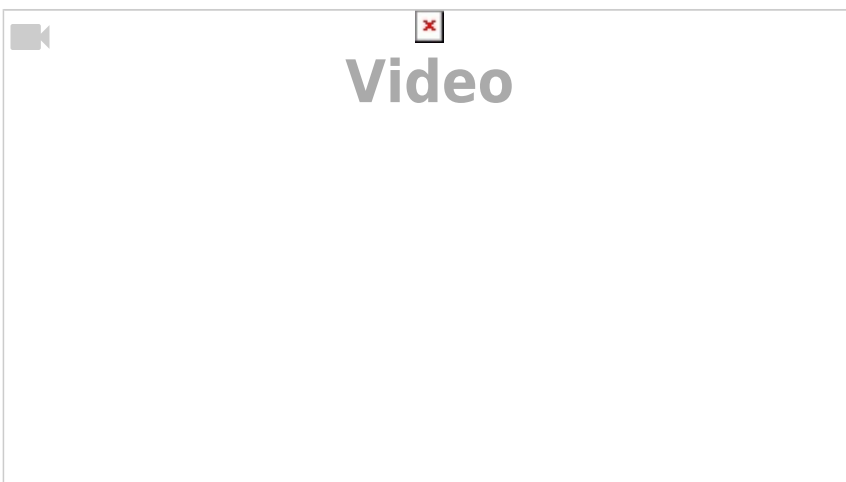
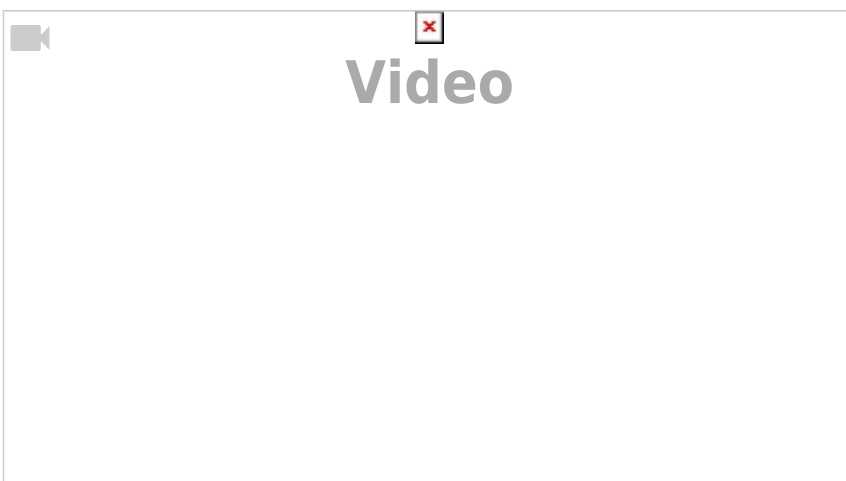


Ice Wall as Artificer



Teleporter Activation Music Change



Teleporter Zone Muffle

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

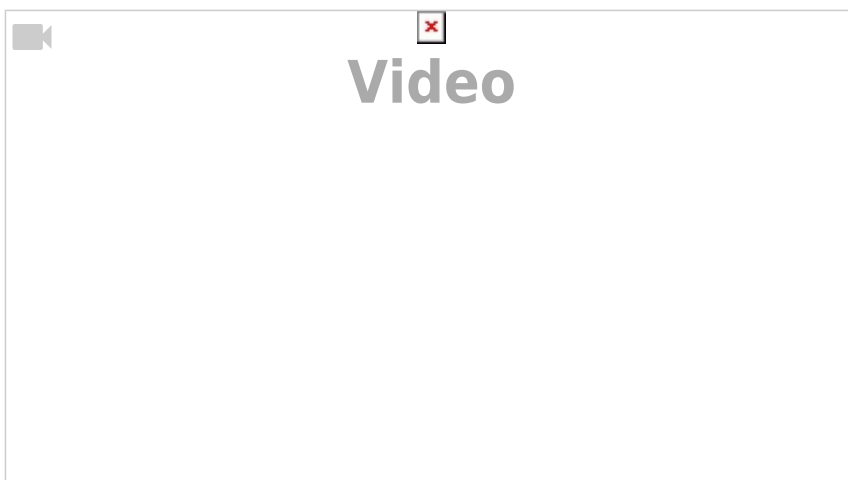
2.1. Wahrnehmungsorientiert

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?



Stone Golem

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“)

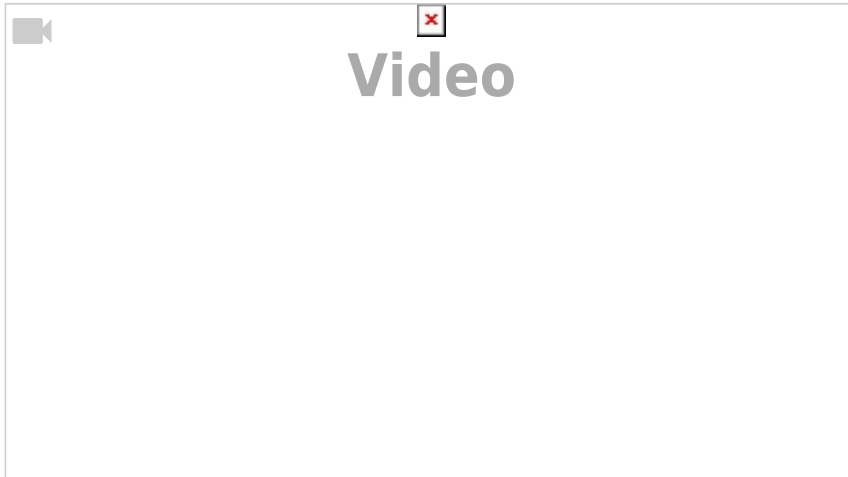
Feder

2.2.3.3. Fehlgeschlagene Aktion

Chance Shrine

2.2.3.4. Zustandsveränderung, „Aktionsmodi“

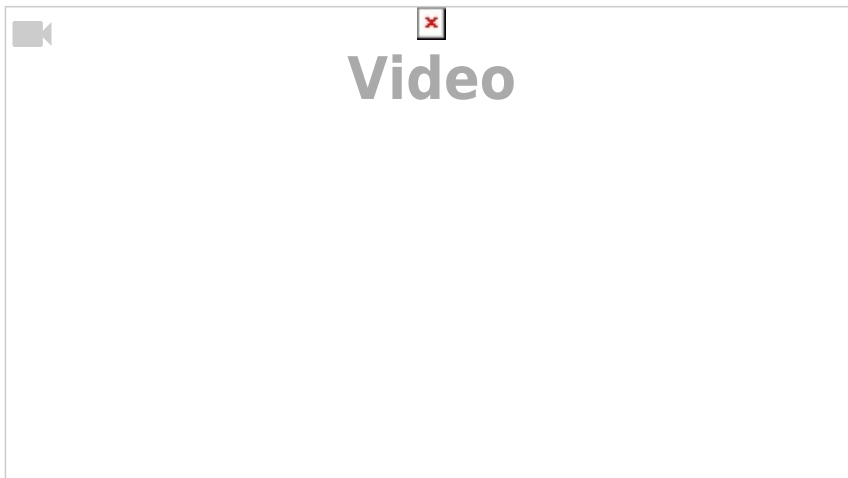
Tesla Coil



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



Death Muffle

==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=1559823695

Last update: **2019/06/06 14:21**

