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 gemeinsam 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 überdimensioniert Umgebung wird durch das abdämpfen und hervorheben von einzelnen Geräuschen noch verstärkt um eine vertraute, kommediantisch verspielte aber realistisch anmutende Abenteueratmosphäre zu kreieren. Das Sounddesign gibt den Spielenden das Gefühl in einem interaktiven Pixar Erlebnisses 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 prioisierte 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 Weniger ist Mehr bestimmen die Hintergrundatmospähre. 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, Syntheszier, Klavier oder rythmischen Takten von Trommeln untermalen.

Ambient Sound - Musik + mechanische Geräusche	ambient_sound_-_musik_mechanische_geräusche.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 dem entsprechend verstärkt. Holle Baumstämme klingen wie ein langer Höhlentunnel und ein leeres Badezimmer erhält etwas gewaltiges wie eine Kirche um den Grössenunterschied zu unterstreichen.

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.

Soundeffeckt - Lasso Peitsche	soundeffect_-_lasso_wip.mp3
Soundeffeckt - 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 der Sound in allen Facetten abzuholen und zu unterstreichen. Besonders

auffallend sind hierbei Geräusche und Klänge von dynamischen, bsw. herabfallenden Gegenständen welche die Dramatik der Situationen durch ihre wuchtig, 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 Verhältniss, damit die Illusion wächst 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.

Voic Over - Dialog im Game	voice_dialog_-_in_game.mp3
Voic Over - Dialog Einspieler	voice_dialog_-_einspieler.mp3
Voic 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

Da es sich beide Male um Point & Click Adventures handelt, ist in beiden Spielen das Bestätigen möglicher Aktivitäten durch Sound ein sehr wichtiger Faktor. In the Room ist es ganz klar so geregelt, dass diese Bestätigungs-Sounds jedes einzelne Mal abgespielt werden, wenn eine mögliche Aktion ausgeführt wird. Da Return to the mysterious Island dies nicht ganz so klar geregelt hat, können Verwirrungen bezüglich der eigenen Aktionsmöglichkeiten entstehen.

5.2 Narration/Story

In die geheimnisvolle Insel werden über den Sound auch Emotionen und Zustände der Spielerfigur beschrieben und bestätigt. Somit wird in diesem Spiel der Sound auf einer dramaturgischen Ebene verwendet, von der the Room keinen direkten Gebrauch macht.

5.3 Materialität

Da in beiden Spielen das Sichtfeld stark begrenzt ist und man entweder fast Nichts, oder nur einen sehr begrenzten Teil des Raumes sieht, wird der Raum stark durch den Sound erweitert. So wird in beiden Spielen mit Soundeffekten von Quellen gearbeitet, die sich nicht im Sichtfeld befinden, was zur Folge hat, dass der Raum über das Sichtbare hinaus erweitert wird.

5.4 Überverdeutlichung

Ein sehr starker Unterschied im Sound findet sich bei den beiden Spielen in der Qualität und Diversität von Soundgeräuschen bei der Interaktion mit Objekten. Während in the Room diverse verschiedene Sounds verwendet werden, welche die physikalischen Eigenschaften der Objekte gut beschreiben, wird in Return to the mysterious Island immer wieder der gleiche Sound verwendet, welcher teils überhaupt nicht zur Materialität des verwendeten Objektes passt.

5.5 Sounds im Zweispielermodus

Ein sehr starker Unterschied im Sound findet sich bei den beiden Spielen in der Qualität und Diversität von Soundgeräuschen bei der Interaktion mit Objekten. Während in the Room diverse verschiedene Sounds verwendet werden, welche die physikalischen Eigenschaften der Objekte gut beschreiben, wird in Return to the mysterious Island immer wieder der gleiche Sound verwendet, welcher teils überhaupt nicht zur Materialität des verwendeten Objektes passt.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=it_takes_two&rev=1718197351

Last update: **2024/06/12 15:02**