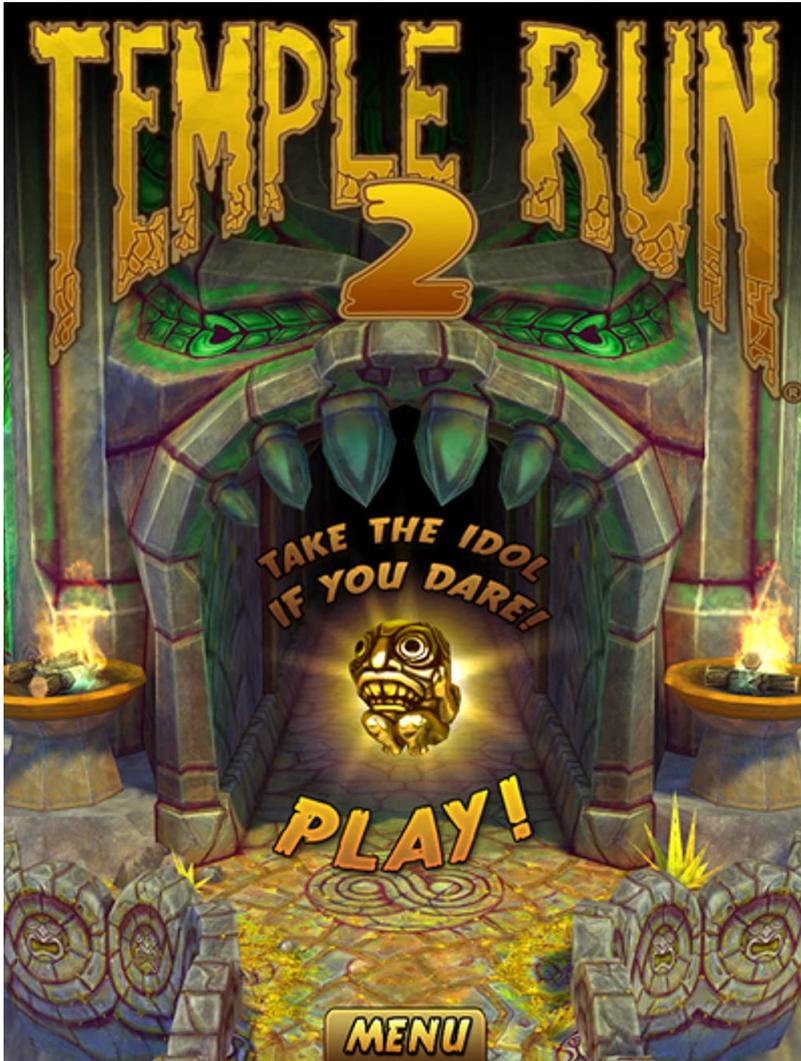


Temple Run 2



Verfasserinnen der Analyse	Asya Fischer, Lilian Khov, Lea Wild
Publisher & Developer	Imangi Studios
Publikationsjahr	2013
Genre	Endless Runner
Plattform	Android, IOS, Microsoft Windows, Tizen

Spielbeschreibung

«Temple Run 2» ist ein endless runner mobile Game, das von Imangi Studios entwickelt und in 2013 veröffentlicht wurde. Im Spiel wird man vom Affen «Chuchank» durch einen Tempel gehetzt und man muss dabei Schätze einsammeln und Hindernissen ausweichen. Es besitzt dieselben Core-Mechaniken des Vorgängers, beinhaltet aber zudem neue Hindernisse und Power-Ups.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=qPMIQobB3ZM&ab_channel=TempleRun

Funktionale Analyse

Soundtrack

In Temple Run 2 gibt es verschiedene Welten mit verschiedenen Rennstrecken zur Auswahl, wovon zwei davon Free-To-Play sind. Bei Auswahl einer Strecke, ändert sich dabei der Main-Menu und In-Game Soundtrack.

Der In-Game Soundtrack hat einen nervenaufreibenden Beat mit einer aufregenden Melodie.

Der Menu Soundtrack hingegen hat etwas unangenehmes und bereitet den Spieler emotional auf das Spiel vor.

Alle Soundtracks, In-game und Main Menu, werden von Umgebungsgeräuschen begleitet, um die Immersion zu stärken. Erkennbar ist auch der Versuch, ein exotisches Feeling durch Trommeln aufzubauen, um das Game Setting musikalisch zu untermalen.

Menu Theme 1	temple_run_2_menu_theme_1.mp3
Menu Theme 2	temple_run_2_menu_theme_2.mp3
In-Game Theme 1	temple_run_2_in_game_theme_1.mp3
In-Game Theme 2	in_game_theme_2.mp3

Simulation

Temple Run 2 versucht, der Realität akustisch möglichst nahe zu kommen, und verwendet deswegen realistische Soundeffekte. So rauscht das Wasser und das Feuer brutzelt.

Diese Geräusche werden jedoch erst unmittelbar bevor, wenn nicht während der Begegnung mit dem Hindernis, abgespielt.

Wasserfalle	tpr2_water_trap.mp3
Feuerfalle	tpr2_fire_trap.mp3
Bärenfalle	bear_trap.mp3
Stachelwand	tpr2_wall_trap.mp3
Vogelkäfig	bird_cage.mp3

Feedback

Es gibt im Spiel zahlreiche Pick-Up Items wie Münzen, Diamanten oder Schatztruhen. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen normalen Münzen und wertvollen Schätzen, beide unterschiedlich in der Akustik.

Münzen	tpr2_coin.mp3
Schatz	tpr2_chest_pickup.mp3

Sammelt man direkt mehrere Münzen hintereinander auf bildet der Münzen-Sound eine Tonreihe in die Höhe. Hier merkt man auch, wie die Trommel-Sounds wieder aufgegriffen werden.

Münz-Reihe	tpr2_coin_chain.mp3
------------	-------------------------------------

Im Main Menu gibt jeder Klick einen Sound und wenn im In-Game Store ein Einkauf getätigt wird, gibt das Spiel Feedback.

Buttons	tpr2_ui_button.mp3
Kauf	tpr2_purchase.mp3

Aktionen

In Temple Run gibt es Sounds zu jeder Aktion, die der Spieler tätigen kann. So ist es auch akustisch verständlich wenn man springt oder auf dem Boden gleitet.

Sprung Female	tpr2_jump_female.mp3
Sprung Male	tpr2_jump_male.mp3
Rutschen	tpr2_slide.mp3

Fehlgeschlagene Aktionen

Wenn man einem Hindernis nicht rechtzeitig ausweichen kann, endet es in den meisten Fällen direkt in einem Game Over. In Temple Run stösst der gespielte Charakter dabei einen Todesschrei aus. Es gibt insgesamt zwei verschiedene Schreie pro Charakter, bei der die Todesursache entscheidet, welcher abgespielt wird.

Tod 1 Female	tpr2_hit_death_female.mp3
Tod 1 Male	tpr2_hit_death_male.mp3
Tod 2 Female	tpr2_fall_to_death_female.mp3
Tod 2 Male	tpr2_fall_to_death_male.mp3

Zustandsänderung

Anders als sein Vorgänger verfügt Temple Run 2 über Power-Ups. Es gibt insgesamt drei verschiedene: Shield, Magnet und Speed. Bei Aktivierung des Power-Ups gibt das Spiel auch Sound Feedback, wobei jede Fähigkeit anders klingt.

Pick-Up	tpr2_powerup_pickup.mp3
Shield	shield_powerup_active.mp3
Magnet	tpr2_magnet_powerup_active.mp3
Speed	tpr2_speed_powerup_active.mp3

Emotionale Hinweise

Ist man einem Hindernis nur knapp ausgewichen, so holt einen der Affe wieder ein. Dabei macht sich dieser auch im Sound bemerkbar.

Affe	tpr2_ape.mp3
------	------------------------------

Ästhetische Beurteilung

Stil Eignung

Die Sounds sind ganz im Einklang mit der realistischen Grafik von Temple Run 2. Wobei zu notieren ist, dass es visuell manchmal nicht ganz klar ist, um was für ein Hindernis es sich handelt, bis man das Geräusch dazu gehört hat.

Genre Eignung

Zur Zeit der Publikation waren Endless Runner Games sehr beliebt. So ist jedoch anzumerken, dass Temple Run 2 Sound-technisch nicht wirklich eine innovativ ist. Beispielsweise werden Münzen-Ketten nahezu immer in einer Tonleiter repräsentiert.

Technische Qualität

Der Ton ist sehr klar. Vielleicht etwas zu sauber, bedenkt man das exotische Setting des Spiels.

Ästhetische Qualität

Die meisten Sounds sind sehr trocken und langweilig. Der Pitch der Geräusche verändert sich nicht, was auf lange Zeit sehr nervig sein kann.

Mixing

Im Ganzen haben wir nicht den Eindruck, dass alle Sounds gut miteinander abgestimmt sind. So empfinden wir die Wassergeräusche zu laut und die Power-Up Sounds zu leise.

Auch sind die Geräusche der Charaktere etwas unangenehm anzuhören.

Subjektiver Gesamteindruck

Vollständigkeit

Temple Run 2 verfügt über eine breite Auswahl an Sounds und wird von einem guten Soundtrack begleitet.

Ein Kritikpunkt wäre aber die mangelnde Aufmerksamkeit fürs Detail. Es gibt keine Schrittgeräusche und auch kein schweres Atmen, obwohl die Spielfigur bestimmt ultra erschöpft sein muss vom ganzen Rennen. Der Todesschrei hallt nicht, obwohl man gerade eine Klippe herunter gestürzt ist.

Generell ist zu bemerken, dass abgesehen von laufenden Soundtrack, es im Spiel nur Sound gibt,

wenn der Spieler Input gibt.

Zu bemängeln ist auch das schlechte Timing der Hindernis-Sounds. In unserer Hinsicht macht es keinen Sinn, etwas bemerkbar zu machen nachdem es bereits schon vorbei ist.

Rückblickend ist festzustellen, dass die Stärken von Temple Run 2 nicht im Sound Design liegen.

Vergleich zu Subway Surfers

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=temple_run_2&rev=1654786118

Last update: **2022/06/09 16:48**

