

Darkest Dungeon 2



Genre:	Roguelike, RPG, Grimdark
Publikationsjahr:	2016
Studio:	Red Hook Studios
Analyse von:	Janosch Büchi, Dominic Sutter

1. Spielbeschreibung

Das erste der beiden Darkest Dungeon spielen ist ein 2D Roguelike RPG mit einem Turn-Based Kampfsystem. Insgesamt ist das Spiel ziemlich düster und negativ. Neben den RPG Mechaniken, welche recht schwierig zu meistern sind und für viel Frustration sorgen, wird auch einen grossen Wert auf Storytelling gelegt, welches durch einen unheimlichen Narrator untermauert wird.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=h-mXN3akTPU>

2. Soundbeschreibung

Der Sound in Darkest Dungeon 1 ist, genauso wie die Visuals, sehr dark. Jede Kampfhandlung, die die spielende Person während eines Durchlaufs macht, wird mit tiefen, unheimlichen Tönen untermauert. Das gibt einem jedes Mal das Gefühl, dass diese über Leben und Tod entscheidet. Keine der Aktionen fühlen sich einfach nur gut an, nicht einmal das Öffnen einer Loot-Box. Der Sound beeinflusst also sehr stark die Art, wie die spielende Person sich durch den Spielraum bewegt: Sehr vorsichtig, unsicher und ängstlich.

2.1 Bezug Aktion - Klang

2.2 Wahrnehmungsorientierung

Soundtrack

2.3 Bezogen auf Kommunikation

2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Voice Overs

2.5 Bezogen auf Raum

Akustischer Zoom

3. Persönliches Fazit

4. Vergleich Darkest Dungeon & Darkest Dungeon 2

4.1 Allgemeiner Vergleich

Allgemeinen Übereinstimmungen:

Allgemeinen Unterschieden:

4.2 Sound Design im Vergleich

Musik im Vergleich

Voice Over im Vergleich

Vertonung UI Elemente

4.3 Fazit

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darkest_dungeon&rev=1654773778

Last update: **2022/06/09 13:22**

