Minecraft

- Genre: Open World / Rollenspiel
- Publikation: 13. Mai 2009
- Publisher: Mojang
- Developer: Mojang
- Sound: Daniel Rosenfeld (alias C418)

Spielbeschrieb

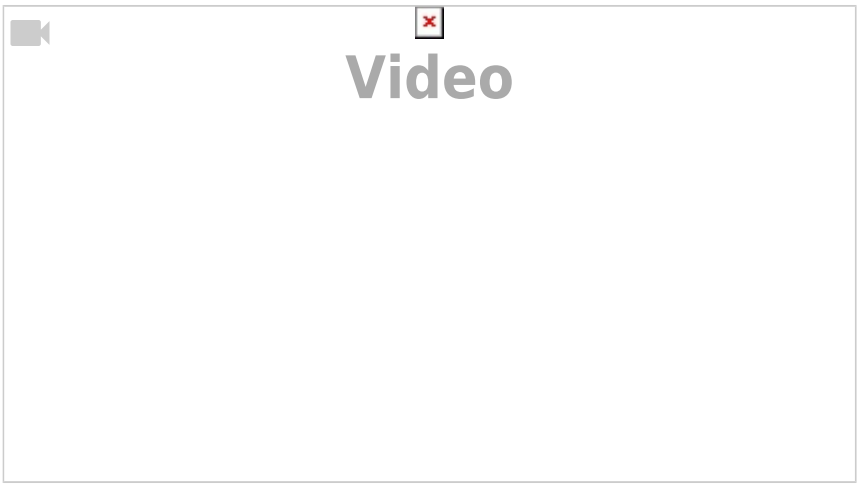
Minecraft ist ein vom schwedischen Programmierer Markus Persson alias Notch entwickeltes Computerspiel, in dem der Spieler in eine sehr große, zufallsgenerierte 3D-Landschaft versetzt wird. Diese Welt besteht fast vollständig aus Würfeln, die sich auf unterschiedliche Weise bearbeiten lassen. Minecraft wird in die Kategorie Open-World-Spiel eingeordnet und aus der Egoperspektive gespielt. Am 20. Dezember 2010 erreichte das Spiel die Betaphase.[1] Im Rahmen der Minecraft-Convention MineCon wurde am 18. November 2011 ein Meilenstein als Vollversion veröffentlicht.[2] Mit jedem erreichten Meilenstein wurde der Preis angehoben, um einen möglichst frühen Kauf zu fördern.

(Quelltext: http://de.wikipedia.org/wiki/Minecraft)

Entwicklung

Minecraft ist ein Indiespiel welches zu Beginn mit einem begrenzten Budget auskommen musste. Neben dem angestrebten Stil liegt wohl vor allem auch darin der Grund für das rudimentäre Sounddesign. Die Soundeffekte wurden während der Entwicklung des Spiels nach und nach hinzugefügt und teilweise in späteren Versionen auch ersetzt. Dadurch klingen sie nach Home Made und tragen entscheidend zur Atmosphäre und dem Retro-Feeling bei.

Die genauen Entwicklungsstufen können im angefügten Video angesehen werden.



Soundanalyse

Warum klingt es?

In Minecraft gibt es Geräusche beim Bewegen, beim Ausführen von Aktionen, sowie Hintergrund- und Feedbackgeräusche. Bewegen: Bewegt sich die Spielfigur über die Blöcke in Minecraft klingt dies je nach Eigenschaft des Blocks unterschiedlich. Generell sind die Geräusche imitiert und überzeichnet. Gras raschelt laut. Sand klingt sandig - respektive als würde man Sand sieben. Schnee klingt dumpf. Das Springen ins Wasser ist als Platschen hörbar. Bei der Bewegung im Wasser gibt es mehrere unterschiedliche höher und tiefere Sound-Versionen, die sich abwechseln. Man kann auch Schleichen, wodurch die Geräusche leiser werden oder nicht mehr vernehmbar sind. Die überzeichneten Effekte tragen zur kognitiven Entlastung bei. Aktionen: Folglich erzeugen auch die Aktionen entsprechende Geräusche. Das Fällen von Bäumen klingt hölzern, ein Kaktus klingt eher weich und leise. Das Zerstören von Glas und Eis hört sich hell an, als würde ein Weinglas in Scherben zerspringen. Schneeblöcke wiederum haben einen weichen Klang. Umfeld: Des Weiteren gibt es Geräusche im näheren Umfeld, so etwa das Mähen, Muhen und Gackern der Tiere. Feedback: Werden Feinde und Tiere getötet, erzeugen sie Orbs, die beim Aufsammeln ein Feedback-Geräusch an den Spieler ausgeben. Auch, wenn man ein Werkzeug aufnimmt, wird dies bestätigt durch ein nicht diegetisches Geräusch. Physik: Die meisten Geräusche sind an Physik angelehnt, aber nicht naturalistisch, sondern meist symbolisch umgesetzt, sprich nicht 1:1. Generell sind die Geräusche imitiert und überzeichnet. Speziell in Minecraft ist, dass es keinen Raumklang gibt, also kein Echo, Hall, etc. Zudem kann die Distanz zu Geräuschquellen nur bedingt erkannt werden. Wenn du mehrere Blöcke entfernt bist, hörst du z.B. das Plätschern in einer Höhle, obwohl diese unter dem Boden ist und theoretisch, physikalisch für die Spielfigur nicht hörbar wäre. Werkzeuge, mit denen man direkt auf andere Objekte einwirkt, erzeugen keinen Eigenklang, sondern nur die Objekte, mit denen das Werkzeug interagiert. Es gibt auch Werkzeuge mit denen man indirekt auf andere Objekte einwirkt: Angelrute, Pfeilbogen und Zündsteine. Diese haben einen Eigenklang. Diese dienen als Feedback für den Spieler. Immersion: Dass nicht einfach alle Blöcke gleich tönen beim Abbauen, trägt zur Immersion, zur Erkennung der Ressource, sowie zur kognitiven Entlastung bei.

Bezug Aktion – Klang?

Isomorph/indirekt: Die meisten Klänge werden in der Spielwelt indirekt durch Interaktionen ausgelöst. Interface-Aktionen und Werkzeuge wie die Angelrute, Pfeil und Pfeilbogen sowie der Zündstein stellen die Ausnahme dar. Freude am Klang: Virtuelle Klänge, die das Vorankommen sowie die Belohnung des Spielers signalisieren (Sammeln, Töten, im Level steigen) fördern den Spielspass und sind unabdingbar.

Kommunikation

Umgebungskommunikation: Die Umgebung gibt Klänge von sich, die dem Auffinden von grösseren Höhlensystemen dienlich sind. Ausserdem verraten uns die Eigengeräusche der Tiere und Feinde jederzeit, was sich in unserer näheren Umgebung befindet. Auch Lava, Feuer, Wasser, Gewitter sind sowohl in aussen als auch in Innenräumen sowie durch sie hindurch hörbar. Dadurch kann sich der Spieler auf die Situation vorbereiten und ist zum Beispiel im Falle von Lava auf die allenfalls drohende

Gefahr vorbereitet. Die typischen, ruhigen und atmosphärischen Klavierklänge, die Minecraft einen starken Wiedererkennungswert verleihen, ertönen einerseits gezielt bei Tag- und Nachtwechsel, aber auch zufallsbedingt. Handlungen: Handlungen in Minecraft, die Sound erzeugen, beschränken sich auf die Anwendung der Werkzeuge, Waffen und die Bewegung im Raum. Grundsätzlich sind alle Abbauvorgänge von Ressourcen durch die gleichen Sound-Intervalle, den gleichen Rhythmus sowie ähnliche Klänge als solche erkennbar und von den Bewegungsgeräuschen klar unterscheidbar.

Narration & Dramaturgie

Emotionale Cues: Erfolg oder Vorankommen wird durch die erwähnten Geräusche der Orbs und der getöteten Feinde und Tiere, der Misserfolg lediglich beim Einstecken von Schaden durch Soundeffekte signalisiert. Als starker emotionaler Cue ist das Zisch-Geräusch von verbrennenden Gegenständen zu erwähnen, da man dieses meist mit dem Verlust von über lange Zeit erarbeiteten Gütern verbindet.

Raum

Navigation/Orientierung: Durch die unterschiedliche Tonalität der Melodien in Unter- und Oberwelt, erkennt der Spieler wo er ist und welches Gebiet gefährlicher ist. Es gibt keine Orientierungshilfen, sondern lediglich unterstützende Standortinformationen. Setting/Szenographie: Die Klaviermelodien sind sehr ruhig und werden spärlich eingesetzt. Es werden keine elektronische Sounds verwendet. Das unterstützt das Gefühl von Einsamkeit, unberührter Natur und beschreibt das Survival-Setting.

Komposition / Mix / Ästhetik

Stil/Ästhetik: Es werden vorwiegend Klaviermelodien gespielt. Das Klangbild ist sehr sphärisch, ruhig und arbeitet zum Teil mit Hall, langsam ansteigender Lautstärke, die Stimmung ist friedlich, hell. Zwischen den Melodien herrscht oft sehr lange Ruhe und es sind nur die Spieleffekte zu hören. Die Musik ist eher flächig, während die Effekte kurz und rhythmisch daherkommen.

Artikel erstellt von Fabienne, Milan, Frédéric und David 2012

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=minecraft&rev=1336738448

Last update: **2012/05/11 14:14**