



Gameanalyse | Yannic Hungerbühler | Marc Wegmann | Fabio Baumgartner



Spieldaten

Genre:	Open-World-Survival-Spiel
Publikation:	2013
Plattform:	Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, PlayStation 4, Playstation Vita
Publisher:	Klei Entertainment
Developer:	Klei Entertainment

Spielbescrieb

Der Spieler wird durch eine Maschine in eine groteske Welt geschickt, aus der es zu entfliehen gilt. Geplagt vom Hunger und der Unbehaglichkeit dieser Welt muss der Spieler die Welt erkunden und Ressourcen einsammeln um sein Überleben zu ermöglichen. Das Spiel hat einen Tag-Nacht-Zyklus der verschiedene Herausforderungen birgt. In der Nacht muss man sich z.B. in der Nähe einer Lichtquelle aufhalten, da man sonst in der Dunkelheit von einem unsichtbaren Wesen angegriffen wird. Das Spiel hat einen 2D-Comic-Look. Ästhetisch orientiert sich das Spiel an den 1920er - 1930er Jahren. Dies erkennt man am Artstyle oder der Klangkulisse.

Gameplay Demo & Screenshot

Gameplay-Demo	Screenshot
	

Soundanalyse

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Folgende Stichworte empfinde ich als ausschlaggebend um die Klangwelt von Don't Starve zu beschreiben:

- Cartoon
- Stummfilm
- Horror
- 1920s - 1930s

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

Interaktive Elemente (Buttons) im HUD reagieren akustisch auf verschiedene Inputs.

- Roll-Over-Sound
- Button-Press-Sound
- Button-Release-Sound

2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt

Atmosphäre

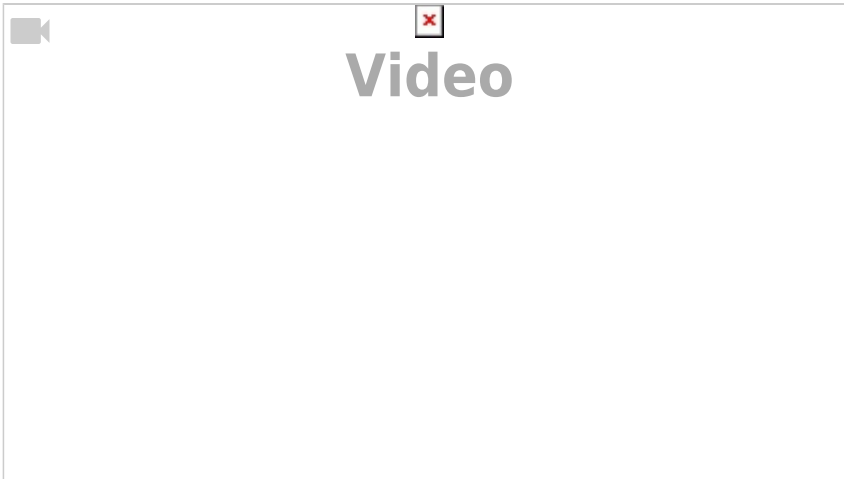
Da die Hintergrundmusik nicht immer spielt, wurde sehr viel Aufmerksamkeit in die Umgebungsgeräusche gesteckt, welche einen Grossteil der Immersion ausmachen. In Don't Starve befindet man sich primär in der Natur unter freiem Himmel. Die Landschaft wurde dabei in verschiedene Biome unterteilt. (Wald, Wiese, Sumpfland, Steinwüste, Savanne, Ozean, usw.) Jedes dieser Biome hat seine eigene Klang-Atmosphäre.

Spielfigur

Bei der Spielfigur haben die Designer einen Mix zwischen realistischen und übertrieben Cartoon-Sounds gewählt. Schnelle Handbewegungen werden z.B. mit Speedlines dargestellt und akustisch mit den typischen Sounds dafür ergänzt.

Stimme der Spielfiguren

Die Spielfiguren selber haben alle keine menschliche Stimme. Diese werden bei Don't Starve durch ein Instrument ersetzt. Je nach physikalischen Eigenschaften des Charakters wurde ein passendes Instrument gesucht.



2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Viele Situationsänderungen im Spiel werden mit akustischen Signalen unterstützt.

Crafting-Menü

Hat der Spieler die genaue Anzahl an Ressourcen eingesammelt, um einen Gegenstand zu craften, wird dies akustisch signalisiert.

Umgebung / Atmosphäre

- Eintritt der Dämmerung
- Beginn eines neuen Tags
- Beginn eines Kampfes

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

Lorem ipsum dolor

2.1.5. Kognitive Entlastung

Lorem ipsum dolor

2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

Lorem ipsum dolor

2.2. Bezug Aktion - Klang?

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielewelt) - Klang

Eher isomorph, direkte Verbindung

Interface

- Rollover
- Klick
- Klick Release

Spielwelt

Alle Aktionen des Spielers haben ein direktes aktusisches Feedback

- Sich bewegen
- Ressourcen aufnehmen
- Gegenstände craften
- Interaktion mit anderen Objekten (Bäume fällen, etc.)
- Gegenstände betrachten (anklicken)

Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt keine Beispiele gefunden Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig keine Beispiele gefunden

2.2.2. Freude am sich-selbst-hören Lorem ipsum dolor

2.2.3. Machtdifferential Lorem ipsum dolor === 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“ initiiert werden) o Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)

2.3.2. In Bezug auf Handlungen o Einfache Handlungsklänge ! Einfache Handlungen ! Erweiterte Handlungen ! Information in Wiederholungsmustern o Handlung und Zustandsveränderung ! Spezielle Fähigkeiten des Characters ! Objektmanipulation, Objekteigenschaften • Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch?

Toolbox Game Sound Analysis - Daniel Hug 2009 ! Zeitmanipulation ! 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? ! Sonic Landmark ! Acoustic Community ! Keynote Sound ! LoFi - HiFi Soundscapes, akustische Definition ===

3. Komposition / Mix / Ästhetik === 3.1. Allg. Stil, Genre, Klangästhetik Lorem ipsum dolor

3.2. „Musikalisches“ Verhältnis der Klänge zueinander Lorem ipsum dolor

3.3. Art und Weise des „Ineinandergreifens“ der einzelnen Klangobjekte Lorem ipsum dolor

3.4. Abstimmung in Bezug auf Klangeigenschaften (Tonhöhe, Klangfarbe, Klangästhetik) Lorem ipsum dolor

3.5. Mischung, Lautstärke, Positionierung Lorem ipsum dolor

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=don_t_starve&rev=1430998660

Last update: 2015/05/07 13:37

