

It Takes Two



Genre:	Co-op, Action-Adventure, Plattformer
Erscheinungsjahr:	26. März 2021
Entwickler:	Hazelight Studios
Analyse von:	Jan Espig, Max Egli, Yasmina Kupferschmid

1. Spielbeschreibung

In «It Takes Two» spielen zwei Spieler im Co-op Modus miteinander, um Rätsel und Gegner zu überwinden. Das Spiel setzt seinen Fokus auf Zusammenarbeit und lässt sich auch nur gemeinsam meistern. Gespielt werden zwei streitende Eltern, die in Puppen verwandelt wurden, um ihre vernachlässigten Beziehungsprobleme zu lösen und wieder das Wichtige im Leben zu finden. Das Spiel überrascht durch seine diversen, gut inszenierten Rätsel in einer fantastischen Welt aus überdimensionierten Alltagsgegenständen und dem auf die Spitze getriebenen Fokus auf die Verbindung von kooperativem Gameplay und Narration.

Trailer https://www.youtube.com/watch?v=ohClxMmNLQQ&ab_channel=ElectronicArts

1.1 Soundbeschreibung

Die überdimensionierte Umgebung wird durch das Abdämpfen und Hervorheben von einzelnen Geräuschen noch verstärkt um eine vertraute, komödiantisch verspielte, aber realistisch anmutende Abenteueratmosphäre zu kreieren. Das Sounddesign gibt den Spielenden das Gefühl in einem interaktiven Pixar Erlebniss zu stecken ohne zu sehr in eine comic-hafte Übertreibung abzurutschen.

1.2 Split-Screen als Chance

Da das ganze Spiel im Split-Screen-Modus gespielt wird, wurde speziell darauf geachtet dass die Tonspuren für die jeweilige Spielerseite hervorgehoben ist. Dadurch können Spieler die eigene Seite besser wahrnehmen, ohne von den Geräuschen des Nachbarn abgelenkt zu werden. Bewusst priorisierte Geräuschen wurden hervorgehoben, um eine bessere Orientierung der Spieler zu gewährleisten, welche teilweise nur für einen und manchmal für beide Spielenden gedacht waren.

2. Ambient Sound

Eine guter Ausgleich und das „Weniger ist Mehr“-Prinzip bestimmen die Hintergrundsatmosphäre. Da es Momente gibt, in denen sich die Spieler in sehr unterschiedlichen Umgebungen aufhalten, wurde eine reduzierte, harmonische Atmosphäre gewählt, die die spezifischen Umgebungen möglichst hervorhebt, ohne die andere Seite zu stören. Die Klänge bestehen aus natürlichen Geräuschen wie Wasserrauschen, Wind oder Maschinenrauschen und werden mit leichten Streichinstrumenten, Synthesizer, Klavier oder rhythmischen Takten von Trommeln untermalen.

Titel	Sample
Ambient Sound - Musik + mechanische Geräusche	ambient_sound_-_musik_mechanische_gerauesche.mp3
Ambient Sound - unterschiedliche Umgebungen	ambient_sound_-_unterschiedliche_umgebung.mp3

2.1 Raumdarstellung

Der Raumspezifische Sound spielt in «It Takes Two» eine zentrale Rolle, um die Immersion zu erzeugen. Umgebungen, die in der Realität keine ausgeprägten Schall-Reflektionen ergeben würden, weil sie beispielsweise zu klein sind, werden aus der Perspektive von einer kleinen Puppe als viel grösser wahrgenommen und dementsprechend verstärkt. Hohle Baumstämme klingen wie ein langer Höhlentunnel und ein leeres Badezimmer erhält etwas gewaltiges wie eine Kirche, um den Grössenunterschied zu unterstreichen.

Titel	Sample
Echo - Innenraum Halle	echo_-_indoor_hall_.mp3
Echo - Grosser Aussenbereich	echo_-_large_outdoor_area.mp3

2.2 Klänge & Geräusche

Alle Klänge wurden zuvor InHouse aufgenommen und auf ihre InGame Umgebung angepasst, um möglichst nachvollziehbar zu wirken. Die einzelnen Spieler hören auf ihrer Seite des Bildschirmes die selbst aktivierten Geräusche lauter und klarer.

Titel	Sample
Soundeffekt - Lasso Peitsche	soundeffect_-_lasso_wip.mp3
Soundeffekt - Jump booster	comic_sound_-_jump_booster.mp3

3. Dramaturgie

«It Takes Two» lebt von einer aufregenden und dramatischen Geschichte, die man miterlebt. Diese Emotionen versucht auch den Sound in allen Facetten abzuholen und zu unterstreichen. Besonders auffallend sind hierbei Geräusche und Klänge von dynamischen, bzw. herabfallenden Gegenständen, welche die Dramatik der Situationen durch ihre wuchtigen, bedrohlichen Klänge ausmachen.

3.1 Voice-Over

Da es sich bei den Spielfiguren um ein streitendes Paar handelt, kommt es nicht zu kurz mit Dialogen. Gespräche, Streits, Kommandozurufe: Alles in einem ausgewogenen Verhältnis, damit die Illusion wächst mit dabei zu sein. Gesprochen werden insgesamt drei Individuen: die beiden Spielfiguren und der unterstützende Narrationsleiter in Form eines sprechenden Buches namens Dr. Hakim, mit einem übertriebenen romantischen Text und einem leicht spanischen Akzent. Die Stimmen wirken echt und emotional aufgeladen, als würden die Voice Over Sprecher selbst streiten. Die Stimmen sind sauber aufgenommen und passen zu den einzelnen Charakteren.

Titel	Sample
Voice Over - Dialog im Game	voice_dialog_-_in_game.mp3
Voice Over - Dialog Einspieler	voice_dialog_-_einspieler.mp3
Voice Over - Dr.Hakim	dr.hakim_-_speaking_book.mp3

4. Persönliches Fazit

Das geniale Kooperationsspiel lässt sich kaum bemängeln, es ist dem selbst gesteckten Ziel das beste Co-op Spiel zu sein näher gekommen als jedes vorherige. Die unglaublich vielseitige und detailverliebte Spielwelt schmelzen mit dem komplexen Sounddesign zusammen und ergeben ein Vollumfassendes und packendes Adventure Spiel. Kein anderes Spiel hat sich mit der Soundverteilung während eines Split-Screens so sehr befasst wie das Team von „Hazelight“ und damit neue Massstäbe gesetzt wie Surround Sound zu zweit interaktiv erlebbar gemacht werden kann.

5. «It Takes Two» im Vergleich zu Unravel Two

5.1 Atmosphäre

Sowohl in «It Takes Two» als auch in «Unravel Two» bieten die Settings grosses Potential für eine atmosphärische Soundkulisse. Jedoch wird diese in «It Takes Two» oft durch die unzähligen Voice-Overs übertönt. Auch in «Unravel Two» steht die Musik im Vordergrund, wodurch Hintergrundgeräusche weniger Priorität haben. Die Hintergrundsounds sind spezifisch im Feuerlevel von «Unravel Two» sehr gelungen: Ein kontinuierliches Flammenknistern, welches die Gefahrensituation unterstreicht.

5.2 Narration/Story

Die Story in «It Takes Two» wird durch Voice-Overs in Form von Dialogen erzählt. Im Kontrast dazu, benutzt «Unravel Two» gar keine Sprache. Dort wird die Narration über die Dramaturgie der Musik vermittelt. Die Story erfährt man eigentlich vor allem auf visueller Ebene, wobei das Wetter und die Wettergeräusche eine grosse Rolle für die Stimmung spielen. Die Art der Erzählung ist bei beiden Spielen sehr passend.

5.3 Materialität & Überverdeutlichung

Die Charaktere von «It Takes Two» und «Unravel Two» sind Miniaturfiguren, die sich durch unsere riesige Welt bewegen. Die kleinen puppenhaften Stofffiguren würden in der Realität nicht viele Geräusche erzeugen. In beiden Spielen wurden die Fussstapfen auf den verschiedenen Untergründen comic-haft verdeutlicht. Besonders in «Unravel Two» merkt man es, da die Figuren sehr leicht und zierlich wirken. Jedoch braucht es eine Art von Feedback, da man sonst die Materialien nicht verstehen könnte. In den meisten Beispielen ist es nicht störend, vielmehr unterstützt es die Immersion. Würde man die Sounds realistischer gestalten, würden viele wegfallen und am Ende hätte man viel weniger bis gar keine Sounds. Die Interaktionssounds mit Objekten (z.B. Blechbüchse schieben, an einer Liane schwingen, Baum umkippen) sind glaubhaft umgesetzt und stimmen auch für die jeweilige Grösse der Objekte.

5.4 Sounds im Zweispielermodus

«It Takes Two» hat ein ausgeklügeltes Soundsystem für den Splitscreen. Die Spieler können sich in einer unterschiedlichen Umgebung befinden und bekommen dementsprechend auch ein anderes Soundfeedback. Im Vergleich, hat «Unravel Two» den Sound nicht für den Zweispielermodus umgestaltet. Der Sound funktioniert hier ähnlich, wie im ersten Teil von Unravel, was ein Einzelspieler ist.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=it_takes_two

Last update: **2024/06/12 17:44**

