

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

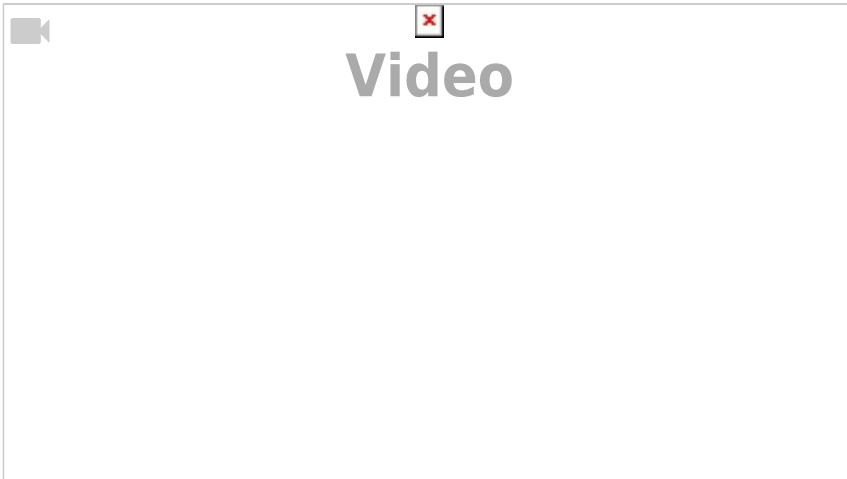
2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

Chance Altar, Chest (doesn't)

[chest_opening.mp3](#)
[chancu.mp3](#)
[newt_altar.mp3](#)

2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt

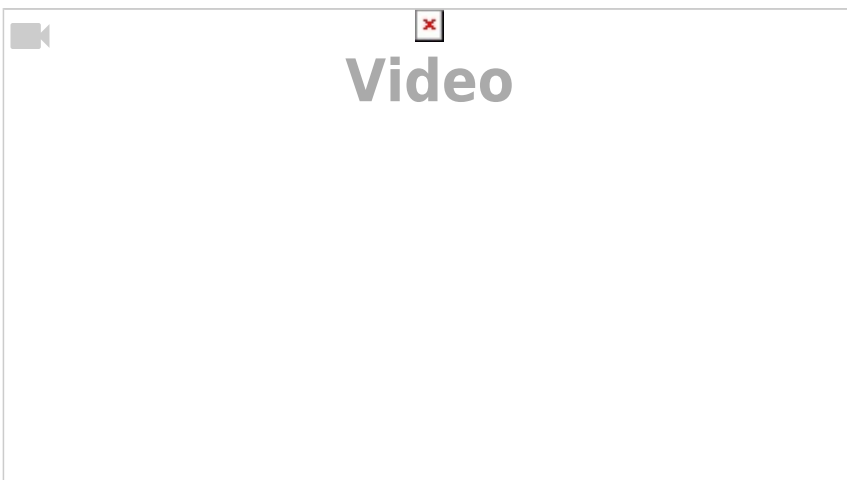
Beispiel Stone Golem, Dune Striders?



Stone Golem

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Teleporter, Boss Music



Teleporter Activation Music Change

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

[item_pickup.mp3](#)

maybe?

2.1.5. Kognitive „Entlastung“

Ton wenn Cooldown fertig

[imp_shot.mp3](#)

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

arti_ele.mp3
arti_fire.mp3
arti_ice.mp3
arti_shot.mp3

enge_double_jump.mp3
enge_mine.mp3
enge_shield.mp3
enge_shot.mp3
enge_sprint.mp3
enge_turret.mp3
} { ::ror2:merc_r.mp3 |
merc_shift.mp3
merc_strike.mp3

mul_smg.mp3
mul_snipe.mp3

item_pickup.mp3

health_shrine.mp3

fireworks

disposable_rocket_launcher.mp3

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

Feder

2.2.3.3. Fehlgeschlagene Aktion

Chance Shrine

2.2.3.4. Zustandsveränderung, „Aktionsmodi“

Tesla Coil

[tesla_coil.mp3](#)

[tele_out.mp3](#)
[tele_out_exp.mp3](#)
[tele_start.mp3](#)
[phase_in.mp3](#)

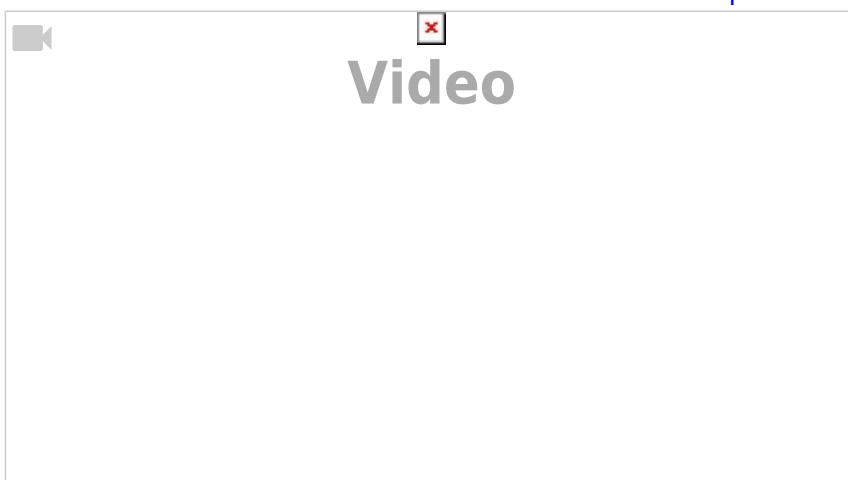
maybe??

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

[crits.mp3](#)
[bleed.mp3](#)
[shroom.mp3](#)



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.

[drones.mp3](#)

?

2.4. Bezogen auf Raum

2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie

[ambient_1.mp3](#)

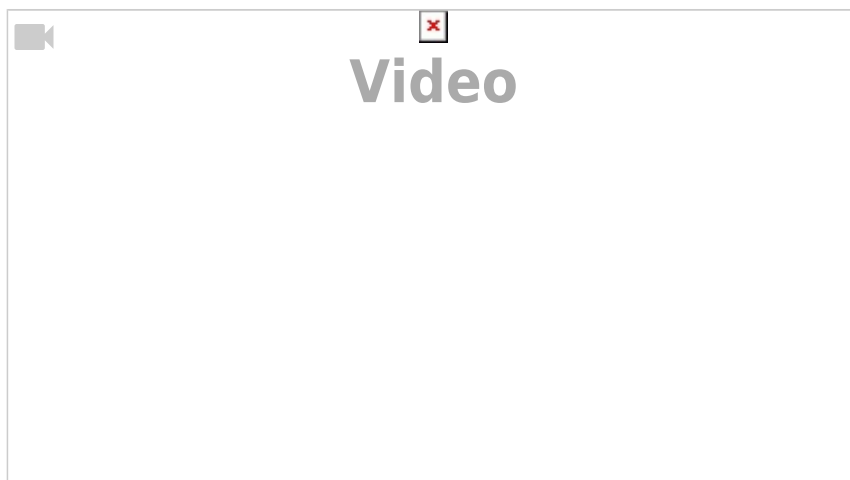
[ambient_2.mp3](#)

[ambient_3.mp3](#)

[ambient_4.mp3](#)

2.4.2. Nutzung zur Navigation, Orientierung

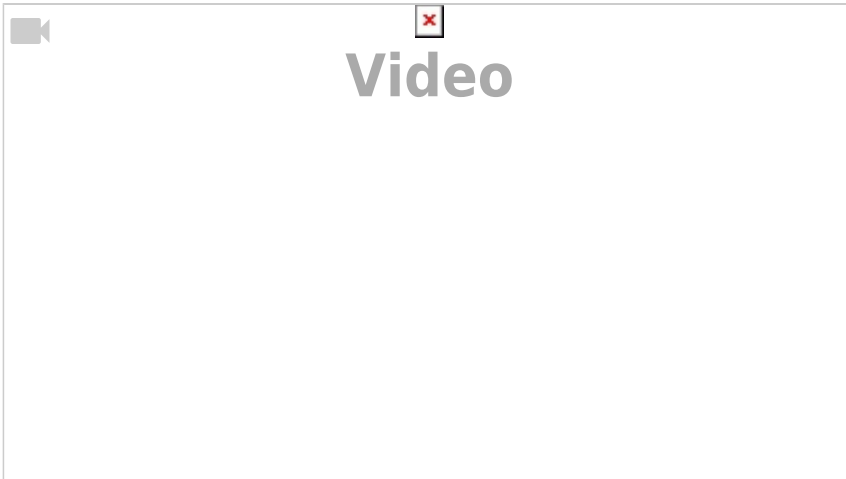
Teleporter Muffled



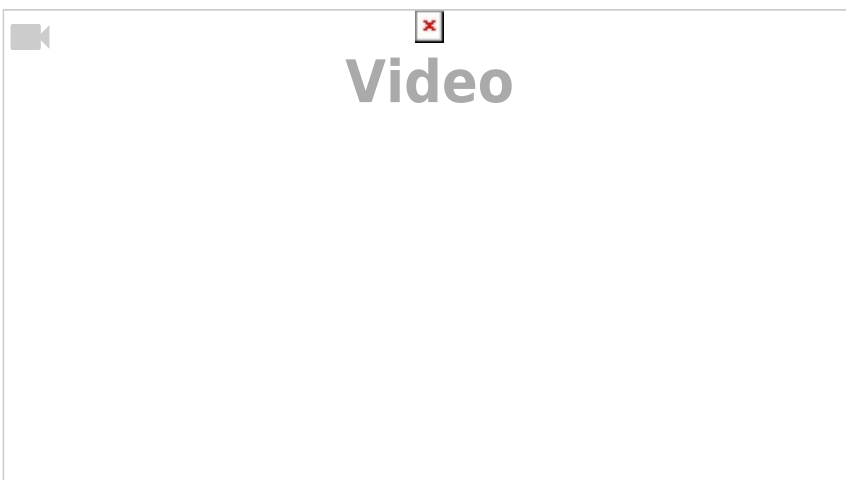
Teleporter Zone Muffle

2.4.3. Elemente und Komposition des „virtuellen Soundscapes“

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



Teleporter Activation Music Change ?



Boss Done Fadeout

[fight_no_music.mp3](#)

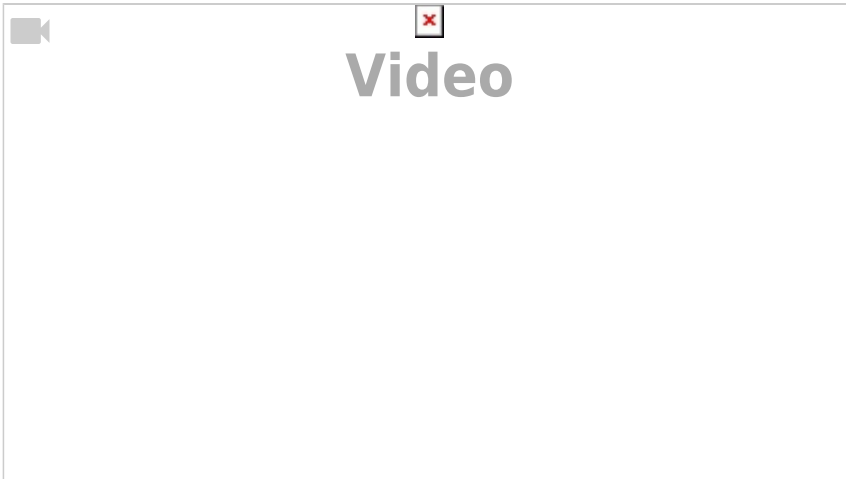
2.4.3.1. Sonic Landmarks / klangliche Orientierungspunkte

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



Ice Wall as Artificer

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=1559825560

Last update: **2019/06/06 14:52**

