

Red Dead Redemption 2



| | |
|-------------------|---------------------------|
| Genre: | Action-Adventure |
| Publikationsjahr: | 2018 |
| Studio: | Rockstar Games |
| Analyse von: | Erja Kumar, Paris Baumann |

1. Spielbeschreibung

Red Dead Redemption 2 ist ein Action-Adventure-Game, dessen Handlung in den fiktiven Vereinigten Staaten von 1899 spielt. Man spielt dabei Arthur Morgan, einen Gesetzlosen, der gegen das Gesetz, andere Gangs und weitere Gegner überleben muss. Wichtige Interaktionen sind unter anderem: Schusswechsel, Raubüberfälle, Reiten, mit NPCs interagieren und die eigene Ehre durch gute Taten und Entscheidungen möglichst hoch halten. Man kann das ganze fiktive Land dabei entdecken.

IOS Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=F63h3v9QV7w>

2. Soundbeschreibung

Der Sound spielt bei Red Dead Redemption 2 wie bei den meisten Spielen eine grosse Rolle. Er ist nicht nur dafür zuständig, die Immersion aufrechtzuerhalten, sondern gibt auch wichtige Feedbacks, die dem Spieler zeigen, was er nun tun muss oder was genau seine Aktion ausgelöst hat. Der Dialog spielt, dadurch, dass es eine umfassende Geschichte gibt, auch eine wichtige Rolle, was sich dadurch zeigt, dass sich vielfältiges und gründliches Voice Acting durch das ganze Spiel zieht.

3. Wahrnehmung

3.1 Immersion mit Simulation

Wenn man die Augen schliesst, weiss man trotzdem immer ziemlich genau, wo man sich befindet und wie die Umgebung etwa aussieht. Auch das Wetter und die Tageszeit werden gut übermittelt. Die

Voiceovers sind in lokalen Dialekten, ausserhalb der Grossstadt sprechen alle mit einem "Southern Drawl". Wir wissen nicht, wie sich dies für US-Einheimische anfühlt, aber als Aussenstehender vertieft es die Immersion sehr fest, da man den Dialekt auch mit dem Setting in Assoziation bringt.

3.2 Zustandsveränderungen

Eine wichtige Zustandsveränderung bei Red Dead Redemption 2 ist das sogenannte "Dead Eye". Dabei verlangsamt sich die Zeit und man hat viel mehr Zeit zu zielen und zu schießen. Der begleitende Soundeffekt, welcher diesen Zustand einleitet und somit anzeigt, ist ein undeutliches Rauschen. Die Schüsse, welche erst ganz am Schluss voll (und mit altbekanntem Schussound) ausgelöst werden, werden bei Betätigung der Aktion durch dumpfere Versionen des gleichen Sounds angezeigt. So wird dem Spieler mitgeteilt, wann genau er schießt, ohne dass die Schüsse sogleich ausgeführt werden.

Dead Eye kommt in fünf verschiedenen Levels vor, die anzeigen, wie weit man mit dieser Mechanik fortgeschritten ist. Es wird durch Headshots ausserhalb von Dead Eye oder Challenges aufgelevelt. Soundunterschiede gibt es bei den unterschiedlichen Levels grundsätzlich nicht, es wird gleich eingeleitet und die Schüsse klingen gleich. Dadurch, dass höhere Levels jedoch länger in diesem Zustand verweilen, repetiert sich das Rauschen. Ein erfahrener Spieler kann dadurch schnell erkennen, in welchem Level man sich befindet.

4. Verhältnis Aktion→Sound

4.1 Direkte Kommunikation

Alle Interaktionen im Spiel lösen einen angemessenen Sound aus, der einem nicht nur zeigt, dass man interagiert, sondern auch womit auf einer auditiven Ebene. Jeder Input, egal ob man direkt visuelles Feedback bekommt oder nicht, hat auch noch einen auditiven Sound um anzuzeigen, dass der Input vernommen wurde. Ein Beispiel, welches unten noch weiter ausgeführt wird, sind dabei die Schüsse im Dead Eye, da man dort nicht unmittelbar sieht, dass diese ausgeführt wurden. Aber auch Aktionen wie Zoomen werden angezeigt, obwohl man dies sieht. Der hohe Klicksound, der dieses anzeigt, wird jedoch nur dadurch gerettet, dass man die Aktion nicht oft braucht.

Das UI wird verständlicherweise durch angenehmere und subtilere Sounds unterstützt, was wichtig ist, da man es doch ziemlich oft braucht. Mit einem herzsschlagähnlichen Geräusch kommt man in das Pausenmenü, in dem man sich durch Klicken bewegen kann. Der Unterschied, wo genau in der UI man sich befindet, wird durch die Höhe des Klickens angezeigt.

[uirdr.mp4](#)

4.2 Indirekte Kommunikation

Wenn das Spiel möchte, dass man sich auf etwas bestimmtes fokussiert, blendet es die Umgebung nicht komplett aus, sondern lässt sie abklingen, während die wichtigen Geräusche in den Vordergrund rücken. Gute Beispiele dafür sind, dass man Dialog, der an einen gerichtet ist, immer noch versteht, auch wenn im Hintergrund beispielsweise gesungen wird. Bei Kämpfen kann die Umgebung

interessanterweise ebenfalls gehört werden, wenn auch nur in leiseren Phasen. Trotzdem unterscheidet sich Red Dead Redemption 2 dadurch von vielen ähnlichen Spielen, die bei Kämpfen nur Kampfgeräusche oder Musik zulassen.

Neue Quests werden durch metallische Geräusche angezeigt. Diese sind spezifisch so angelegt, dass sie den Blick zu der Questline lenken, da man den Sound sehr schnell auch mit einer Quest assoziiert. Allgemein spielt das Game viel mit solchen antrainierten, kleinen Sounds, welche die Aufmerksamkeit lenken sollen, bei Quests wird es jedoch augenscheinlicher. Der ganz eigene Sound, welcher das erfolgreiche Ende einer Quest signalisiert, löst bei Spielern durch diesen Pavlov-Effekt ein triumphantes Gefühl aus.

5. Narration und Dramaturgie

5.1 Dramatisierung, emotionale Hinweise

Das Ehrensysteem ist eine wichtige Mechanik der Narration. Durch Aktionen, die anderen helfen, kann der Spieler an Ehre gewinnen und durch Aktionen wie das Attackieren von Gesetzlosen, kann man an Ehre verlieren. Dies wird mittels Soundeffekten auch dem Spieler weitergegeben. Während beide Zustände (anders als "neutrale" Ehre) ihre Vorteile haben, so sind die Sounds doch so ausgelegt, dass man sich mit hoher Ehre wohler fühlt als mit tiefer. Der "Hohe Ehre" Sound ist ein reiner Glockenklang, der auch von vielen anderen Spielen bereits mit Erfolg assoziiert wird. Währenddessen ist der "Tiefe Ehre" Sound zwar auch ein Glockenschlag, jedoch begleitet von Dissonanzen, welche einem einen Schauer über den Rücken schicken.

5.2 Mittel zur Subjektivierung

Man kann in Red Dead Redemption 2 zwischen First und Third Person hin und her wechseln. Der Sound wird dadurch jedoch nicht beeinflusst. In beiden Modus gibt es mehrere Dinge, welche einem die subjektive Wahrnehmung der Figur näher bringen, sowohl visuell (durch Farbwechsel der Sicht bei Verletzung), als auch auditiv. Wenn die Ausdauer zu tief sinkt, beginnt Arthur schwer zu atmen auf eine Weise, die uns allen bekannt sein dürfte aus dem echten Leben. Dies, als auch die Schmerzenslaute, wenn er verletzt wird, helfen dem Spieler sehr, sich auf den Charakter als "menschlich" einzulassen und helfen auch mit der Immersion. Dies ist ein sehr wichtiges Mittel bei Red Dead Redemption 2, um den Spieler mit dem Charakter mitfühlen zu lassen. \\ ===== 6. Fazit ===== Alles in allem gesehen, ist das Sound Design bei Red Dead Redemption 2 sehr hochqualitativ und gut gemacht. Ausser ein paar kleinen Sound-Effekten, die deplatziert wirken, schaffen die Sounds eine kohäsive Stimmung, welche von der Musik vereinzelt noch unterstützt wird. Das Spiel leitet den Spieler sehr genau dahin, wo es ihn haben möchte, sowohl auf die Mechanik als auch auf die Narration bezogen. Eines der besten Dinge ist das hochkarätige Voice Acting. Es verknüpft die Umgebung und das Setting mit der Narration und dem Spielenden selbst.%%

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=red_dead_redemption_2&rev=1718195748

Last update: **2024/06/12 14:35**

