



Denise Hohl | Nathalie Meier | Teodora Dimova

Spieldaten

Genre:	Side-Scrolling Platform Game
Publikation:	1998
Plattform:	Microsoft Windows, Mac OS X
Publisher:	NA: Gathering of Developers, Logicware EU: Project Two Interactive
Developer:	Epic MegaGames
Game Designers:	Nick Stadler, Cliff Bleszinski
Soundtrack:	Alexander Brandon

Spielbeschrieb

Jazz Jackrabbit 2 ist ein 2D Side-Scroller Platformer für Windows und Mac OS, das man als Einzelspielerspiel oder im Multiplayer Modus spielen kann. Das Ziel des Spielers ist das Ende des Levels zu erreichen. Die Levels stellen dem Spieler verschiedene Herausforderungen dar, wie zum Beispiel Stacheln, die er überspringen muss oder Feinde, die er entweder umbringen durch das Schiessen kann, oder vermeiden kann. Das Spiel beinhaltet auch Checkpoints, an den der Spieler wieder belebt wird.

Das Spiel ist, vom Aussehen her, in einem Comicstil realisiert. Die verschiedene Geräusche und Melodien verstärken die humorvolle Wirkung und passen sich dieser Ästhetik an.

Intro und Gameplay

Intro	Gameplay
jazzintro.mp4	jazzgameplaysmall.mp4

Soundanalyse

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Der Sound Designer Alexander Brandon hat für das Spiel über 25 verschiedene Tracks kreiert, die zufälligerweise während den verschiedenen Levels abgespielt werden.

Neben diesen Melodien, kann der Spieler in Jazz Jackrabbit 2 auch mehrere Avatar Geräusche geniessen, die die Persönlichkeiten der zwei spielbaren Figuren noch weiterentwickeln und beschreiben.

Alle Geräusche im Spiel haben eine bestimmte Reichweite. Darum hört man, zum Beispiel, nicht alle Gegner im Level, sondern nur diese, die sich gegenüber ihn nah befinden. Dadurch bekommt der Spieler eine Warnung und hat die Möglichkeit seinen Spielstil dementsprechend anpassen.

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.

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

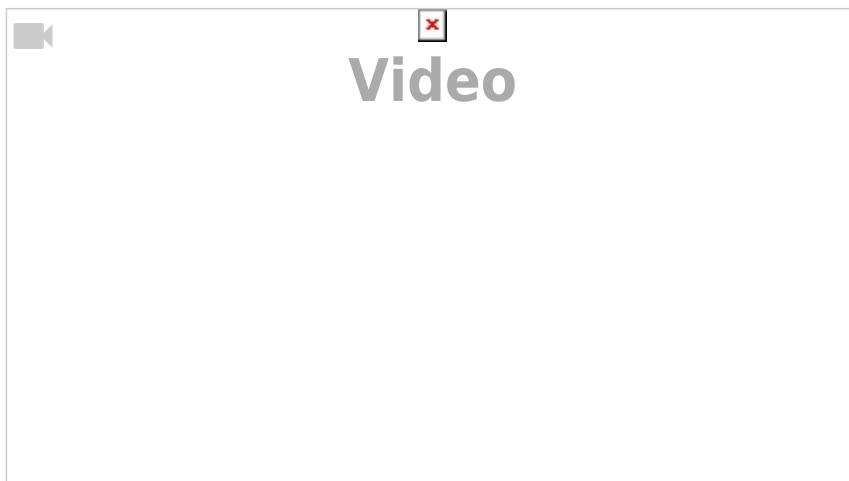
Nur Hintergrundmusik	Nur Ambiente
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Video	Video
Nur Soundeffects	Insane
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Video	Video

Spielfigur

Bei der Spielfigur haben die Designer einen Mix zwischen realistischen und übertriebenen 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.



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 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 Spielwelt) - 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

- Gewisse Idle-Animationen sind vertont
- Die Kommentare des Hauptcharakters 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“ iniziert 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.

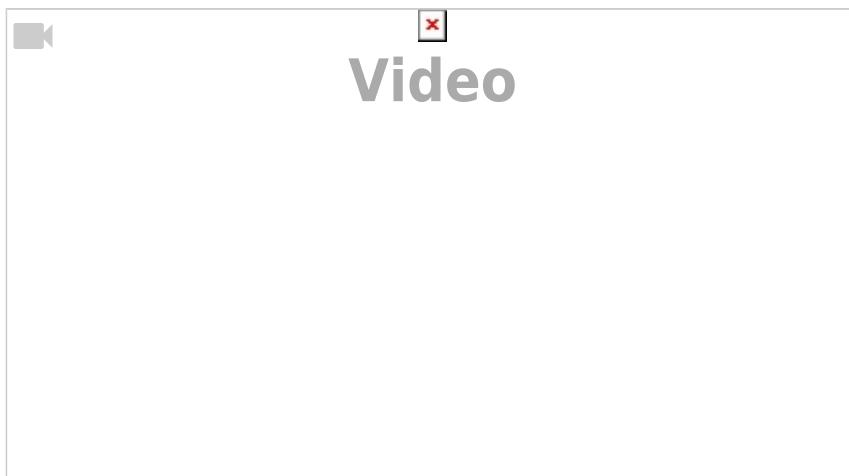
Wird der Spieler angegriffen setzt die „Kampfmusik“ ein. Diese spielt so lange bis alle Gegner erledigt, der Spieler gestorben oder geflüchtet ist.

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 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.

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 Ästhetik 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=jazz_jackrabbit_2&rev=1528362649

Last update: **2018/06/07 11:10**

