Gothic II

- Genre: Computer-Rollenspiel
- Publikation: 29. November 2002
- Publisher: JoWooD
- Developer: Piranha Bytes

—-

Spielbeschrieb

Charakterentwicklung

Der Charakter erhält für erfüllte Aufträge und besiegte Gegner Erfahrungspunkte, durch die seine „Stufe“ erhöht wird. Bei jedem Stufenaufstieg erhält der Charakter 10 Lernpunkte, mit denen er mit der Hilfe von Lehrern seine Fertigkeiten verbessern kann. Dazu gehört unter anderem Bogenschießen, der Kampf mit Einhandwaffen, Schmieden und Schlösser Knacken. Zudem können Statuswerte wie Stärke und Mana erhöht werden.

Gilden

Man kann sich im Spielverlauf entscheiden, welcher der drei Hauptgilden man sich anschließen möchte. Es stehen hierbei die städtische Miliz (später Paladine), die auf dem Land lebenden Söldner (später Drachenjäger), und die im Kloster wohnenden Novizen und Feuermagier zur Verfügung. Das Spiel setzt wie im ersten Teil eine Gildenzugehörigkeit voraus, um die Handlung voranzutreiben.

(Quelltext: Wikipedia)

Soundanalyse

Die Soundscape Sounds:

- Vogelambiente Wald
- Vogelambiente Meer
- Waldbodenschritte
- Steinschritte
- Holzbodenschritte
- Holz sägen
- Wischen
- Geplapper
- Tierlaute normal
- Tierlaute bei entdecken
- Messer schleifen
- Blasebalg benutzen
- Rauchen

- Wäsche waschen
- Wasserrauschen
- Wasserglucksen

In 1.59 Minuten Film

Die Allgemeine Klangbeschriebung

Das Spiel versucht möglichst realistische Sounds darzustellen und diese dann im Radius zu begrenzen um der Stadt Leben einzuhauchen. Die Schritte des Avatars hallen verschieden zum Untergrund, nicht aber abhängig der Rüstung. Sonst hat jedes Objekt und jeder Mensch je nach Tätigkeit einen eigenen Geräuschradius in den man laufen kann.

Die Höhere Semantische Ebene

Die Geräusche sind für den Spieler ein drites Auge. Auch ausserhalb des Sichtradius können bestimmte Menschen identifiziert werden. Feindliche Tiere geben Warnsignale von sich sollten sie den Spieler bemerken.

Die funktionale Ebene in Bezug auf interaktion

Das Soundscape ist komplett uninteraktiv. Die einzige Möglichkeit inzugreifen ist die Personen anzusprechen/zu töten sollte es an eine Person gebunden sein. Bewegt man sich im Raum fällt störend auf das sich die Lautstärke des Geräusches nicht am Spieler orientiert sondern an der Kamera. Dies bedeutet das die Sounds beim vorbeigehen noch etwas stärker werden als der Spieler sie aber schon passiert hat. Dies hätte vermieden werden können.

Die funktionale Ebene bezogen auf Narration und Dramaturgie

Der Tepich erzeugt eine lebhafte Untermalung des Geschehens und gibt dem Spieler eine Orientierungshilfe für was er nicht sieht. Die Sounds arbeitender Bürger ergeben ein Gefühl regen Treibens und Wandels im Spiel in der durchaus statischen Stadt.

Komposition/Mix/Ästhetik

Das Spiel hält sich durch und durch realistisch, es ist sogar anzunehmen, dass die realen Aktionen mit Mikrophon aufgenommen wurden um das Spiel zu untermalen. Dank der unterschiedlichen Soundradien gelingt dies sehr gut, allerdings geht so ein bestimmter Stil verloren. Das einzige was gesagt werden kann ist dass das Spiel jegliche Aktionen viel lauter untermalt als dies in der Realität der Fall währe.

(Übernommen von Konrdin Kuhn & Jeremy Spillmann)

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=gothic_2&rev=1334146270

Last update: **2012/04/11 14:11**