

# Spieldaten

Genre	Roguelike, Third-person shooter
Erscheinungsjahr	2020 (2019 Early Access)
Publisher	Gearbox Publishing
Entwickler	Hopoo Games
Plattformen	Windows

## Spielbeschreibung

Risk of Rain 2 ist eine Machtfantasie. Eine Narration existiert schlussendlich nicht. Der Spieler/die Spielerin schlägt sich schlicht mit einer von sechs Klassen durch mehrere Levels und sammelt dabei Items auf um stärker zu werden. Dies kann unendlich fortgeführt werden.

-> Trailer?

### 1. Allgemeine Klangbeschreibung

- Action Film
- Weltraum
- Humorvoll

### 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, Boss Music

##### 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“**

Obwohl *Risk of Rain 2* visuell sehr darauf abzielt den Spieler/die Spielerin möglichst mächtig fühlen zu lassen, unterstützt dies die Klangwelt nicht so sehr, wie man vielleicht erwartet.

-> vgl. early game, late game

### **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

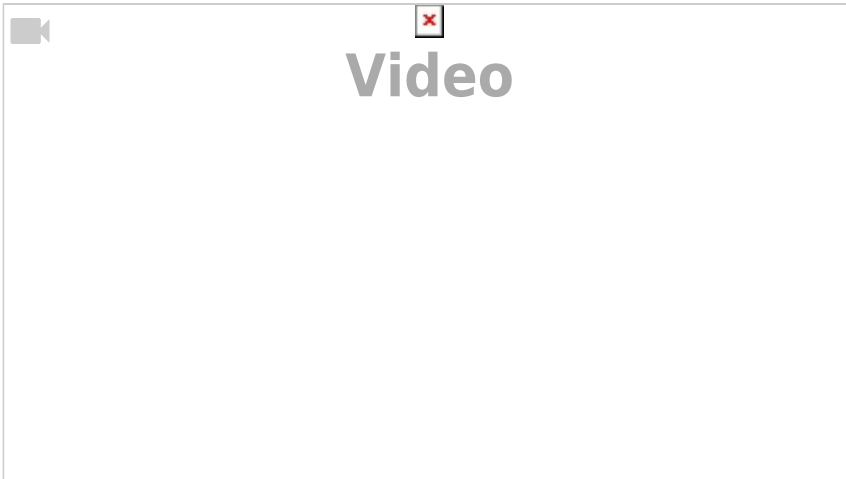
#### **2.2.3.4. Zustandsveränderung, „Aktionsmodi“**

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, death



==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

Rock, but also alien chill?

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

guter Stereosound

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk\\_of\\_rain\\_2&rev=1559823260](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559823260)

Last update: 2019/06/06 14:14

