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

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
- Steampunk
- Tim Burton

Die Gamesounds können in eine von drei Kategorien eigeteilt 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 verscheidene Biome unterteilt. (Wald, Wiese, Sumpfland, Steinwüste, Savanne, Ozean, usw.) Jedes dieser Biome hat seine eigene Ambient-Sounds.

Ein weiterer Einfluss hat die Geistesgesundheit der Spielfigur. Je mehr die Geistesgesundheit abnimmt, desto verstörender wird die Geräuschkulisse im Spiel.

Nur Hintergrundmusik	**Nur Ambiente**
Video	Video
Nur Soundeffects	**Insane**
Video	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.

Video

Voice of Wilson

wilsonvoice_generic_3.mp3

Voice of Wendy

wendy_generic_3.mp3

Voice of Willow

willowvoice_generic_1.mp3

Voice of Wickerbottom

wickerbottom_generic_1.mp3

Voice of Maxwell

maxwell_talk_1.mp3

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.

dont-starve-crafting-ready.mp3dont-starve-crafting-ready.wav

Umgebung / Athmosphäre

- 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 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

*Gewisse Idle-Animationen sind vertont *Die Kommentare des Hauptrcharakters erscheinen nur als Text

2.2.3. Machtdifferential

*Der Sound unterstreicht die Ausgeliefertheit des Hauptcharakters

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“ iniziiert werden)

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

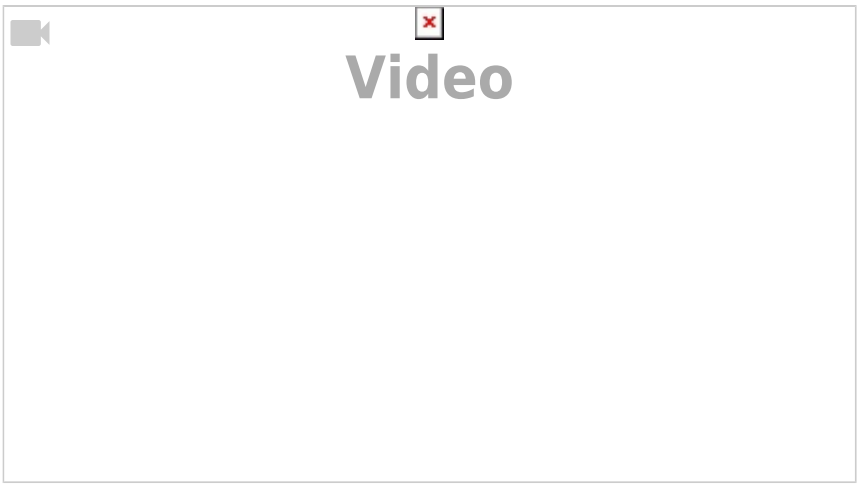
Wird der Spieler angegriffen setzt die „Kampfmusik“ ein. Diese spielt so lange bis alle Gegner erledigt, der Spieler gestorben oder geflüchtet ist.

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 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

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.

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

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.

Vergleich zwischen Don't Starve und DayZ

Obwohl es sich bei beiden Spielen um Titel des Survivalgenres handelt, wird frappant unterschiedlich mit Sound umgegangen. DayZ versucht, die Illusion einer realistischen Umgebung zu erschaffen und verzichtet gänzlich auf Musik. Auf der Soundebene entspricht DayZ primär einer post-apokalyptischen Simulation. Die bedrohliche Stimmung des Spiels entsteht durch die Geräusche der Zombies oder durch die Geräusche der Mitspieler und der Umgebung. Soundtechnisch hebt sich DayZ jedoch nicht besonders von anderen Survival-Horror-Games ab.

Don't Starve ergänzt seine realistischen Effekte mit cartoonigen Elementen, welche dem ganzen Setting mehr Verspieltheit geben. Die stimmungsvollen Ambientsounds werden ja nach Situation mit dramatischen Melodien untermalt. Selbst die Stimmen der Charaktere sind Instrumenten nachempfunden. Bedrohlichkeit und Horror wird ebenfalls durch die Manipulation von Sounds kreiert. Verliert der Spieler an Geistesgesundheit, verzerren Filter die Musik in unbehagliche Soundscapes.

Don't Starve schafft es durch den kreativen Umgang mit Musik und der Ästethik des Spiels ein Alleinstellungsmerkmal zu erzeugen. Ein ähnliches Spiel haben wir bis dato nicht gefunden.

From:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - **game sound dokumentation**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=don_t_starve&rev=1431071885

Last update: **2015/05/08 09:58**