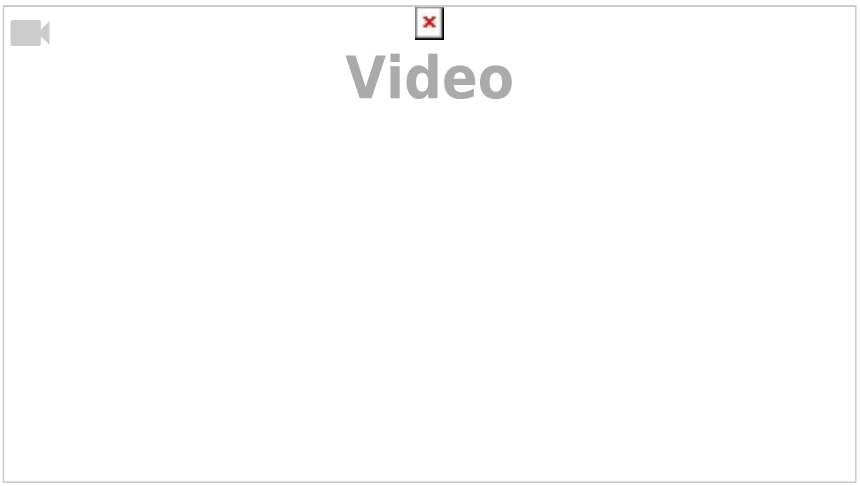
BIT.TRIP Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien

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



https://www.youtube.com/watch?v=oTGtw5WPoOY

Sound World 1 - 5 Loops sind zu hören !

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 un 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 Täkte 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 bei einem erfolgreichen Sliden). Sie funktionieren auch als Hilfestellung an den Spieler.

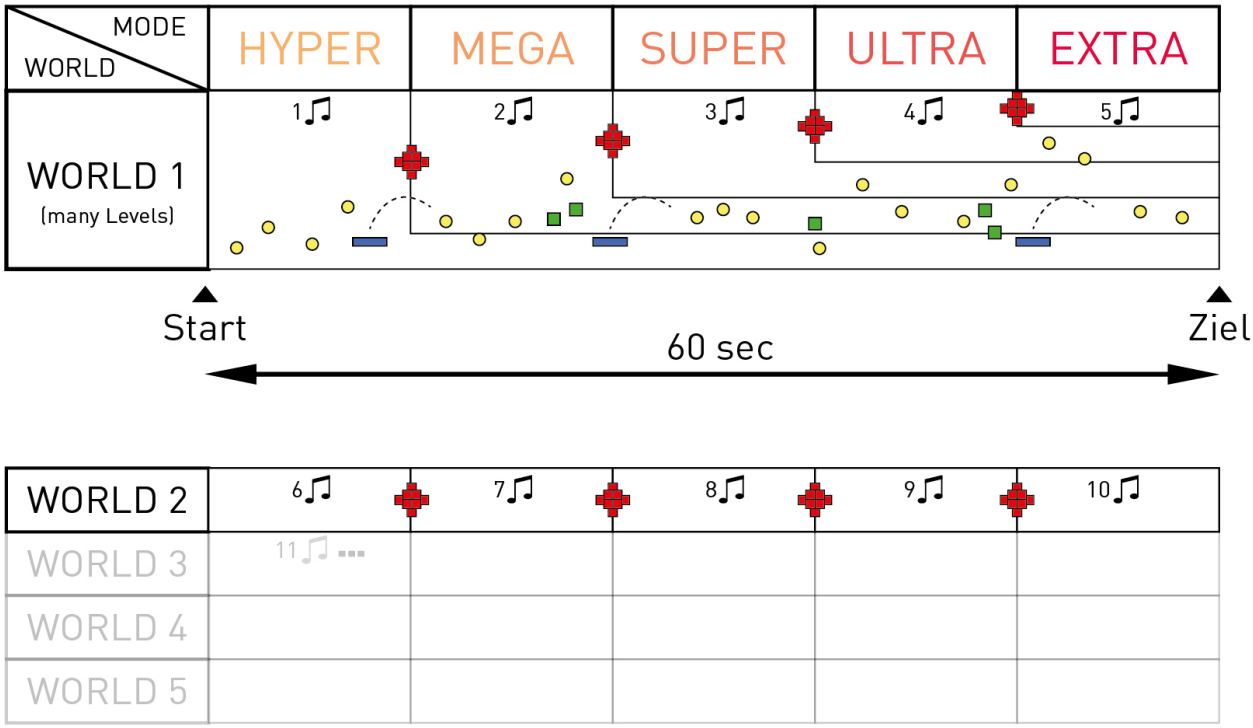
Die Feedback-Sounds sind die tragende Melodie der Musik, verpasst der Spieler einen Goldbarren, so fehlt auch für den Spieler eine Note in der gesamten Melodie.

Ein weiteres akustisches Signal erfolgt auch beim Durchlaufen des Checkpoints in der exakten Mitte des Levels.

Die Feedback-Sounds erfolgen immer an den Stellen, wo der Spieler eine Aktion tätigen muss. Es gibt im Laufe des Spiels verschiedene Aktionen, die sich wiederum von ihren Klängen unterscheiden können. Gewisse Aktionen wie die Jump-Plattform geben ein wesentlich stärkeres Sound-Feedback. Diese Aktions-Feedbacks integrieren immer augrund des intelligenten Levelaufbaus perfekt in die Musik. Tätigt der Spieler eine Aktion an einem Ort, wo diese Aktion nicht erforderlich ist erfolgt keinerlei Feedback in Form eines Sounds.

Bei einer Kollision erfolgt ein eher negatives Sound-Feedback, dass jedoch die Musik kaum stört, obwohl man wieder an den Anfang oder den Checkpoint vom Level zurückgesetzt wird. Der Runner rennt in dem Moment wieder automatisch los, wenn die Musik sich wieder an diesen Punkt eingespielt hat.

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

Die roten Mode-Upgrades sind wesentlicher Bestandteil, da sie den ganzen Loop von seiner Melodie ändern. Sie kommen in regelmässigen Abständen von 12 Sekunden. Verpasst man ein Mode-Upgrade so hat man nicht mehr die Möglichkeit alle Phasen der Hintergrundmusik zu durchlaufen.

Die Goldbarren und die Bewältigung von Hindernissen mithilfe von einzelnen Aktione, tragen zur Aufwertung des Loops bei und ergeben für den Spieler den optimalen Sound des Levels. Besonders die Aktionen wie die Jump-PLattform oder das Blockieren von Klötzen tragen wesentlich zum Klang des Sounds bei. Beim Anschauen des Gameplay-Videos, ist dies besonders bei den Jump-Plattformen in Kombination mit den Goldbarren und Mode-Upgrades zu beobachten.

Motivation / Hilfestellung der Musik

Der Spieler wird durch die Musik stark dazu animiert, möglichst alle Goldbarren und Mode-Upgrades einzusammeln, weil sich dadurch die Musik für den Spieler stark verbessert anfühlt. Der Spieler kommt dadurch erstaunlich schnell in den Flow des Spiels und ist immer wieder motiviert das Musikstück im Hintergrund möglichst perfekt zu spielen. Die Musik hilft dem Spieler zusätzlich sich an den Ablauf des Levels zu erinnern und den Moment im Level besser zu erkennen eine Aktion zu tätigen. Die Musik gibt bei einer Kollision kein demotivierendes Feedback, wie zum Beispiel in Mario. Sie spielt sich so wieder ein, sodass der Spieler wieder motiviert ist das Level mit einem neuen Anlauf zu beginnen, was ein entscheidendes Merkmal von Runner 2 ist.

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=1399648675

Last update: **2014/05/09 17:17**