



Game Analyse	Yannic Hungerbühler	Marc Wegmann	Fabio Baumgartner
--------------	---------------------	--------------	-------------------

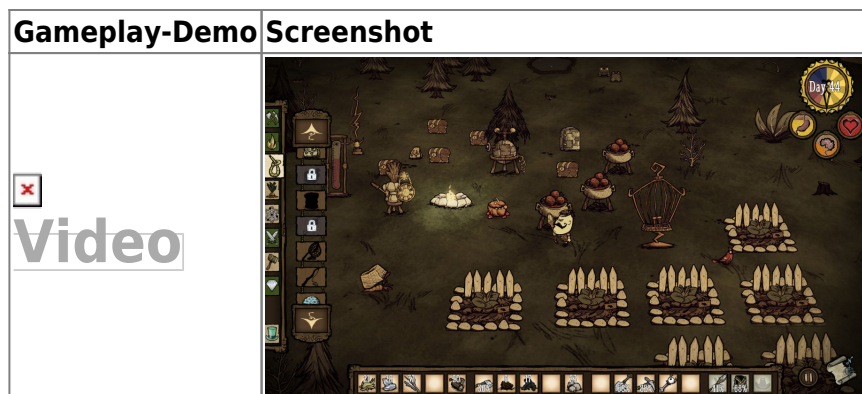
Spieldaten

Genre:	Open-World-Survival-Spiel
Publikation:	2013
Plattform:	Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, PlayStation 4, Playstation Vita
Publisher:	Klei Entertainment
Developer:	Klei Entertainment
Soundtrack:	Vince de Vera & Jason Garner

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



Soundanalyse

1. Allgemeine Klangbeschreibung

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

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

Die Gamesounds können in eine von drei Kategorien eingeteilt werden. Die Lautstärke jeder Kategorie kann in den Einstellungen separat verändert werden.

- Musik
- Ambient
- Effekte

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 Ambient-Sounds.

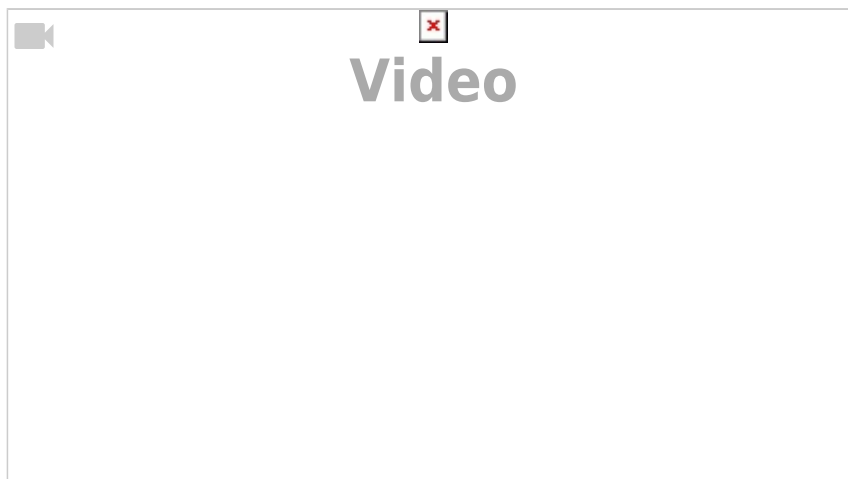


Spielfigur

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.

[dont-starve-crafting-ready.mp3](#)[dont-starve-crafting-ready.wav](#)

Umgebung / Atmosphäre

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

2.2. Bezug Aktion - Klang?

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

Eher isomorph, direkte Verbindung

Interface

- Rollover
- Klick

[dont_starve_button_sounds.mp3](#)

Spielwelt

Alle Aktionen des Spielers haben ein direktes akustisches 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

???

2.2.3. Machtdifferential

???

2.3. Bezogen auf Interaktion

2.3.1. Als Kommunikation:

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

Jede Interaktion des Spielers hat ein akustisches Feedback. Ob im HUD oder als Spielfigur.

Dazu gehören z.B.

- Laufen
- Gegenstände aufheben
- Gegenstände fallen lassen

- Gegenstände craften
- Gegenstände benutzen
- Gegner angreifen
- Objekte „anschauen“ (anklicken ohne Werkzeug)
- Im HUD: Buttons drücken

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

Kommt ein Gegner in die Nähe eines Gegners, signalisieren diese oft mit einem Warnlaut, dass der Spieler hier nicht erwünscht ist. Bleibt der Spieler in der Gefahrenzone greift der Gegner an.

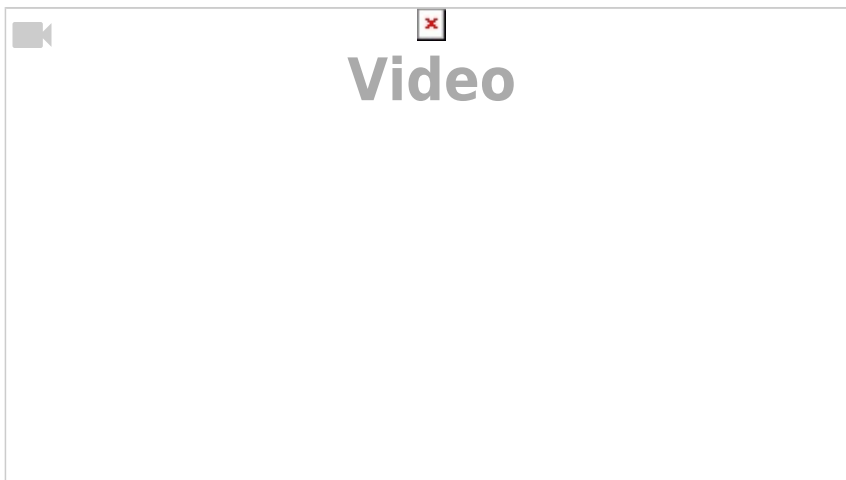
Wird der Spieler angegriffen setzt die „Kampfmusik“ ein. Diese spielt so lange bis alle Gegner erledigt, der Spieler gestorben oder geflüchtet ist.

Dieser Sound gehört gleichzeitig auch zur Atmosphäre, da er die Stimmung des Spiels verändert.

[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 verwickelt 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

Jedes Biom hat seine eigenen Geräusche. Ein Bodengeräusch, welches durch des Spieler ausgelöst wird und ein allgemeines Hintergrundgeräusch.

Beim Übergang vom Tag zur Dämmerung und von der Nacht zum Tag wird eine Melodie eingespielt. Ein Übergang von Dämmerung zu Nacht fehlt.

Persönliches Fazit

Die verspielt absurde Geräuschkulisse und die Musik kontrastiert die Ernsthaftigkeit des Survival-Horrors. Diese Mischung wirkt ausgeglichen und harmonisch.

3.3. Art und Weise des “Ineinandergreifens” der einzelnen Klangobjekte

Die drei Ebenen von Hintergrundmusik, Ambiente und Effekt sind stimmig aufeinander abgestimmt.

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

Obwohl es eine kreative Lösung ist, die Stimmen der Charaktere mit Instrumenten zu ersetzen, finde ich die Stimme von Wilson mit der Zeit etwas anstrengend, weil sie so schrill ist.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=don_t_starve&rev=1431029644

Last update: 2015/05/07 22:14



