| | |
|---|---|
| Genre: | Openworld, Survial, Horror, Permadeath |
| Publikationsjahr: | 2013 - Alpha |
| Studio: | Bohemia Interactive |
| Analyse von: | Fabio Baumgartner, Yannic Hungerbühler, Marc Wegmann |

# 1. Spielbeschrieb

DayZ ist ein postapokalyptisches Survival-Game, in dem der Spieler die Rolle eines Überlebenden übernimmt. Die Handlung findet innerhalb eines fiktiven ehemals-sowjetischen Staats statt, dessen Bewohner von einer rätselhaften Seuche dahingerafft, oder in Zombies verwandelt wurden. Praktisch ohne Ausrüstung findet sich der Spieler in einer Welt wieder, die ihn dazu zwingt alle verfügbaren Ressourcen zu verwenden um nicht zu verhungern, zu erdursten, von Zombies zerfleischt oder von anderen Überlebenden getötet zu werden. Stirbt ein Spieler, geht sämtlicher Fortschritt verloren und das Spiel beginnt von vorne.

Ingame Footage:

# 2. Soundanalyse

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

## 2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

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

Verschiedene Untergründe klingen beim Gehen oder Rennen unterschiedlich. Dies führt zu einem immersiveren Erlebnis da der Boden für den Spieler nicht nur visuelle, sondern auch auditive Eigenschaften besitzt. Hier ein paar Beispiele:

| Untergrund | Gehen | Laufen |
|---|---|---|
| Asphalt | walking_asphalt.wav | running_asphalt.mp3 |
| Gras | walking_gras.wav | running_gras.wav |
| Kies | walking_stone.wav | running_stone.wav |
| Wasser | walking_water.wav | running_water.wav |

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Grundsätzlich werden in DayZ nie einzelne Sounds ausgeblendet oder leiser gemacht. Der Spieler muss selber erkennen, welche Information zur gegebenen Zeit relevant ist.

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

## 2.2. Bezug Aktion – Klang

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) - Klang • Eher isomorph, direkte Verbindung • Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt • Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig

2.2.2. Freude am sich-selbst-hören

Da sich der Spieler häufig alleine durch eine, gefühlt, ausgestorbene Welt bewegt, ist der eigene Trott oft das einzige, das man hört.

2.2.3. Machtdifferential * Schüsse * Bäumefällen

## 2.3. Bezogen auf Interaktion

2.3.1. Als Kommunikation: o direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung) o indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ iniziiert werden)

o Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)

- Hühner
- Wildtiere
- Zombies

2.3.2. In Bezug auf Handlungen o Einfache Handlungsklänge Einfache Handlungen

- Gehen
- Holzhacken
- Schiessen
- Essen
- Trinken

Erweiterte Handlungen Information in Wiederholungsmustern

Handlung und Zustandsveränderung

- Beinbruch
- Bluten
- Erschöpfung

Objektmanipulation, Objekteigenschaften Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch? Toolbox Game Sound Analysis – Daniel Hug 2009

! Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft

## 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

! Narrative Metatopics ! Dramatisierung, emotionale cues (Erfolg, Misserfolg…), ! Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller ! Charakter,Persönlichkeit(Spielerfigur,NPCs) ! Subjektivierung, Enunziation ! Suggestion,Metapher,Subtext

## 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

Grundsättzlich ist es Bohemia gelungen sowohl die Mechanik, als auch die dramaturgischen und narrativen Aspekte des Spiels auditiv zu unterstützen. Die Ambientsounds und Effekte verbessern die Immersion des Spiels und tragen grundlegend zum Spielerbnis bei. Deshalb würde ich das Sounddesign des Spiels grundsätzlich als gelungen bewerten. Leider befinden sich noch einige Schnitzer im Spiel. So klingt beispielsweise das Schlagen eines Baumes mit seinen Fäusten identisch, wie das apprallen einer Kugel an einem metallenen Gegenstand. Obwohl die Zombiegeräusche sehr gelungen sind, würde eine grössere Variation helfen die Immersion zu erhöhen.

Allerdings muss hierbei berücksichtigt werden, dass sich DayZ momentan noch in der Alphaphase befindet. Ich gehe deshalb davon aus, dass die Soundscape des Spiels noch massiv erweitert und verbessert wird.

action_hitting_tree.wav

## 4. Vergleich zwischen DayZ und Don't Starve

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

Permanent link:
**https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dayz_-_standalone&rev=1431012251**

Last update: **2015/05/07 17:24**