

Spieldaten

Genre	Roguelike, Third-person shooter
Erscheinungsjahr	2019
Publisher	Gearbox Publishing
Entwickler	Hopoo Games
Plattformen	Windows

Spielbeschrieb

1. Allgemeine Klangbeschreibung

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

Chance Altar, Chest (doesn't)

2.1.2. Simulation, „Physikalisierung“, resp. Imitation der physikalischen Welt

Beispiel Stone Golem, Dune Striders?

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Teleporter

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

???

2.1.5. Kognitive „Entlastung“

2.1.6. Verstärkung der Immersion & Abschottung von der „Aussenwelt“

2.2. Bezug (Inter)Aktion - Klang?

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielwelt) - Klang

=2.2.1.1. Eher isomorph, direkte Verbindung = 2.2.1.2. Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt = 2.2.1.3. Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig =

2.2.2. Freude am sich-selbst-hören, „Machtdifferential“

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559817789

Last update: 2019/06/06 12:43

