



Sound & Immersion

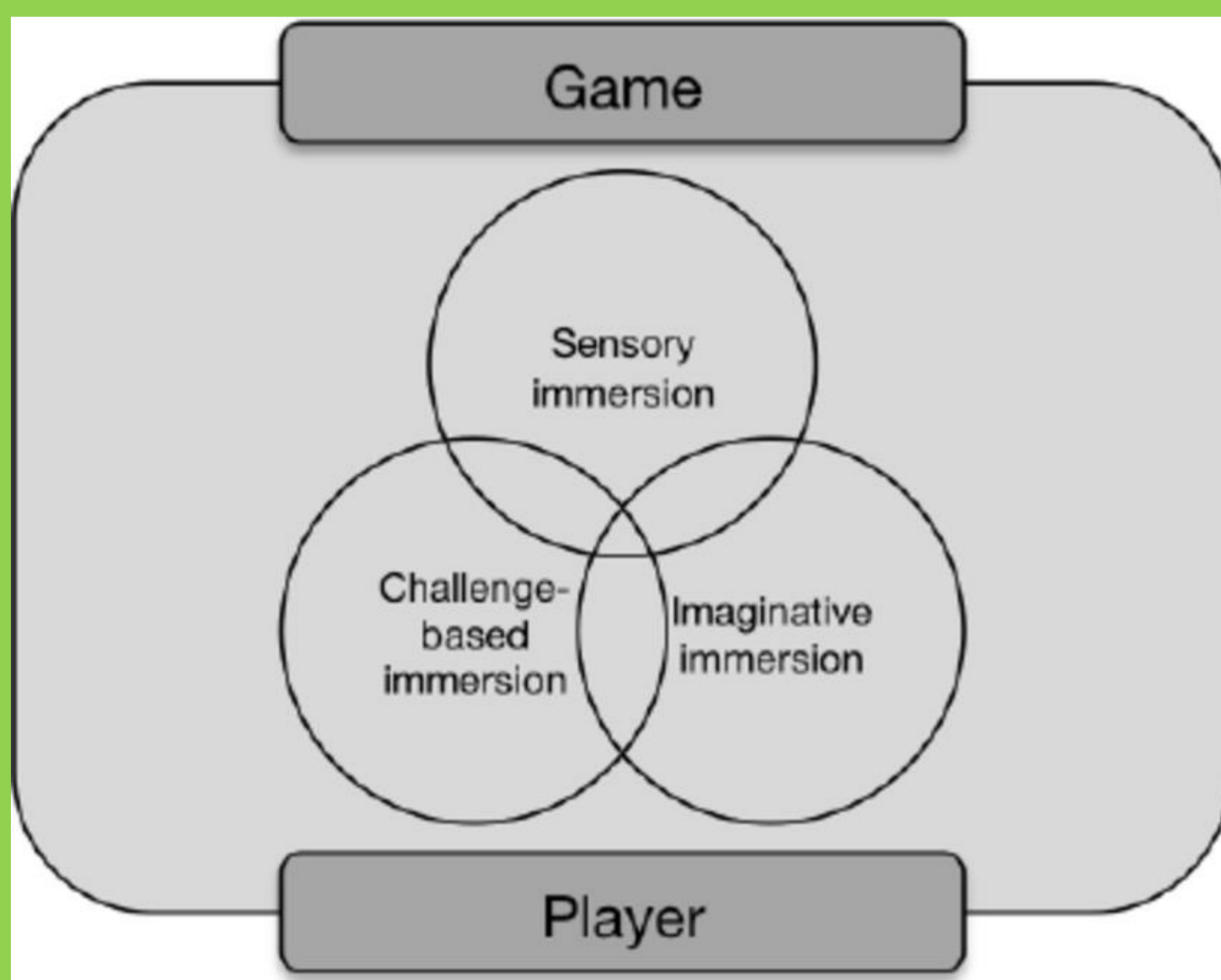
von Humiaki Otsubo

Das SNES/Sega Genesis Spiel „Zombies Ate My Neighbors“ (kurz „ZAMN“) von LucasArts ist ein isometrisches Horror-Shoot'em'up aus dem Jahre 1993. Der Spieler steuert einen von maximal zwei aktiven Protagonisten und rettet dessen Nachbarn vor Zombies. Das Gameplay wird untermalt von einem linearen extradiegetischen Soundtrack und diversen diegetischen Soundeffekten. Spielt man die SNES-Version, ist die Grenze zwischen diesen Audio-Elementen jedoch unklar.

Beispielsweise werden im Track „Zombie Panic“ Samples eines verzerrten Lachens verwendet, die beim ersten Hören intuitiv als diegetischer Soundeffekt wahrgenommen werden können. Falls der Spieler dies tut, aber keinen Zombie auf dem Bildschirm sieht, wird eine nicht sichtbare, jedoch hörbare Bedrohung simuliert und löst je nach Spieler verschiedene Grade von Unruhe aus. Dies kann unter anderem zwei Folgen haben: Zum einen teilt der Spieler ein Gefühl mit seinem virtuellen Avatar, was die Empathie und damit die Identifikation mit diesem fördert, und zum anderen ist er abgelenkt von der rein motorischen Herausforderung des Spiels.

Einerseits kann der Sound im Spiel also insofern auf die sinnliche Immersion des Spielers einwirken, als er die herausforderungsbasierte Komponente direkt unterstützt (z.B. durch diegetisches Feedback zu Spielerinteraktionen). Andererseits scheint er sich jedoch im Fall des o.g. Lachens zugunsten der imaginativen Immersion tendenziell erschwerend auf die motorische Herausforderung auszuwirken. Dadurch beeinflusst er das Gleichgewicht zwischen der Herausforderung und der Fähigkeit des Spielers und somit die herausforderungsbasierte Immersionskomponente.

In der Sega Genesis-Version fällt das besagte Sample in „Zombie Panic“ weg. Die SNES-Version des Spiels ist also potenziell immersiver, wobei die quantitative Ausprägung dieser Effekte in „ZAMN“ auf die ersten Loops (bis der Spieler die vermeintlich diegetischen Soundeffekte als extradiegetische Elemente des Soundtracks identifiziert hat) beschränkt ist. Trotzdem macht dieser Unterschied zwischen den Versionen deutlich, wie Sound auf die Immersion und Immersionsdimensionen aufeinander einwirken können.



Dimensionen von Immersion nach Ermi und Mäyrä

Sinnliche Immersion

Bildschirm und Sound übertünchen sinnliche Reize aus der realen Welt

Herausforderungsbasierte Immersion

Gleichgewicht zwischen Herausforderung und Fähigkeit des Spielers

Imaginative Immersion

Platz für Fantasie und Vorstellungskraft des Spielers

Empathie und Identifikation mit dem Avatar

Diegetische und extradiegetische Sounds

Die begriffliche Unterscheidung der verschiedenen Sounds im Spiel orientiert sich hier u.a. an der zwischen diegetischen und extradiegetischen Sounds im Film:

Diegetischer Sound

Sound, dessen Ursprung im Bild sichtbar oder als in der Handlung präsent impliziert ist; z.B.:

- Stimmen von Charakteren
- Sounds von Gegenständen oder Tätigkeiten in der Handlung
- Musik, deren Erzeugung in der Handlung stattfindet

Extradiegetischer Sound

Sound, dessen Ursprung weder sichtbar noch als in der Handlung präsent impliziert ist; z.B.:

- Erzähler
- Soundeffekte für dramatische Wirkung
- Hintergrundmusik

Literatur

<http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>

<https://www.researchgate.net>, Marco Pasch, Nadia Bianchi-Berthouze, Betsy van Dijk, Anton Nijholt, *Immersion in Movement-Based Interaction*.

https://de.wikipedia.org/wiki/Zombies_Ate_My_Neighbors

Karen Collins, *Game Sound*, London (The MIT Press) 2008, chapter 7.