

BIT.TRIP Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien



Genre:	Platformer
Publikationsjahr:	2013
Publisher	Gaijin Games
Developer:	Alex Neuse, Mike Roush
Analyse von:	Laslo Vetter, Mengmeng Wu, Nicolas Matter

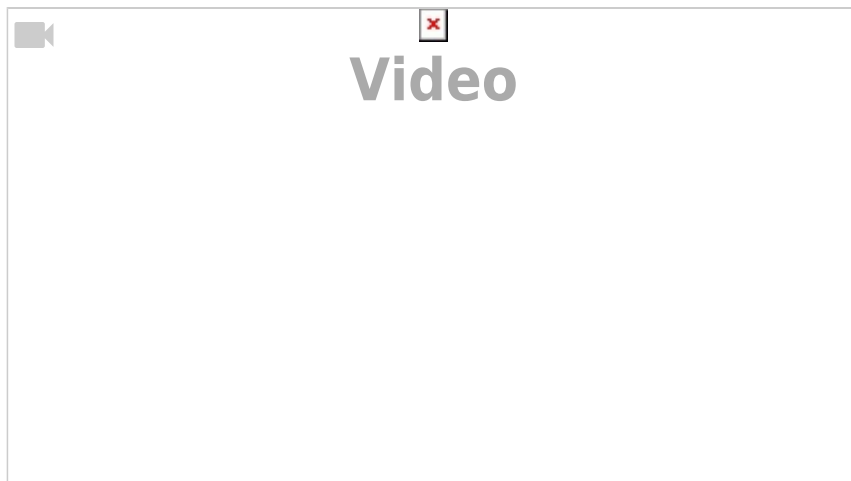
Spielbeschreibung

BIT.TRIP Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien, meist abekürzt als **Runner2**, ist ein Side-Scrolling Platformer in welchem der Spieler seinen gewählten Charakter in 5 Welten mit je 14 Levels und 5 Bonus-Levels sicher vom Start ins Ziel leiten muss.

Der Charakter rennt automatisch, der Spieler muss, um Hindernissen auszuweichen, verschiedene Aktionen ausführen, darunter Springen, Treten, Schlittern und sich mit einem Schild vor Projektilen schützen. Prallt der Spieler gegen ein Hindernis oder fällt er aus dem Bild, so wird er zurück an den Start oder zum Checkpoint nach der Hälfte des Levels befördert.

Unterwegs kann er Goldbarren und Modus-Upgrades einsammeln, welche am Ende zum Score des Durchgangs hinzu gezählt werden.

Gameplay



Sound-Analyse

Die Sound-Analyse erfolgt im Vergleich zum Spiel **Guitar Hero** (PS2).

Beim Spielsound kann man zwischen **Musik** und **Feedback-Sound** unterscheiden.

Die Musik wurde nach den Wünschen und Anforderungen der Entwickler produziert, es handeln es sich um elektronische Kompositionen von [Petrified Productions](#) (genauer Komponist unbekannt) und bei den Bonus-Levels im Retro Look von [DisasterPeace](#).

Alle Musikstücke sind im 4/4-Takt bei etwa 160 BPM und dauern 60 Sekunden. Dies definiert auch die Gestaltung und Länge der Levels (Gegenstände und Hindernisse können nur im Takt auftreten und jedes Level dauert 60 Sekunden).

Musik

Die Musik ist temporeich, aufgestellt und fröhlich. Sie geben jeder Spielwelt eine einzigartige Atmosphäre, die sich jedoch stets in das sehr positive Gesamtbild einfügen, diese leben ausschliesslich von Perkussion und weichen Synthesizern in mittleren bis tiefen Frequenzen. Jedes Musikstück teilt sich in 5 an die Welt stimmungsmässig angepasste Loops, diese werden Hyper, Mega, Super, Ultra und Extra genannt. Sie sind je ein Teil des Lieds und gehören zum Spannungsbogen der Komposition.

Alle 8 Takte trifft der Spieler auf ein rotes Kreuz, sammelt er dieses ein, so wird der nächste Loop ausgelöst und die Spannung wird nebst dem Lied auch visuell mit einer Spur die der Spieler hinter sich herzieht erhöht. Diese Funktion beschreibt Entwickler Alex Neuse als Moding Up bzw. Moding Down:

- „But the biggest boon for us, making music games across multiple genres, was the “moding up/down” mechanic that survived all seven games in the series. If you’re playing well, you’ll mode up, which adds new layers to the background music and changes up the sound effects. Conversely, moding down removes them. So, without needing to think about where in a composition the player is, we were still able to tie skill to musical dynamism.“

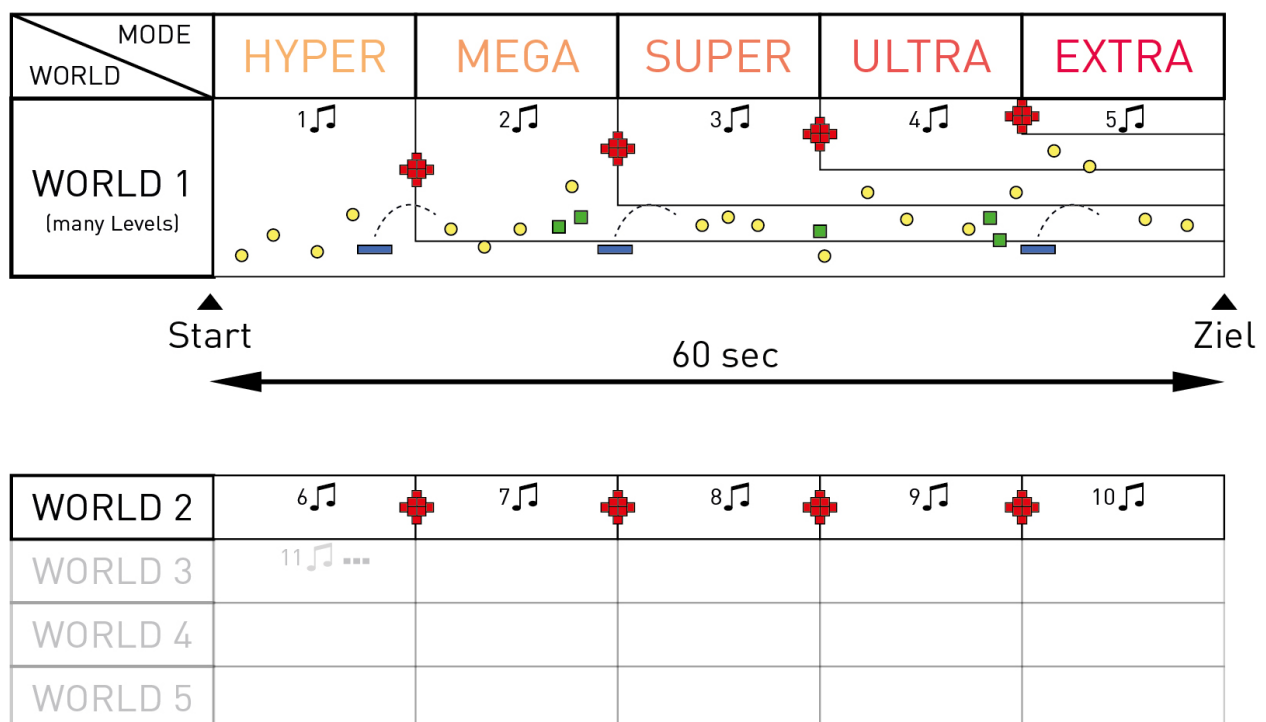
Feedback-Sound

Sammelt der Spieler Items ein oder überwindet erfolgreich Hindernisse, so kriegt er ein akustisches Feedback in Form von kurzen, hohen Synthesizer-Tönen und manchmal Effektgeräuschen (z. Bsp. ein Rauschen). Sie funktionieren auch als Hilfestellung an den Spieler.

Die Feedback-Sounds sind die tragende Melodie der Musik, verpasst der Spieler einen Goldbarren, so fehlt auch eine Note in der gesamten Melodie.

Ein weiteres akustisches Signal gibt es beim Durchlaufen des Checkpoints in der exakten Mitte des Levels.

Musik & Feedback-Sound kombiniert ergeben ein einheitliches Bild. Die Töne des Feedbacks integrieren sich fehlerfrei in die Musik, da die Levels stets linear und im gleichen Tempo ablaufen, weil der Spieler die Geschwindigkeit der Spielfigur nicht beeinflussen kann. Es ist die Absicht der Entwickler diese zwei Sounds, die in den meisten Spielen voneinander getrennt bleiben, miteinander harmonisch zu kombinieren.



Grafisch vereinfachtes Prinzip des Spielsounds

Motivation

Der Spieler wird durch die Musik dazu animiert, möglichst alle Goldbarren und Mode-Upgrades einzusammeln, weil sich dadurch die Musik für den Spieler stark verbessert anfühlt. Der ganze

Levelaufbau funktioniert immer harmonisch mit der Musik zusammen, dazu zählen praktisch alle Hindernisse, die der Level bereit hält. Der Spieler kommt dadurch erstaunlich schnell in den Flow des Spiels und ist immer wieder motiviert das Musikstück im Hintergrund möglichst perfekt zu spielen.

Vergleich mit Guitar Hero



Wie in **Guitar Hero** muss der Spieler im richtigen Moment die richtige Aktion ausführen um die Melodie des Spiels wiederzugeben, im Guitar Hero benutzt er dazu eine Plastikgitarre mit 5 Knöpfen, eine Imitation eines echten Instruments. Das Instrument im **Runner 2** ist abstrahiert und in eine andere Form gebracht worden.

Genau durch die Verbindung von einem Platformer-Genre mit einem Musikspiel, in welchem man ein Instrument spielt, schafft das Spiel den Spieler auf eine packende Art zu fordern und einbinden.

Wie bei **Guitar Hero** wird der Spieler einiges Üben müssen um die härteren Songs, bzw. Levels fehlerfrei spielen kann, und genau hier ist auch die grösste Schwachstelle: Repetition, den nicht alles in einem Loop macht Spass.

Quellen

[_Future_Legend_of_Rhythm_Alien](#)
[bittrip-presents-runner-2-future-legend-review](#)
[one-bit-trip-time-alex-neuse](#)

disasterpeace.com

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=runner_2&rev=1399618913

Last update: **2014/05/09 09:01**

