

# 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**

Da einige Gegenstände automatisch von der Spielfigur aufgenommen werden ist ein Sound wichtig der dem Spieler signalisiert, dass sich ein neuer Gegenstand im Inventar befindet. Der Sound ist sehr subtil und leise, da wichtige Gegenstände sowieso immer manuell von der Spielfigur angeklickt werden müssen. Bewegt der Spieler das Fadenkreuz auf einen Gegenstand um seine Beschreibung zu sehen so erklingt ebenfalls ein Laut, der dem Spieler signalisiert, dass dieser Gegenstand sammelbar ist. (Beispiel Aufnahme von Gegenständen Beispiel Beschreibung eines Gegenstandes)

## **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 Bass-Elementen auftritt. Im Kampf allerdings wird die Musik graduell schneller und lauter.

## **2.2. Bezug (Inter)Aktion - Klang?**

### **Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielwelt) - Klang**

Die meisten Sounds in Borderlands 2 sind isomorph - auf eine Aktion folgt ein direktes Geräusch. Alle Handlungen des Spielers durch den Avatar haben eine direkte Auswirkung auf den Sound. Diese haben eine vorgegebene Länge und können nicht von abgebrochen werden.

### **Freude am sich-selbst-hören, "Machtdifferential"**

Die Waffen in Borderlands 2 geben alle einen individuellen lauten Sound von sich. Man spürt fast die Kraft, die sie beherbergen. Ausserdem trägt das Voiceover stark dazu bei, da der Avatar sich teilweise im Kampf zu den Kills äussert. (Beispiel Waffen Beispiel Voice Over)

## **In Bezug auf Arten von Aktionen**

### **Einfache Aktionen**

Jede direkte Aktion des Spieler führt zu einem damit verbunden Sound. So weiss der Spieler sofort das seine Aktion registriert wurde und ausgeführt wird. So wird bei einem Nahkampf-Angriff beispielsweise ein Laut des Avatars abgegeben. (Beispiel Nahkampfschlag)

### **Zustandsveränderung, "Aktionsmodi"**

Jeder spielbare Charakter hat spezielle Fähigkeit, welche stark durch Sound unterstützt wird. Die Spielfigur signalisiert, dass die Aktion ausgelöst wird, entweder durch Geräusche oder einen Kommentar. Während die Fähigkeit genutzt wird, werden alle Hintergrundgeräusche leiser und andere Geräusche treten in den Vordergrund. (Beispiel Psycho Buzz Axe Rampage)

## **2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler**

### **Direkte Kommunikation**

Dem Spieler wird meistens klar kommuniziert, wenn ein Gegenstand erfolgreich oder nicht erfolgreich benutzt wird. So quitschen sich öffnende Türen oder Schalter die nicht umgelegt werden können zwischen oder machen einen mechanischen Sound. (Beispiel öffnende Schranktür Beispiel nicht umlegbarer Schalter)

### **Umgebungskommunikation**

Falls Gegner in der Nähe sind und den Spieler bemerkt haben, so erklingt ein Geräusch, dass spezifisch für diesen Gegner ist. Das Geräusch kommt aus keiner spezifischen Richtung, es wird nur klar gemacht, dass Gegener in der Nähe sind. (Beispiel Monster in der Nähe)

## **2.4. Bezogen auf Raum**

### **Etablierung eines Settings, der Szenographie**

### **Nutzung zur Navigation, Orientierung**

### **Elemente und Komposition des "virtuellen Soundscapes"**

## **2.5. Bezogen auf Narration und Dramaturgie**

## **Dramatisierung, emotionale Hinweise**

## **Beeinflussung der Zeitwahrnehmung**

## **Unterstreichen des Charakters oder Persönlichkeit von Spielfigur oder NPCs**

Der Avatar und die NPCs sind alle durch Voice-Overs unterstützt. Selbst die Monster bekommen durch grunzen oder andere Geräusche Persönlichkeit verliehen.

## **Mittel zur "Subjektivierung"**

## **Stereotypisierung, narrativer Key Sound, Leitmotiv**

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=borderlands\\_2&rev=1559819009](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=borderlands_2&rev=1559819009)

Last update: **2019/06/06 13:03**

