

# CRYPT OF THE NECRODANCER

Genre:	Rogue, Adventure, Rhythmus
Publikation:	23. April 2015
Developer:	Brace Yourself Games, Blitworks
Publisher:	Brace Yourself Games, Klei Entertainment
Plattformen:	Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation Vita, Microsoft Windows, iOS, Xbox One, Mac OS, Linux
Analyse von:	To-Thanh Le, Natascha Dübi, Anja Schrodin

## Spielbeschreibung

“Crypt of the NecroDancer” wurde von dem kanadischen Indie-Studio Brace yourself Games entwickelt und im Frühling 2015 veröffentlicht. Spielende schlüpfen in die Rolle von Cadence, welche auf der Suche nach ihrem verschollenen Vater ist. Durch einen Unfall fällt diese in einen Dungeon und muss nach den Regeln des NecroDancers spielen: ihre Aktionen müssen nun mit der Musik des Dungeons im Rhythmus sein. Das Game verschmilzt zwei grosse Genres Rogue und Rhythmus und bietet auf diese Weise ein einzigartiges Spielerlebnis. In dieser Analyse wird auf das Sound Design näher eingegangen.

Trailer: [https://www.youtube.com/watch?v=u\\_avgU1u6yM](https://www.youtube.com/watch?v=u_avgU1u6yM)

## 1. Allgemeine Soundanalyse

Siehe “Sound Analyse.pdf” Dokument

## 2. Funktionale Soundanalyse

### 2.1 Wahrnehmung

#### Verstärkung der Immersion

Die Musik steht in diesem Spiel im Vordergrund, da sich alle beweglichen Objekte und Gegner zu ihrem Takt bewegen und es das Ziel ist, die Feinde zu deren Rhythmus zu schlagen. Der Soundtrack ist dadurch sehr immersiv und ist eine Haupt Spielmechanik. Von Ambiente wird daher kein Gebrauch gemacht und weitere Soundeffekte dienen eher der Orientierung von spielenden.

#### Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt

Grundsätzlich ist jede Aktion mit einem Geräusch hinterlegt, was zur Orientierung und Informierung des Spielenden dient. Allerdings erklingen die Soundeffekte nicht bei jedem einzelnen Sprung oder Schlag, da dies sonst nach einiger Zeit nerven würde. Die elektronische Musik steht

allerdings im Vordergrund. Sowohl Musik als auch Soundeffekte haben ein starkes Retro Feeling und sind nicht realistisch sondern "Gamified".

## **Feedback & Fokussierung der Aufmerksamkeit**

Grundsätzlich gibt jede Aktion Audiofeedback. Zusätzlich geben Monster einen eigenen Ton ab, wenn man ihnen begegnet und während man mit ihnen kämpft. Dabei handelt es sich um retro Soundeffekte. Diese gehen manchmal in der allgegenwärtigen Musik etwas unter.

Da die Musik so sehr im Vordergrund steht und spielende sich sogar auf deren Takt fokussieren müssen, steht der Soundtrack im Vordergrund während sonstige Effekte eher untertauchen. Mir ist aufgefallen dass bei warnungen die Musik dann plötzlich völlig wegfällt, was einen dann wie stoppt und man sich so auf die Warnung konzentriert.

## **Verdeutlichung & Kognitive Entlastung**

Einsammeln von Geld und anderen Items kommt mit einem eigenen Sound effect daher und sind trotz der Hintergrundmusik sehr gut hörbar. Auch einige Räume wie der Shopkeeper signalisieren sich durch eine erweiterung des Soundtracks.

Die Soundeffekte bei Spieleraktionen dienen der Orientierung und Information des Spielenden, wobei sie kurz gehalten sind. Die Musik dient als Taktgeber für den Rhythmus in welchem man die Monster attackieren muss. Dies hat auch seine Makel, da es zb keinen speziellen Soundtrack gibt, wenn der Spieler stirbt, oder die HP des Gegners niedrig sind.

## **2.2 Verhältnis Aktion→Sound**

### **Einfache Aktion**

Angreifen oder Wände wegschaufeln ergeben jeweils kurze sounds mit schnellem Angriff und schnellem Decay. So passen diese gut zum Beat des Spiels.

### **Fehlgeschlagene Aktion**

Versuchen Spielende durch Stein zu graben erklingt zum Beispiel ein anderer Ton als wenn man durch Erde gräbt.

### **Zustandsänderung**

Gibt es nicht zuverlässig genug.

## **Freude am “sich selber hören”**

Sounds wie zum Beispiel wenn man etwas einsammelt haben eine sehr belohnende Wirkung. Ansonsten entsteht die Freude vor allem daran, sich im Rhythmus der Musik zu bewegen.

## **2.3 Kommunikation mit dem Spieler**

### **Direkte Kommunikation**

Bei direkter Interaktion mit Objekten und Gegnern erhält man Audiofeedback. Dabei handelt es sich in der Regel um besonders hohe oder besonders laute, tiefe Töne, um aus der Musik hervorzustechen. Die Töne bleiben dabei allerdings in ihrer Kürze im Takt der Musik. Allerdings gibt es einfach gar keinen Sound wenn etwas nicht funktioniert.

### **Indirekte Kommunikation**

NPC's werden begrüßt und Bossgegner durch sprachansagen angekündigt. Auch Gegner machen sich beim Betreten eines Raumes tonal bemerkbar. Der Shopkeeper fängt zum Beispiel auch an mit der Melodie mit zu singen.

### **Kommunikation der Umgebung**

Es gibt kein Ambiente alles ist eine einzige Disco and das ist wohl auch gut so immerhin ist es ein Rhythmuspiel.

## **2.4 Raum**

### **Sound zur Etablierung eines Settings & Nutzung zur Navigation/Orientierung**

RETRO-PIXEL-DISCODUNGEON!!!

Der Shopkeeper lässt sich wunderbar orten, da er ab einer gewissen Distanz mit der Melodie mitsingt und lauter wird je näher man kommt. Wird ein Bossraum betreten wird der Gegner von einem Ansager angekündigt.

## **2.5 Narration & Dramaturgie**

### **Dramatisierung, emotionale Hinweise**

Wir würden uns wünschen es gäbe einen Sound für wenn ein Level komplettiert wurde. Denn so hört der jeweilige Track einfach abrupt auf und der nächste startet sofort, es gibt also keinen Übergang.

## **Beeinflussung der Zeitwahrnehmung, Mittel zur Subjektivierung, subjektive Wahrnehmung einer Figur**

Wenn das Spiel den Spielenden vor etwas warnen will, gibt es einfach gar keinen Sound mehr, als hätte jemand auf Pause gedrückt.

Wenn man sich dem Shop nähert, beginnt der Shopkeeper zu singen um den Spieler zu seinem Raum zu führen.

## **3. Ästhetische Beurteilung**

### **3.1 Stil, Genre, Klangästhetik**

#### **Stilistisch passend / unpassend**

Der Retro Mässige Soundtrack und die retro artigen Sound effects passen sehr gut zur Optik des Spiels. Der Sound hat fast immer einen steilen Attack, was das befolgen des Rhythmus erleichtert. Die Stimme des Charakters wiederum ist sehr klar und auch etwas zu leise, wodurch sie sich etwas mit dem Rest schneidet.

#### **Genre passend / unpassend**

Obwohl die funky elektronische retromusik eigentlich nicht zu einem Dungeon crawler passt, wurde dies durch die farbigen grafiken und das dazu passende Welt design verbunden. Das ganze Spiel und die Welt ist auf die Musik ausgelegt. Eigentlich müsste der Sound einen Höhlenmässigen Hall haben, was er aber nicht hat. Stattdessen klingt die Musik crisp, wie aus der Stereoanlage.

### **3.2 Klangqualität**

#### **technische Qualität (Hi-Fi, Low-Fi)**

Die Klangqualität der Sound effects ist eher dreckig und knusprig. As wären es alte recordings von alten Spielen. Dafür ist der Soundtrack und auch das Voice Over sehr klar gehalten.

#### **Ästhetische Qualität**

Die Klang Atmosphäre ist sehr flach und bietet keine grossen Tiefen, die Musik dominiert.

#### **Mixing, Komposition der Klänge zueinander**

Dass wir und hier in einer Höhle befinden wird nicht beachtet, das ist jedoch nicht weiter schlimm und das Hallen würde sich vermutlich auch mit der Mechanik schneiden. Einzig der Shopkeeper wirkt hallender da sein gesang weniger Attack hat und mehr fließt.

## 4. Subjektiver Gesamteindruck

### Immersion

Da man zum Rhythmus der Musik spielt, wird man automatisch gefesselt. Die Geräusche der Spieleraktionen reißen einen dabei nicht aus der Immersion. Leider gibt es einen moment Stille, wenn man in ein neues Level gelangt, bevor der neue Soundtrack beginnt, was die Immersion ein wenig zerstört.

### Feeling

Weil sich die Soundeffekte eben mit dem Takt vereinen fühlt sich alles sehr cool und motivieren an. Einfach an sich würden die Soundeffects jedoch wenig her machen.

### Vollständigkeit

Weil es sich hier um ein Disco-Rhythmus game fighter rogue-lite handelt, steht die Musik im vordergrund wobei ambiente völlig weg fällt. Auch auf einzelne Details musste nicht geachtet werden da die Musik sowieso vieles übertönen würde. Das Trefferfeedback oder Monster Sounds sind aber sehr gut gewählt und geben spielenden genügend information.

## Vergleich von Hades mit CotND

Hades und Crypt of the NecroDancer überzeugen beide mit ihren grandiosen Soundtracks. Hades besitzt sehr viele Soundeffekte, welche das Ambiente stark unterstützen und massgeblich zur Immersion beitragen. Die Sounds laufen fließend und geschmeidig ineinander, weisen zudem adaptive Elemente auf. Allgemein wurde bis auf das kleinste Klangdetail geachtet. Crypt of the NecroDancer fokussiert sich vollkommen auf die Musik, da es ein Rythmussspiel ist. Von der visuellen, adaptiven bis zur spielmechanischen Ebene wird alles auf den Rythmus des Soundtracks abgestimmt. Dabei reduzierten sie die SFX nur auf das Wesentlichste und setzen es gezielt als Wissensvermittlung, Spiel-Feedback ein. Diese brachiale Reduktion führt dazu dass z.B. keine Ambiente Sounds im Spiel existieren und es unserer Meinung nach an einigen wichtigen Stellen an Sounds mangelt.

Es war besonders spannend zu sehen wie beide Rogue-lite Games die Problemstellung der Sound-Wiederholung angegangen sind. Hades löst dies mit seinen feinen Soundlayerings, crypt of the NecroDancer hingegen fand dessen Lösung in der Reduktion und gezielten Einsetzung der SFX.

Last update:

2021/06/10 16:22 crypt\_of\_the\_necrodancer [https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt\\_of\\_the\\_necrodancer&rev=1623334936](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt_of_the_necrodancer&rev=1623334936)

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt\\_of\\_the\\_necrodancer&rev=1623334936](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt_of_the_necrodancer&rev=1623334936)

Last update: **2021/06/10 16:22**

