



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

1. Spielbescrieb

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 Spielwelt) 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.

Häufig wird dem Spieler durch den Tod suggeriert, ob eine Interaktion erfolgreich war oder nicht. Im folgenden Kampf ist zu hören wie das Kämpfen mit einer Axt klingt. Interessant ist das Geräusch, das entsteht wenn der Spieler sein Ziel verfehlt. Es wird von vielen Spielern als realistische Wiedergabe der Realität empfunden, obwohl eine Axt mit enormer Geschwindigkeit geschwungen werden muss, um die Bewegung dermassen gut hörbar zu machen.

Beispiel Kampf	action_fight.wav
----------------	----------------------------------

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. Umgebungskommunikation

Tiere	environment_cow.wav
Spieler	walking_stone.wav
Zombies	walking_water.wav

2.3.2. In Bezug auf Handlungen Einfache Handlungen

Bandagieren	action_bandage.wav
Trinken - Brunnen	action_spring.wav
Trinken - Dose	action_drinking.wav
Essen	action_eating.wav
Öffnen - Gatter	action_gatter.wav
Öffnen - Tür	action_opendoor.wav

- Gehen
- Holzhacken
- Schiessen
- Essen
- Trinken

2.3.3 Zustandsveränderung

Ein Charakter kann sich in verschiedenen Spielrelevanten Zuständen befinden. Diese Zustände werden dem Spieler per Sound kommuniziert. Auch hier hat man mehrheitlich versucht, das reale Verhalten eines menschlichen Körpers zu imitieren. Hier einige Beispiele:

Angestrengt	state_heavybreaving.wav
Erschöpft	state_exhausted.wav

Objektmanipulation, Objekteigenschaften Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch?

! 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 Ästhetik des Spiels, ausschliesslich von den Ambientsounds und Soundeffekten.

Tag	ambient_forest.wav
Nacht	ambient_night.wav

! Wie ist der „virtuelle Soundscape“ konstruiert? ! SonicLandmark ! Acoustic Community !
KeynoteSound ! LoFi – HiFi Soundscapes, akustische Definition

3. Persönliches Fazit

Grundsätzlich 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 Spielerlebnis 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=1431036160

Last update: 2015/05/08 00:02

