

Spieldaten

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

Spielbeschrieb

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)

Das Spiel gibt Feedback darüber ob eine Truhe geöffnet, oder ein Schrein aktiviert wurde. Es bietet allerdings kein Feedback dazu, wenn man z.B. eine Truhe öffnen will und nicht genügend Geld dafür hat.

Truhe öffnet sich	chest_opening.mp3
Schrein aktiviert	chancu.mp3
Geld Kontainer	coin_open_pickup.mp3
Boss besiegt	

2.1.2. Simulation, „Physikalisierung“, resp. Imitation der physikalischen Welt

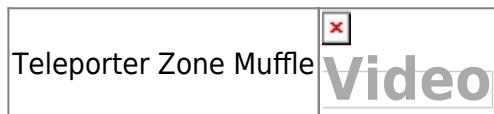
Schwere Gegner hören sich sehr massiv an, wogegen z.B. leichte, fliegende Gegner eher ungreifbar wirken.

Fliegender Gegner	wisp_sound.mp3
-------------------	--------------------------------



2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Um in das nächste Level zu kommen, muss ein Teleporter aktiviert werden und ein Boss besiegt werden. Dieser Teleporter wird durch einen Dom gekennzeichnet. Nebst der visuellen Kennzeichnung weist der Dom auch eine auditive Abgrenzung vor.



2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

[item_pickup.mp3](#)

maybe?

2.1.5. Kognitive „Entlastung“

Risk of Rain 2 teilt dem Spieler/der Spielerin mit, wenn eine Fähigkeit wieder benutzt werden kann oder z.B. ein „Critical Hit“ getroffen wurde. Was es nicht mitteilt, ist wenn die „Health“ in einen kritischen Bereich fällt.

Fähigkeit wieder verfügbar	cd_back.mp3
Critical Hit	crits.mp3
Ein Gegner „blutet“	bleed.mp3
Ein Item heilt	shroom.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.

Early Game	earlygame.mp3
Late Game	lategame.mp3

2.2.3. In Bezug auf Arten von Aktionen

2.2.3.1. Einfache Aktion

Das Spiel gibt dem Spieler/der Spielerin direktes Feedback auf Attacken, Bewegungen, Aktivierungen und Pick-Ups.

Klasse: Artificer

Attacke 1	arti_ele.mp3
Attacke 2	arti_fire.mp3
Defensive	arti_ice.mp3
Spezial Attacke	arti_shot.mp3

Klasse: Engineer

Double Jump	enge_double_jump.mp3
Mine	enge_mine.mp3
Defensiv	enge_shield.mp3
Attacke 1	enge_shot.mp3
Sprinten	enge_sprint.mp3
Attacke 2	enge_turret.mp3
Gehen	
Attacke 1 (nicht getroffen)	
Attacke 2	
Attacke 2 (in der Luft)	
Spezial Attacke	
Dash	

Klasse: MUL-T

Attack 1	mul_smg.mp3
Attack 2	mul_snipe.mp3
Item Pick-Up	item_pickup.mp3

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

Spezial Item Attacke	health_shrine.mp3
Spezial Item Attacke	disposable_rocket_launcher.mp3

2.2.3.3. Fehlgeschlagene Aktion

Das Spiel gibt im Prinzip kein Feedback auf fehlgeschlagene Aktionen.

2.2.3.4. Zustandsveränderung, „Aktionsmodi“

Gewisse Items verändern den Status des Spielers/der Spielerin dauerhaft. Ein sich wiederholendes Geräusch macht darauf aufmerksam.

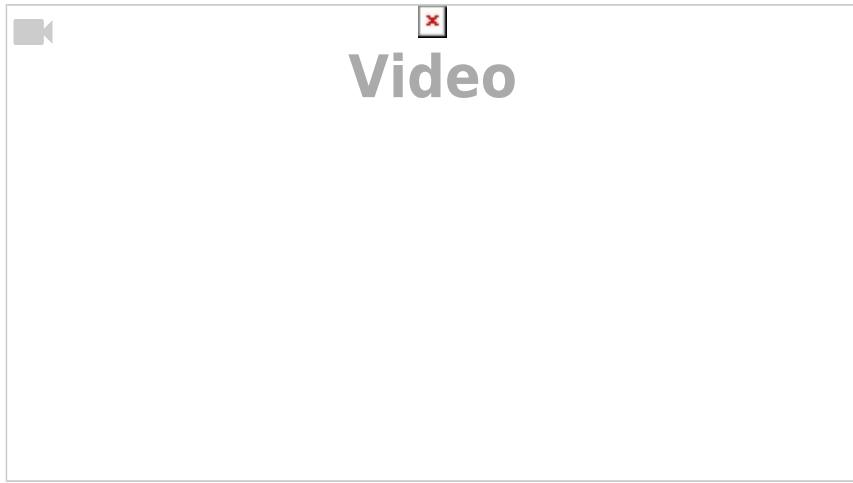
Veränderung nach Item Pick-Up [tesla_coil.mp3](#)

2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

==2.3.1. direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung: „Es funktioniert (nicht)“)== Das Spiel teilt mit, ob der Teleporter aktiviert wurde

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

maybe??



Death Muffle

==2.3.2. indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ iniziiert 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. Bezug 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

2.4.3. Elemente und Komposition des „virtuellen Soundscapes“

lotsofstuff.mp3
fight_no_music.mp3

2.4.3.1. Sonic Landmarks / klangliche Orientierungspunkte

2.4.3.2. Keynote Sounds: Grundklänge

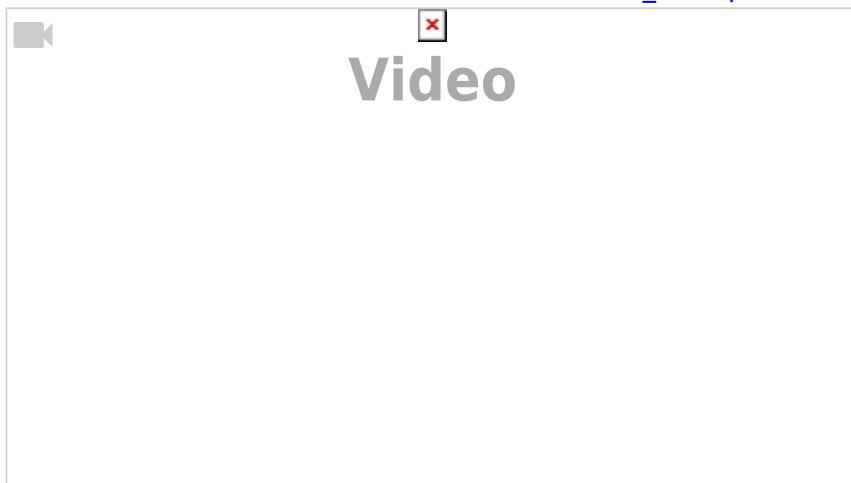
2.4.3.3. LoFi - HiFi Soundscapes: akustische Definition und Klarheit

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

Client Side Sounds

merc_strike.mp3
sword_hit.mp3

arti_ice.mp3



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 documentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559833032

Last update: 2019/06/06 16:57

