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

Spielbeschrieb

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 Herausfoderungen 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
Video	

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 verscheidene Biome unterteilt. (Wald, Wiese, Sumpfland, Steinwüste, Savanne, Ozean, usw.) Jedes dieser Biome hat seine eigene Klang-Atmosphäre.

Nur Hintergrundmusik	Nur Ambiente
Video	Video

Nur Soundeffects
Video

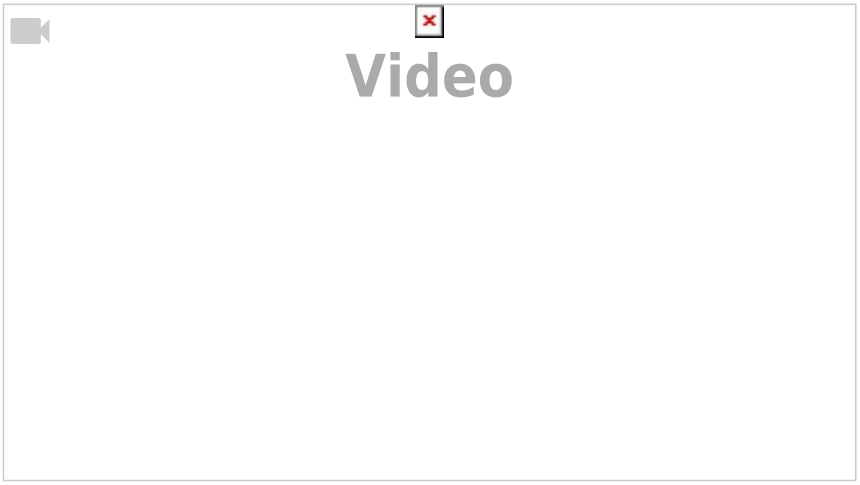
Spielfigur

Bei der Spielfigur haben die Designer einen Mix zwischen realsitischen 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 Gegestand zu craften, wird dies akustisch signalisiert.

Umgebung / Athmosphäre

- 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)
- Spieler wird von einem Gegner verletzt

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:

direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung)

Lorem ipsum dolor

indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ iniziiert werden)

Spieler greift einen Gegner an oder Spieler wird von einem Gegner angegriffen (Kampf-Musik)

dont_starve_04_danger.mp3

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

Jedes Biom (Wald, Wiese, Sumpfland, Steinwüste, Savanne, Ozean, usw.) hat seinen eigene Atmo-Sounds.

Verschiedene Tages- und Jahreszeiten werden über den Sound angekündigt:

Neuer Tag bricht an, es wird hell

dont_starve_02_dawn.mp3

Abenddämmerung bricht an, es wird dunkel

dont_starve_08_dusk.mp3

2.3.2. In Bezug auf Handlungen

Spieler verwikelt sich in einen Kampf

dont_starve_04_danger.mp3

Spieler kämpft gegen einen Boss-Gegner

dont_starve_05_e.f.s.mp3

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Main Theme im Hauptmenü

dont_starve_01_main.mp3

Musik ausserhalb des Spiels für Trailer (Erster Kontakt mit Konsument)

dont_starve_09_ragtime.mp3

dont_starve_06_d.r_style.mp3

dont_starve_07_creepy_forest.mp3

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=1431019285

Last update: **2015/05/07 19:21**