



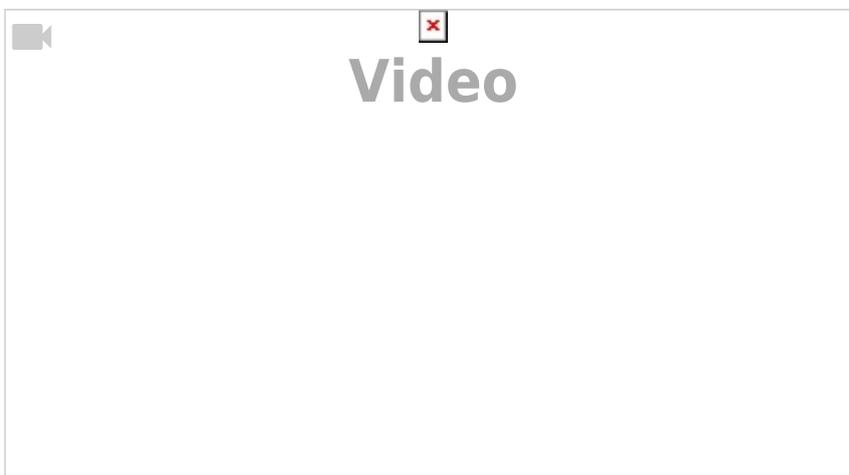
Analyse von Nils Lange, Anna-Lena Pontet, Nino Coaz (Speziellen Dank an Pepe Longboi)

## 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>

## 2.2. 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	<a href="#">tesla_coil.mp3</a>
-------------------------------	--------------------------------

**2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler**

**2.3.1. direkte Kommunikation)**

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**

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 Spieler/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)	 Video

## 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](#)

### Vergleich zwischen Risk of Rain 2 und E.V.O Search for Eden

[Link zu E.V.O Search for Eden](#)

Die beiden Spiele sind nur in wenigen Aspekten vergleichbar. Vor allem fokussieren sich beide Spiele auf die Verbesserung des Spielcharakters und unterstützen dies auch auditiv. In *Risk of Rain 2* sowie in *E.V.O* bekommt der Spieler auditives Feedback für seine Akquisitionen von Verbesserungen. Wiederum setzen auch beide Spiele mehr auf visuelle Befriedigung für den Gebrauch dieser Verbesserungen. Wo *Risk of Rain 2* wahrscheinlich sensorische Überwältigung beim Spieler/bei der Spielerin verhindern wollte, hatte *E.V.O* einfach nicht die Möglichkeit jede einzelne Verbesserung mit

einem speziellen Sound einzigartig zu machen. Hier zeigt sich auch einer der Hauptunterschiede zwischen diesen Spielen. E.V.O entzieht sich selber etwas Spannung mit seiner fröhlichen Musik, die auch starken Vorrang vor allen anderen Sounds nimmt. In Risk of Rain 2 hingegen dient die Musik nicht nur dem Aufbau von Spannung, sondern auch der Kommunikation mit dem Spieler. In Risk of Rain 2 ist die Tonalität der Musik auch sehr anders gewählt.

## Fazit

Die Spiele sind in ihren Prinzipien sehr ähnlich aber im Sound sehr unterschiedlich. E.V.O in seinen limitierten Kapazitäten kommuniziert zwar sehr klar auditiv aber trifft mit seiner Musikwahl die Stimmung nicht ganz. Risk of Rain 2 lenkt mit seiner Soundwahl zwar nicht vom Geschehen ab, unterstützt dieses aber auch nicht sonderlich. Das visuell schlagkräftige Gameplay stimmt manchmal nicht ganz mit den Sounds übereinander. Die Musik auf der anderen Seite unterstützt das Spielgeschehen sehr stark.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk\\_of\\_rain\\_2&rev=1559841330](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=risk_of_rain_2&rev=1559841330)

Last update: **2019/06/06 19:15**

