

Borderlands 2

von Deborah Triggiano, Anika Hapke, Luzia Hüttenmoser



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

Setting

Der Spieler entscheidet sich zu Beginn des Spieles für einen von sechs Kammer-Jägern. Dieser wurde von *Handsome Jack* auf dem Planeten *Pandora* ausgesetzt um auf ihren Tod zu warten. Der Spieler muss versuchen zu verhindern, dass *Handsome Jack* die Herrschaft über den Planeten bekommt und schliesst sich deswegen einer Widerstandsbewegung an. Das Spiel führt die Geschichte von *Borderlands* weiter und spielt 5 Jahre nach den Ereignissen des ersten Spiels.

Anfang des Spieles



Video

Spielverlauf

Das Spiel hat eine gute Balance zwischen Story und Shooter gefunden, so sind sowohl Voice-Overs, wie auch Soundeffekte extrem wichtig um eine gute Immersion zu gewähren. Der Spieler wird mit Aufgaben durch die Spielwelt geführt ist allerdings frei sich in der Spielwelt zu bewegen.

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Borderlands 2 versucht sich so gut wie möglich an die reale Welt zu halten. Eine Vielzahl von Sounds wurde benutzt, welche spezifisch für Gegenstände oder Charaktere sind. Einige Soundeffekte werden mehrmals verwendet sind aber in jedem Fall immer klar verständlich. Die Musik spiegelt die Atmosphäre des Spieles gut wieder und ergänzt die visuelle Atmosphäre.

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.

Schalter kann noch nicht benutzt werden

[schalter_kann_nicht_benutzt_werden.mp3](#)

Simulation

Borderlands versucht ganz klar die reale Welt zu imitieren. Dazu verwenden sie menschliches Voiceacting, welches sich in situationsabhängigen Gesprächen oder Anstrengungslauten äusserst. Zudem werden die Schrittläute des Avatars verändert, wenn man sich auf verschiedenen Oberflächen bewegt.

Spielfigur springt

[springen.mp3](#)

Voice-Acting

[voice_acting.mp3](#)

Schritte auf Schnee

[schritte.mp3](#)

Fokussierung der Aufmerksamkeit

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

Neues Gebiet wird entdeckt

[neues_gebiet_entdeckt.mp3](#)

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.

Gegenstand aufnehmen

[kiste_oeffnen_und_gegenstaende_aufnehmen.mp3](#)

Beschreibung eines Gegenstandes ansehen

[beschreibung_gegenstand.mp3](#)

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.

Schild des Avatars ist voll geladen

[schild_aufgeladen.mp3](#)

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.

Charakter „Krieg“ benutzt seine Spezial Attacke

[kriegthepsychobuzzaxerampage_b12.mp3](#)

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 quietschen sich öffnende Türen oder Schalter die nicht umgelegt werden können zischen 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

Die Welt in Borderlands ist sehr karg und gefährlich, das spiegelt auch die Musik wieder. Die tiefen Bässe gefolgt von ruhigen atmosphärischen Sounds machen das Setting aus. Es wird auch stark mit Geräuschen des Wetters gearbeitet wie zum Beispiel Wind. (Beispiel Musik Beispiel Wind)

2.5. Bezogen auf Narration und Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

Wenn eine Aufgabe vom Spieler erfüllt wird so erklingt ein aufsteigender Sound, der vom Spieler sofort als positiv empfunden wird. Erfüllungen von Teilquests werden mit einem leisen dumpfen Sound signalisiert. Die Musik verändert sich ausserdem entsprechend, falls Gegner in der Nähe sind, die die Spielfigur bemerkt haben. (Beispiel von erfüllten Quest Beispiel Kampfmusik)

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. Jeder Charakter hat eine einzigartige Stimme und individuelle Sätze die er bei Aktionen ausführt, dies verleiht den Charakteren zusätzliche Persönlichkeit.

3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

3.1. Klangqualität

Die Qualität der Musik ist sehr gut und die Immersion wird unterstützt durch die Platzierung der Stimmen - Ändert der Charakter seine Richtung, hört man auch die Stimmen aus einer anderen Richtung.

3.2. Stil, Genre, Klangästhetik

3.3 Mixing und Komposition der Klänge zueinander

4. Vergleich von "Borderlands 2" zu "Mega Man 2"

Während im «Borderlands 2» sehr stark mit Sound gearbeitet wird, so wird er in «Mega Man 2» eher spärlich eingesetzt. Dies ist wohl der grösste Unterschied zwischen den beiden Spielen. In «Mega Man 2» setzt man vor allem durch das Visuelle auf die Bestätigung, während in «Borderlands 2» für jede Aktion, die der Spieler betätigt ein Geräusch folgt, welches den Spieler in seiner Handlung bestätigt.

«Borderlands 2» versucht sich so nahe an der realen Welt zu orientieren, wie nur möglich. Jeder Sound der auch in der realen Welt vorkommt und im Spiel verwendet werden kann, wird genutzt. Während in Mega Man nur mit künstlichen Sounds gearbeitet wird. Beide Spiele nutzten den Sound ausschliesslich zur Unterstützung des Visuellen. Keines der beiden Spiele versucht mit dem Sound zu experimentieren. Man könnte das Spiel auch ohne Sound noch gut verstehen, allerdings fühlt man sich als Spieler nicht mehr ganz in seinen Handlungen bestätigt.

Die Musik in beiden Spielen unterstreicht die Szenerie gut und bietet eine zusätzliche atmosphärische Stimmung. In «Borderlands 2» wird die Musik allerdings situationsspezifisch geändert, um weitere emotionale Stimmung zu erzeugen.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=borderlands_2&rev=1559831885

Last update: 2019/06/06 16:38

