Temple Run 2

Verfasserinnen der Analyse	Asya Fischer, Lilian Khov, Lea Wild
Publisher & Developer	Kiloo & SYBO
Publikationsjahr	2012
Genre	Endless Runner
Plattform	Android, IOS, Microsoft Windows

Spielbeschrieb

In diesem Endless Runner findet sich der Spieler als ein junger Erwachsener beim Vandalieren von Zügen wieder, welcher vom Inspektor und seinem Hund erwischt wird. Ziel ist, so lange wie möglich vom Inspektor wegzurennen und dabei etliche Items wie Coins und Power-Ups einzusammeln. Im Laufe des Spielerlebnisses ist es möglich, Upgrades und neue Charaktere durch den Tausch von In-Game-Ressourcen zu erwerben.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=fGy-x3H-nxU&ab_channel=SYBOTV

Funktionale Analyse

Soundtrack

Subway Surfers hat einen Main-Soundtrack, welcher jeweils bei den Events etwas abgeändert wird. Der gleiche Soundtrack zieht sich jeweils durch die Menüs und durch das Game. Der Soundtrack wird jeweils, zu Gunsten der Immersion, von Umgebungsgeräuschen begleitet. Der momentane Soundtrack (10th Anniversary) hört sich sehr episch an und zeigt teilweise Snippets aus dem originalen Soundtrack.

Main Theme	subsur_running_theme.mp3
Anniversary Theme	subsur_menu.mp3
Menu Soundtrack	subsur_standard_menu.mp3

Simulation

In Subway Surfers sind die Geräusche und das Timing eher unrealistisch, wobei sie bezüglich der vorliegenden Spielewelt Sinn machen. Die Sounds passen sehr zum visuellen Stil des Games – eine cartoonhafte Abbildung der Realität. Akustisch weiss der Spieler in der Regel kurz vor der Animation, was als nächstes geschieht.

Zug	subsur_passing_train.mp3
Polizist	subsur_mistake.mp3

Feedback

Im Game ist es möglich, Items und Coins einzusammeln. Sammelt man sehr schnell mehrere Münzen hintereinander, spiegelt sich dies im Sound wieder, indem der Ton immer weiter erhöht wird.

Münzen	subsur_coins.mp3
Münzreihe	subsur_coin_chain.mp3

Beim Aufsammeln von Items wie bspw. Power Up spielt sich folgender Sound ab:

Pick-Up	subsur_pickup.mp3

Benutzt man die Items im Game, wird einem unter anderem akustisch signalisiert, dass das Item in Verwendung ist. Bei bestimmten Power-Ups verändert sich zum Beispiel das Sprung-Geräusch oder die Schritte, welche manchmal sogar ganz wegfallen.

Hover Board	subsur_hoverboard_active.mp3
Jet Pack	subsurjetpack_active.mp3
Magnet	subsur_magnet_active.mp3
Super Sneakers	subsur_supersneakers_active.mp3

Auch in den Menüs findet ein Feedback statt wobei oft der gleiche Sound in verschiedenen Tonhöhen wiedergegeben wird, um eine auffallende Repetition zu reduzieren.

Buttons	subsur_ui_buttons.mp3
Sub-Menu	subsur_change_sub_menu_customization.mp3
Charakter Customization	subsur_character_customization.mp3
Menu schliessen	subsur_close_menu_customization.mp3

Aktionen

In Subway Surfer gibt es Sounds zu jeder Aktion, die der Spieler tätigt. So wird dem Spieler deutlich gemacht, dass er bspw. springt oder am laufen ist.

Laufen	subsur_steps.mp3
Sprung	subsur_jump_male.mp3
Rollen	roll.mp3
Gleis wechseln	subsur_switch_lane.mp3

Fehlgeschlagene Aktionen

Schafft man es nicht, einem Hindernis frühzeitig auszuweichen, endet das in den meisten Fällen direkt in einem Game Over (ab und an erhält man eine zweite Chance). Neben dem Soundeffekt bei Aufprall mit einem Objekt ertönt bei einem Game Over der Sound des Inspektors.

schwerer Aufprall	subsur_death_by_train.mp3
leichter Aufprall	subsur_mistake.mp3

Zustandsänderung

Der Spieler kann, wie bereits erwähnt, Power-Ups im Game einsammeln. Hierbei ertönt beim Einsammeln ein Sound der eben dies signalisiert.

Pick-Up	subsur_powerup_pickup.mp3

Spieler Motivation

Spielt man das Game eine ganze Weile, fällt auf, dass man sich mit der Zeit stark auf die Sounds der Coins konzentriert und das Spiel in einer Art Trance durchspielt.

Indirekte Kommunikation

Sobald der Raum betreten wird, wird der Inspektor aktiviert und durch einen Startsound signalisiert. So weiss der Spieler, was geschieht, und versteht sehr schnell das Ziel des Spiels, nämlich wegzurennen.

Emotionale Hinweise

Ist man einem Hindernis nur knapp ausgewichen, so holt einen der Inspektor ein. Dabei macht sich dieser auch im Sound bemerkbar. Weiter ertönt ein Sound beim Beenden des Runs und einer wenn

man sich wiederbelebt, um am gleichen Punkt weitermachen zu können.

Wiederbeleben	subsur_revive.mp3
Score-Berechnung	score_calculation.mp3

Ästhetische Beurteilung

Stil Eignung

Die Sounds sind im Einklang mit der verspielten Grafik von Subway Surfers. Zum Beispiel klingen die UI-Sounds etwas «bubbly», was sehr gut zum visuellen Design der Buttons passt. Ab und zu wäre es aber sogar besser, noch verspieltere Töne abspielen zu lassen.

Genre Eignung

Zur Zeit der Publikation waren Endless Runner Games sehr beliebt. So ist jedoch anzumerken, dass die Sounds nicht sehr innovativ sind und ab und an sogar fast nervend wirken.

Technische Qualität

Der Ton ist an sich in Ordnung, könnte ab und an aber bessere Qualität aufweisen. Vor allem beim Main Theme ist es mit der Zeit auffallend.

Ästhetische Qualität

Die Sounds sind im Vergleich zu anderen Endless Runnern eher nervig und mit der Zeit lieber abzuschalten.

Mixing

Alle Sounds sind ziemlich gleich laut, wobei mehr Pitching sicherlich angebracht wäre. Aber durch die Musik fällt es der spielenden Person evtl. nicht auf. Ausserdem werden oft die gleichen Sounds für verschiedene Aktionen verwendet, was manchmal etwas billig wirkt. Zum Beispiel die verschiedenen Power-Ups würden wahrscheinlich noch positiver mit eigenen Pick-Up-Sounds wirken.

Subjektiver Gesamteindruck

Immersion

An sich fesselt das Game durch die repetitiven Sounds (Coins sammeln), qualitativ besser umgesetzt würde es viel mehr überzeugen.

Vollständigkeit

Subway Surfer bietet eine relativ breites Sound-Spektrum an, wobei es mit der Zeit doch sehr repetitiv scheint.

Ein Kritikpunkt wäre aber die mangelnde Aufmerksamkeit fürs Detail. Die Sounds dürfen, da sie doch sehr zentral im Game sind, ruhig besser ausgearbeitet sein und mehr zur Immersion beitragen. Generell ist zu bemerken, dass abgesehen von laufenden Soundtrack, es im Spiel nur Sound gibt, wenn der Spieler Input gibt. Das Game hat mit seinen Sounds viel Potential und wir hoffen, dass dies in naher Zukunft erkannt wird.

Vergleich zu Temple Run 2

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=subway_surfers&rev=1654789187

Last update: **2022/06/09 17:39**