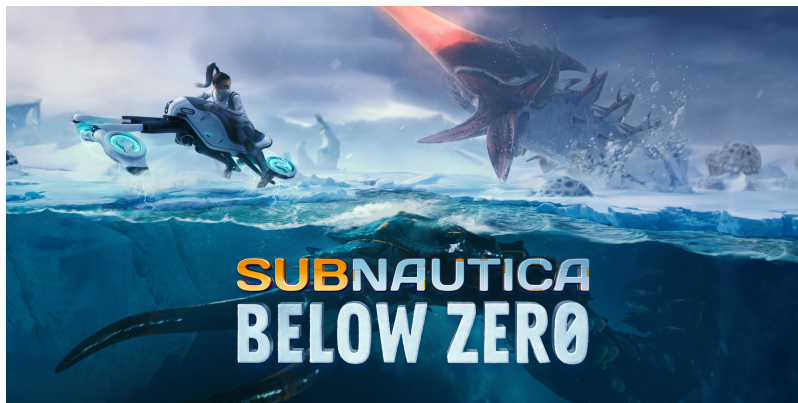


Subnautica: Below Zero



| | |
|-------------------|--|
| Genre: | Open-World, Survival |
| Publikationsjahr: | 2021 |
| Studio: | Unknown Wolds Entertainment |
| Analyse von: | Julian Simpson, Hugo Pitteloud, Alenka Komenda |

1. Spielbeschreibung

Subnautica: Below Zero ist der erste Nachfolger von Subnautica und ist ein Unterwasser-Überlebensspiel auf einem Wasser-Planeten. Es fokussiert sich auf Exploring, Farming von Ressourcen und Basebuilding. Das Spiel befindet sich auf einem der eisigen Pole und bietet eine grosse Karte, belebt durch einer grossen Anzahl an Lebenswesen und Pflanzen, die es zu erkunden gilt. Das Narrativ erzählt eine Geschichte über eine tödliche Vertuschung welche durch die Spielerschaft aufgeklärt werden muss.

2. Soundbeschreibung

Durch die visuelle Sci-Fi-Gestaltung des Spiels hat auch der Sound eine eigene Ästhetik. Subnautica: Below Zero bedient sich an futuristischen mer möglichst realistischen Sounds für InGame-Objekten, modernen Feedback-Tönen die Verwendung im User Interface finden und fiktiven Kreaturengeräuschen. Die Musik vereint das Genre der elektronischen Musik mit Ambiente-Sounds, was sich in dem Soundscape eingliedert.

3. Information/Aktion durch Sound

[ressource_pick_up.mp4](#)
[vehicle_craft.mp4](#)
[new_creature_voiceover_info.mp4](#)
[inventory_screen.mp4](#)
[crafting_sound.mp4](#)

Durch Sound wird das Erreichen von Achievements signalisiert, Vitalwerte kommuniziert, Updates zu

Spielmechanisch relevanten Prozessen gegeben und der narrative Fortschritt vorangetrieben.

Informationen zu Status werden über Hinweistöne und eventueller Reaktion des Avatars (z.B. bei Schaden) kommuniziert. Der narrative Fortschritt wird mit Narration von Mono- und Dialogen erzählt.

Das User Interface bedient sich meist an kurzen Tönen, um direkte Kommunikation zur Spielerschaft herzustellen. So gliedern sich die Sounds des User Interfaces in die direkte, und zum Teil indirekte, Kommunikation ein.

(3.1 User Interface)

4. Environment

[environment_1.mp4](#)

[environment_2.mp4](#)

[environment_3.mp4](#)

[environment_4.mp4](#)

[subnautica_environment_5_alien_base.mp4](#)

Die Umgebung wird durch die Kreaturen des Planeten und deren Geräuschen/Rufen belebt und erzielen eine einschüchternde Wirkung.

Auch wird die Materialität der Umgebung, Wasserwelten, Sand, Forschungs- und Alieneinrichtungen aufgenommen und vertont. Es gibt eine Grundambience, welche Wind, Tiefseebrummen, elektrische oder unbekannte Geräusche sein können.

Die Grösse und Tiefe der Umgebung wird durch Echo und Hall dargestellt.

5. Immersion durch Sound

Zu Beginn des Spiels wird man schrittweise und linear zum Narrativ an die Sounds herangeführt. Man startet mit der Introsequenz, welche die Klangfarbe der Stimme des Hauptcharakters vorstellt, erlebt dann das Environment und geht dann über zur ersten Berührung mit Base-Sounds-

[subnautica_below_zero_intro.mp4](#)

[drop_into_the_water.mp4](#)

[found_the_drop_pod_main_charakter_voice.mp4](#)

In Subnautica: Below Zero wird grossen Wert auf Immersion gelegt. Dies alleine zeigen die weit entfernten Kreaturergeräusche als Environment-Sound. Auch das Bewusste einsetzen von präsentem Hintergrund-Sound, ob über oder Unterwasser trägt stark zur Immersion bei. Da alle Sounds der gleichen Ästhetik entsprechen und das gleiche Ziel der Immersion verfolgen, gibt es in der Ästhetikfrage keine Reibung.

Da sich die Soundtracks mit den eingegliederten Soundeffekten gut in das Soundscape einfügen besteht auch in diesem Verhältnis keine Unstimmigkeiten.

6. Fazit

7. Vergleich

Der Vergleich des Game Sounds zwischen ARK: Survival Evolved und Subnautica: Below Zero ist im Artikel zu Subnautica: Below Zero zu finden.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=subnautica_belowzero&rev=1749659750

Last update: **2025/06/11 18:35**

