat fijner en hoger van toon, om te passen bij het perspectief van het kind. Tekstballonnen verschijnen met een zacht, vriendelijk geluid. Als ze met iemand interacteert die niet reageert, klinkt er juist een kort, scherp geluid, alsof de poging tot interactie

wordt afgekeurd. Op het moment dat ze haar moeder terugvindt, kan een klein melodietje spelen, iets warms en geruststellends, om het gevoel van opluchting extra kracht bij te zetten.

- Voetstappen en echo's in hal (randomized pattern)  
Koffers die rollen
- Omroepberichten
- Stemmen van menigte
- Achtergrondmuziek (gedempt)  
Volume automatisering: ruis zwelt op bij paniek

Example Audio's:

<https://pixabay.com/sound-effects/walking-steps-102715/>

<https://pixabay.com/sound-effects/conversation-25675/>

<https://pixabay.com/sound-effects/heavy-breathing-14431/>

## **Scene 3 - De ontvoerde businessman:**

### **Environment Sound:**

Buiten cutscene hoor je eerst nog stadsgeluiden: auto's, stads ambient. Zodra hij ontvoerd is, verandert dat compleet. In het donkere gebouw hoor je druppels, krakende vloeren en een niet fijne omgevings audio. Hoe verder je komt om te proberen te ontsnappen, hoe intenser audio volumes worden. Het gevoel tussen de drukte buiten en de niet fijne stilte binnen laat goed zien hoe de kamer letterlijk aanvoelt.

### **Interaction Sounds:**

Bij het lockpicken hoor je zachte, breekbare metalen geluiden. Als je roept om hulp, echoot je stem op een nare manier, waardoor het lijkt alsof niemand buiten iets hoort. Dat echogeluid geeft de speler het gevoel dat je volledig afgesloten bent. Als de ontvoerders je spotten zul je een alert audio te horen krijgen.

### **UI/UX Audio:**

Deze keer klinkt de interface best dark. Tekst verschijnt met korte geluidjes, een beetje als tikken op een oude computer. Zodra de speler neergeslagen wordt, zal je een geluid van een klap tegen de grond horen. Daarna geen geluid, niks. Die stilte moet de speler achter laten met een gevoel van machteloosheid.

- Overgang naar loads: fade naar druppels + dark sfeer  
Metaal dat kraakt, water druppelt
- Lage ambient
- Hartslag Geluid aanwezig

Example Audio's:

<https://pixabay.com/sound-effects/heartbeat-sound-372448/>

<https://pixabay.com/sound-effects/metallic-riser-46283/>

<https://pixabay.com/sound-effects/water-333590/>

## Scene 4 - De Duistere toekomst:

### Environment Sound:

Zonder koptelefoon hoor je bijna niks meer. Alleen vage, doffe geluiden van een stad. Als de speler de koptelefoon opzet, verandert alles: de wereld wordt ineens helder. Stemmen van robots of digitale omroepen klinken perfect. Alles is hoorbaar, zonder ruis. Het verschil tussen de doffe en de heldere wereld laat goed zien hoe afhankelijk mensen zijn geworden van technologie om überhaupt iets te kunnen horen of begrijpen wat een ander naar je zegt in openbare ruimtes.

### Interaction Sounds:

Wanneer je probeert dingen te doen zonder koptelefoon zoals inchecken, klinkt alles fout: verkeerde piepjess etc. Zodra je de koptelefoon op hebt, hoor je succes geluiden die goed klinken voor de speler. Dit laat zien hoe in dit geval isolatie met koptelefoons comfortabel kan voelen, maar eigenlijk negatief is. Tijdens het inchecken, toetsen van pin knoppen hoor je ook swipe of indruk sounds.

### UI/UX Audio:

Alle UI-geluiden hebben een digitale toon. Hierbij kun je ook denken aan een geruststellende stem die zegt "actie voltooid" of "succes". Het klinkt vriendelijk, maar ook robotisch. Wanneer de speler een fout maakt, hoor je een lage toon of een "error" geluid dat afstandelijk is. Dit maakt duidelijk dat de speler onderdeel is geworden van een systeem dat bepaalt wat goed en fout is. Het geluid helpt om dat ongemakkelijke gevoel van controle hoorbaar te maken.

- Doffe stad ambient zonder koptelefoon (bijna stil)
- Helder stad ambient mét koptelefoon
- Geluid van machines
- Overgangen tussen "stil" en "helder"

Example Audio's:

<https://pixabay.com/sound-effects/city-ambience-for-clean-loop-73037/>

<https://pixabay.com/sound-effects/atm-31253/>

## Scene 5 - De VR-loods:

**Environment Sound:**

Binnen in deloods hoor je audios zoals machines, zachte elektrische piepjess of andere elektronica. Er is geen enkel menselijk geluid, wat de scène heel dark gemaakt. Wanneer de speler ontsnapt en naar buiten gaat, verandert dat weer compleet. Ineens hoor je vogels, wind en bladeren. Het verschil tussen binnen en buiten is groot. Dat verschil maakt duidelijk wat echte vrijheid is.

**Interaction Sounds:**

Binnen klinken alle acties elektronisch: Je hoort het geluid van stroom in de kabels, VR brillen maken zware, elektrische geluiden en robot stemmen zijn ook te horen. Zodra de speler uit de pod stapt, hoor je een sis van de pod. Buiten zijn de interactie geluiden juist natuurlijk net als de vorige scene. Het geluid van wind en bladeren, mensen op de achtergrond. De speler hoort eindelijk weer hoe het echte leven klinkt.

**UI/UX Audio:**

De UI-geluiden binnen zijn robotics: technische sounds bij het indrukken van UI knoppen

- Constante machine hum (lage frequentie)
- Elektrische piepjess, stroom audios
- Hartslag zwak hoorbaar in stilte
- Buitenwereld: vogels, wind, bladeren
- Overgang crossfade van machinegeluid naar natuur

Example Audio's:

<https://pixabay.com/sound-effects/computer-hum-78343/>

<https://pixabay.com/sound-effects/mysterious-electricity-73307/>

<https://pixabay.com/sound-effects/3-legged-robot-walker-86726/>