

# Darkest Dungeon II



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

## 1. Spielbeschrieb

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 verzweifelten Versuch, die Apokalypse abzuwenden. Doch die größten Gefahren, denen man begegnet, kommen nicht von aussen. Die Verzweiflung, 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](https://www.youtube.com/watch?v=sJ6Gdd-pSPA&ab_channel=RedHookStudios)

## 2. Soundbeschrieb

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:

Name	Sound
Stress rising	...
Stress lowering	...
Affliction event	...
Virtue event	...

## 2.2 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Das wichtigste Element für die Narration und die Dramaturgie ist die Erzählerstimme. Sie ist ein zentraler Teil des Spiels und beschreibt sowohl die voranschreitende Geschichte, wie auch dient sie zur Untermahlung von ausschlaggebenden Events in einem Kampf oder während des Spiels.

Die Erzählerstimme wirkt fatal und untermalt die düstere Situation, die Hoffnungslosigkeit der Welt. Wie auch im ersten Teil spielt auch in diesem Spiel der Erzähler zur Verstärkung von fast allen Spielsituationen.

Wenn wir uns wieder auf das vorhergehende Beispiel bezieht, ertönt der Erzähler zum Beispiel auch immer beim erhalten einer Tugend oder einer Qual.

Der Erzähler ist äusserst kryptisch und unterstützt vor allem die bildlich erzählte Geschichte mit kurzen Kommentaren. Nur selten, in wichtigen Momenten der übergreifenden Geschichte, erwähnt der Erzähler genauereres.

Auch nur auf die Soundqualität bezogen: Die Erzählerstimme erklingt isoliert und separat vom Spielraum. Sie ist sehr laut gemixt und ertönt auch klar und deutlich über andere Sounds hinweg.

## Musik

Für die Dramaturgie ist unter anderem der Soundtrack ebenfalls ausschlaggebend, doch im Vergleich zu den Soundeffekten und der Narration, ist die Musik eher zurückhaltend.

Die Feedbacksounds bezogen auf Spieleraktionen sind laut, einschneidend, wichtig. Die Musik im Hintergrund ist zwar sehr dramatisch und bezieht sich ebenfalls auf die Dringlichkeit des Kämpfens und die teilweise hoffnungslose Welt, ertönt aber klar im Hintergrund. Die Narration und die Aktionen des Spielers nehmen sehr viel mehr Aufmerksamkeit der Spieler\*innen in Anspruch.

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Das Feedback auf die Aktionen des Spielers sind sehr dramatisch und einschneidend. Sie sind auch klar Wiedererkennbar. Die Sounds haben Kultstatus in der Roguelikeszene.

Viele Sounds sind vor Allem darauf ausgerichtet, ob Sie positive oder negative Auswirkungen auf den Erfolg der Spieler\*innen haben.

## UI Sounds

Im Vergleich sind die UI Sounds etwas schwammiger. Auch die UI Sounds untermauern jeden Klick mit einem definitiven und scharfem Sound, aber man hört heraus, dass es sich hierbei nicht um

## 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=1654777413](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darkest_dungeon_2&rev=1654777413)

Last update: **2022/06/09 14:23**

