

Darkest Dungeon II



Genre:	Roguelike, RPG, Grimdark
Publikationsjahr:	October 26, 2021(early access)
Studio:	Red Hook Studios
Analyse von:	Janosch Büchi, Dominic Sutter

1. Spielbeschreibung

Das lang erwartete Folgespiel von Darkest Dungeon ging im Oktober 2021 in den Early Access Status.

Darkest Dungeon II ist eine Roguelike-Reise der Verdammten. Man bildet eine Gruppe von verwarlosten Abenteurern, macht eine Kutsche reisefertig und begibt sich auf den Weg durch eine Landschaft des Zerfalls, in einem letzten verzweiferten Versuch, die Apokalypse abzuwenden. Doch die größten Gefahren, denen man begegnet, kommen nicht von aussen. Die Verzwweiflung, der Stress und die gnadenlose Umgebung führen schneller ans Gemüt als ein Dolch eine Kehle finden kann.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=sj6Gdd-pSPA&ab_channel=RedHookStudios

2. Soundbeschreibung

Der Sound in Darkest Dungeon II baut sehr stark auf dem Erfolg des Sounds im ersten Spiel auf. Die Stärken hierbei sind ganz klar die sehr Eindrücklichen und teilweise auch überspitzten Feedback-Sounds. Auch in diesem Spiel zielt der Sound wieder darauf ab, einen möglichst starken Eindruck zu hinterlassen, sodass jeder Moment, jede Entscheidung wie eine äusserst wichtige und gravierende Entscheidung erscheint.

Das Genre und das Setting sind sehr düster und das Spiel handelt davon, dass man Hoffnung in einer

hoffnungslosen Welt findet. Das unterstreicht der Sound und auch der Soundtrack sehr gut. Jede Entscheidung scheint um Leben oder Tod zu gehen.

Erfolge werden mit Chören und hoffnungsvollen Stingern untermalt, während jede treffende Attacke eine fleischige, brechende und düstere Erinnerung daran ist, wie nahe man dem Tod steht.

2.1 Bezug Aktion - Rückmeldung

Das Feedback, welches man als Spieler von jeder durchgeführten Aktion erhält, ist sehr eindrücklich und stark. Jede Entscheidung scheint äusserst wichtig und dringend.

Die negativen Auswirkungen scheinen gravierend, während die positiven auch im Klang wie rare Hoffnungsschimmer sind.

Am bekanntesten und in der Community am beliebtesten sind Wohl die Soundeffekte im Bezug auf das Stresslevel der Charakter. Das ist gut, denn der Stressmeter ist im ersten wie auch im zweiten Darkest Dungeon Spiel eines der wichtigsten Mechaniken.

Die Sounds für steigender Stress, sinkender Stress, erscheinende Qual oder erscheinende Tugend sind in dem Sinne interessant, dass sie an Gewicht nicht verlieren. Die Soundstingers funktionieren sowohl einzeln, wie auch wenn sie mehrere Male hintereinander erklingen.

Folgend diese vier Beispiele aufgelistet:

2.2 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Voice Overs

2.3 Bezogen auf Kommunikation

2.4 Wahrnehmungsorientierung

Soundtrack

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_2&rev=1654774343

Last update: **2022/06/09 13:32**

