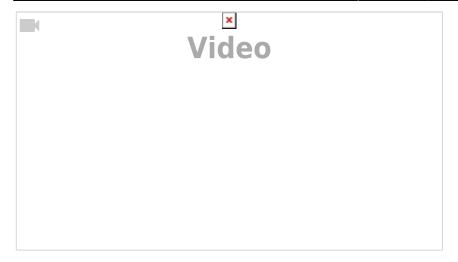
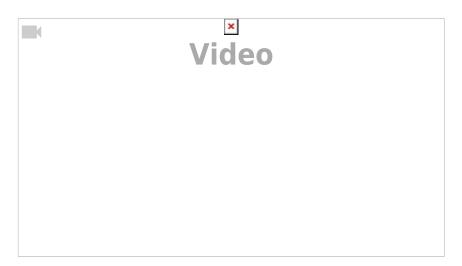
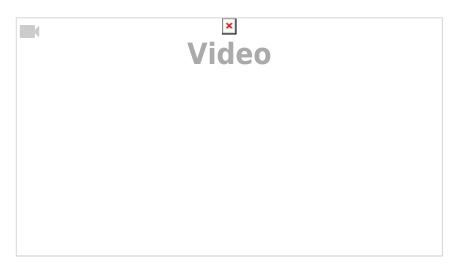
2025/11/21 07:01 1/6 Risk of Rain 2



### 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

# **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

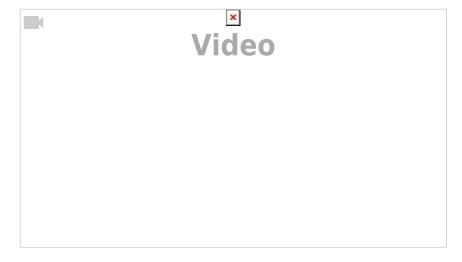
#### 2.1. Wahrnehmungsorientiert

#### 2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

Chance Altar, Chest (doesn't)

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

Beispiel Stone Golem, Dune Striders?



Stone Golem

2025/11/21 07:01 3/6 Risk of Rain 2

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. Spezialsprung, "Double Jump")

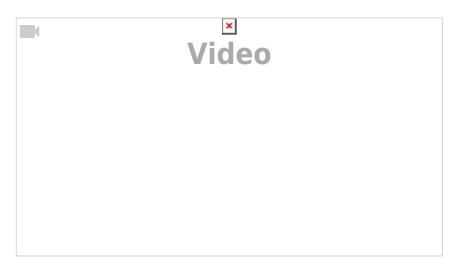
Feder

#### 2.2.3.3. Fehlgeschlagene Aktion

**Chance Shrine** 

#### 2.2.3.4. Zustandsveränderung, "Aktionsmodi"

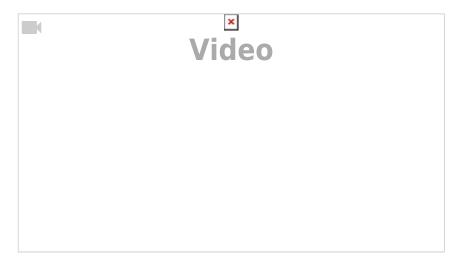
#### Tesla Coil



#### 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" 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.

### 2.4. Bezogen auf Raum

#### 2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie

Umgebungsgeräusche: Wind, Gras, etc.

2025/11/21 07:01 5/6 Risk of Rain 2

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

