

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“

Ton wenn Cooldown fertig

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

2.2. Bezug (Inter)Aktion - Klang?

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

„Q“ items, mehr macht -> mehr sounds

2.2.3. In Bezug auf Arten von Aktionen

2.2.3.1. Einfache Aktion

Basic Attacks Gehen, Sprinten Item Pickup

2.2.3.2. Erweiterte Aktion (z.B. Spezielsprung, „Double Jump“)

Feder

2.2.3.3. Fehlgeschlagene Aktion

Chance Shrine

2.2.3.4. Zustandsveränderung, „Aktionsmodi“

Tesla Coil

2.2.3.5. Klangliche „Aussage“ über Objekt, Handlung oder Fähigkeit?

2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

==2.3.1. direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung: „Es funktioniert (nicht)“)= Chest, Chance, Item Dispenser,

==2.3.2. indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ initiiert werden)= Cooldowns, Enemy Spawn? Teleporter Sound Radius?

==2.3.3. Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)= Umgebungsgeräusche: Wind, Gras, etc.

2.4. Bezogen auf Raum

2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie

Umgebungsgeräusche: Wind, Gras, etc.

2.4.2. Nutzung zur Navigation, Orientierung

Teleporter Muffled

2.4.3. Elemente und Komposition des „virtuellen Soundscapes“

Teleporter Activation -> energetic music Boss done -> „chiller“ music

2.4.3.1. Sonic Landmarks / klangliche Orientierungspunkte

2.4.3.2. Keynote Sounds: Grundklänge

2.4.3.3. LoFi - HiFi Soundscapes: akustische Definition und Klarheit

2.4.3.4. Acoustic Community: Wer hört die Klänge wann warum?

Client Side Sounds

2.5. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

2.5.1. Dramatisierung, emotionale Hinweise (Erfolg, Misserfolg...)

2.5.2. Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller

2.5.3. Unterstreichen des Charakters oder Persönlichkeit von Spielerfigur oder NPCs

Boss Music?

2.5.4. Mittel zur „Subjektivierung“ (Ausdruck einer subjektiven Wahrnehmung)

2.5.5. Stereotypisierung, narrativer Key Sound, Leitmotiv

Level Music

3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

3.1. Klangqualität (technisch, wahrgenommen)

3.2. Stil, Genre, Klangästhetik

3.3. Mixing & Komposition der Klänge zueinander: Spektrum, Dynamik, positionierung im Raum

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559820291

Last update: **2019/06/06 13:24**

