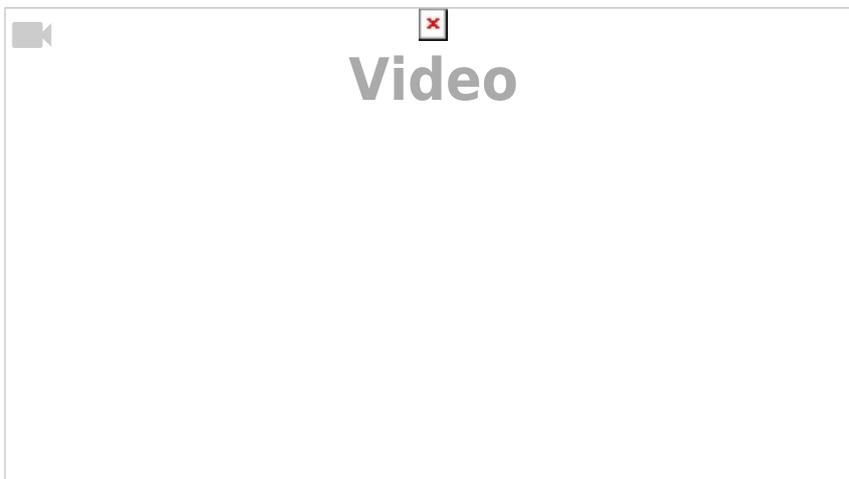


# Spieldaten

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)

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	<a href="#">chest_opening.mp3</a>
Schrein aktiviert	<a href="#">chancu.mp3</a>
Geld Kontainer	<a href="#">coin_open_pickup.mp3</a>
Boss besiegt	 <b>Video</b>

**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	<a href="#">wisp_sound.mp3</a>
Schwerer Gegner	 <b>Video</b>

**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.

Teleporter Zone Dämpfung	 <b>Video</b>
--------------------------	--

**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	<a href="#">cd_back.mp3</a>
Critical Hit	<a href="#">crits.mp3</a>
Ein Gegner „blutet“	<a href="#">bleed.mp3</a>
Ein Item heilt	<a href="#">shroom.mp3</a>

**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	<a href="#">earlygame.mp3</a>
Late Game	<a href="#">lategame.mp3</a>

### 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	<a href="#">arti_ele.mp3</a>
Attacke 2	<a href="#">arti_fire.mp3</a>
Defensive	<a href="#">arti_ice.mp3</a>
Spezial Attacke	<a href="#">arti_shot.mp3</a>

Klasse: Engineer

Double Jump	<a href="#">enge_double_jump.mp3</a>
Mine	<a href="#">enge_mine.mp3</a>
Defensiv	<a href="#">enge_shield.mp3</a>
Attacke 1	<a href="#">enge_shot.mp3</a>
Sprinten	<a href="#">enge_sprint.mp3</a>
Attacke 2	<a href="#">enge_turret.mp3</a>
Gehen	<a href="#">enge_walking.mp3</a>

Klasse: Mercenary

Attacke 1 (getroffen)	<a href="#">sword_hit.mp3</a>
Attacke 1 (nicht getroffen)	<a href="#">sword_no_hit_tripple.mp3</a>
Attacke 2	<a href="#">sword_m2.mp3</a>
Attacke 2 (in der Luft)	<a href="#">sword_air.mp3</a>
Spezial Attacke	<a href="#">sword_r_hit.mp3</a>
Dash	<a href="#">sword_shift.mp3</a>

Klasse: MUL-T

Attack 1	<a href="#">mul_smg.mp3</a>
Attack 2	<a href="#">mul_snipe.mp3</a>
Item Pick-Up	<a href="#">item_pickup.mp3</a>

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

Spezial Item Attacke	<a href="#">health_shrine.mp3</a>
Spezial Item Attacke	<a href="#">disposable_rocket_launcher.mp3</a>

### 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.

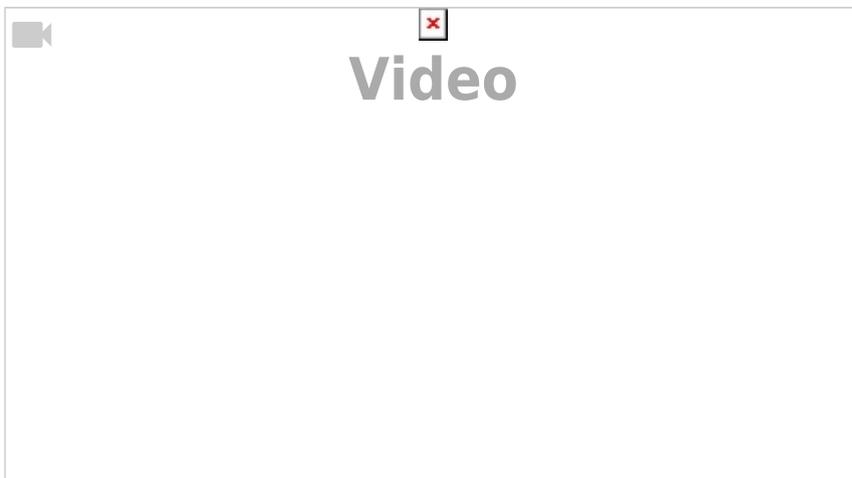
Veränderung nach Item Pick-Up [tesla\\_coil.mp3](#)

## 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 kommuniziert, was gerade mit dem Teleporter (das wichtigste Objekt im Game um vorwärts zu kommen) passiert.

Spieler verlassen das jetzige Level durch den Teleporter	<a href="#">tele_out.mp3</a>
Spieler bekommen Experience vom Teleporter	<a href="#">tele_out_exp.mp3</a>
Teleporter Aufladen wird gestartet	<a href="#">tele_start.mp3</a>
Spieler erscheinen im neuen Level	<a href="#">phase_in.mp3</a>

Das Spiel liefert auch einen auditiven Hinweis darauf, dass man gestorben ist, indem es die Musik dämpft.



==2.3.2. indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ initiiert werden)== Alle Gegner geben ein gewisses Geräusch von sich, wenn sie im Level erscheinen. Als indirekte Kommunikation gilt auch das Dämpfen der Musik, wenn man sich nicht mehr im Teleporter Radius befindet.



## 2.4. Bezogen auf Raum

### 2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie

Jedes Level besitzt seine eigenen Atmosphären Geräusche die zur visuellen Umgebung passen.

Vögel, Insekten, Wind	<a href="#">ambient_1.mp3</a>
Insekten, Sand, Wind	<a href="#">ambient_3.mp3</a>
Insekten, Wind	<a href="#">ambient_4.mp3</a>

### 2.4.2. Nutzung zur Navigation, Orientierung

Das Spiel teilt mit ob man in der Teleporter Zone ist und/oder ob diese aktiviert wurde.

### 2.4.3. Elemente und Komposition des „virtuellen Soundscapes“

Die Soundscape kann in *Risk of Rain 2* sehr voll werden. Die gegnerischen Attacken, die eigenen und die der Mitspieler/Mitspielerinnen plus Musik erschaffen einen fast schon überladenen auditiven Input für den pPieler/die Spielerin.

Ein Bosskampf mit Musik	<a href="#">lotsofstuff.mp3</a>
Ein Bosskampf ohne Musik	<a href="#">fight_no_music.mp3</a>

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

Interessant bei *Risk of Rain 2* ist, welche Geräusche für die Mitspieler/Mitspielerinnen hörbar sind und welche nicht. So ist es zum Beispiel bei einem anderen Spieler/einer anderen Spielerin nicht zu hören, ob man als Mercenary den Gegner nun getroffen hat, oder nicht. Als anderes Beispiel hört man als Mitspieler/Mitspielerin nicht, wie die Defensive Attacke des Artificers eines anderen Spielers/einer anderen Spielerin endet.

Mercenary Attacke 1 (Non-Client Side)	<a href="#">merc_strike.mp3</a>
Mercenary Attacke 1 (Client Side)	<a href="#">sword_hit.mp3</a>
Artificer Defensive (Non-Client Side)	<a href="#">arti_ice.mp3</a>
Artificer Defensive (Client Side)	

## 2.5. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

### 2.5.3. Unterstreichen des Charakters oder Persönlichkeit von Spielerfigur oder NPCs

Jeder Boss besitzt seine eigenen Musik.

[Risk of Rain 2 Soundtrack](#)

### 2.5.5. Stereotypisierung, narrativer Key Sound, Leitmotiv

Jedes Level besitzt seine eigene Musik.

[Risk of Rain 2 Soundtrack](#)

## 3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

### 3.1. Klangqualität (technisch, wahrgenommen)

□

### 3.2. Stil, Genre, Klangästhetik

Der Soundtrack des Spiels wird vom Komponisten selbst als „rock, electronic, progressive“ beschrieben.

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

*Risk of Rain 2* arbeitet sehr sorgfältig damit, den Spieler/die Spielerin wissen zu lassen, aus welcher Richtung ein Sound und die damit verbundene Entität kommt.

Stereo Sound [stereosound\\_1.mp4](#)

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk\\_of\\_rain\\_2&rev=1559839778](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559839778)

Last update: **2019/06/06 18:49**

