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: https://youtu.be/5u-WVkL4h0I

2. Soundanalyse

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 künstlich verstärkt oder ausgeblendet. Der Spieler muss selber lernen und erkennen, welche Information zur gegebenen Zeit relevant ist.

2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

2.2. Bezug Aktion – Klang

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) Der Spieler agiert primär in der Spielwelt und in seinem Inventar. Aktionsbedingte SOundeffekte werden immer Isomorph abgespielt. Die Verbindung zwischen Aktion und Reaktion kann dabei vom Spieler zu jeder Zeit nachvollzogen werden. Vorausgesetzt, er und kein anderer Spieler ist Urheber einer Aktion.

2.2.2. Freude am sich-selbst-hören

Da sich der Spieler häufig alleine durch eine, gefühlt, verlassene Welt bewegt, ist der eigene Trott oft das einzige, das man hört. Da man in DayZ aber mit und gegen andere Spieler spielt, birgt jeder vom Charakter verursachte Soundeffekt auch das Risiko geortet zu werden.

2.2.3. Machtdifferential

Grundsätzlich sind die Soundeffekte in DayZ der Realität und damit physikalischen Begebenheiten nachempfunden. Ereignisse, bei denen grosse Mengen kinetischer Energie freigesetzt werden, und die für den Spieler gefährlich sind(Explosionen, Schüsse) sind in der Regel am lautesten.

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 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

Da es in DayZ keine Musik gibt, lebt die Atmosphäre, abgesehen von der visuellen Ästethik des Spiels, ausschliesslich von den Ambientsounds und Soundeffekten.

Wald	ambient_forest.wav

! 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=1431029192

Last update: **2015/05/07 22:06**