

# Spieldaten

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

## Spielbescrieb

### 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 Spielewelt) - 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](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559817789)

Last update: **2019/06/06 12:43**

