

Borderlands 2

von Deborah Triggiano, Anika Hapke, Luzia Hüttenmoser

Genre	Ego-Shooter
Erscheinungsjahr	2012
Publisher	2K Games, Sony Computer Entertainment
Entwickler	Gearbox Software

Setting

TODO

Spielverlauf

TODO

1. Allgemeine Klangbeschreibung

TODO

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

Feedback (sensomotorisch):

Im Spiel werden teilweise keine Feedback-Sounds verwendet, wenn ein Gegenstand nicht interaktiv ist. Aus diesem Grund kann die Immersion teilweise verloren gehen. Bei interagierbaren Objekten, welche allerdings noch nicht benutzt werden können, wird ein klarer Sound verwendet.

(Beispiel von Schalter am Anfang)

Simulation

Borderlands versucht ganz klar die reale Welt zu imitieren. Dazu verwenden sie menschliches Voiceacting, welches sich in situationsabhängigen Gesprächen oder Anstrengungslauten äussert. Zudem werden die Schrittlaute des Avatars verändert, wenn man sich auf verschiedenen Oberflächen bewegt. (Beispiel Anstrengungslaut beim springen Beispiel menschliches Voiceacting Beispiel Schritte auf verschiedenen Böden)

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Wenn der Spieler ein neues Gebiet erkundet, so wird nicht nur visuell, sondern auch klar mit dem Sound darauf hingewiesen. (Beispiel neues Gebiet)

Verdeutlichung

TODO

Kognitive Entlastung

Das Spiel arbeitet mit ein paar wenigen Sounds im HUD, welche dem Spieler anzeigen, wann gewisse Ausrüstungen wieder aufgeladen sind. Dies wird vor allem angewendet, wenn diese Ausrüstung oder Fähigkeit wichtig für den Kampf ist und sich während eines Kampfes wieder aufladen kann. Wenn eine Spielfigur geheilt wird so erklingt kein Sound. (Beispiel Schild aufgeladen)

Verstärkung der Immersion

Die Immersion wird stark durch die realistischen Geräusche versichert. Da das UI und das HUD nicht sehr lauten Sound haben stören sie die Immersion nicht, helfen allerdings immer noch zur kognitiven Entlastung des Spielers. Die Musik hilft außerdem stark, da sie außerhalb des Kampfes eher ruhig mit einigen Perkussion-Elementen auftritt. Im Kampf allerdings wird die Musik graduell schneller und lauter.

2.2. Bezug (Inter)Aktion - Klang?

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=borderlands_2&rev=1559814195

Last update: **2019/06/06 11:43**

