

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



Spielbeschrieb

“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

1. Allgemeine Soundanalyse

Crypt of the Necrodancer ist stark auf die Musik fokussiert, da es sich um ein Rhythmus Spiel handelt. Ambient Sounds sind nicht vorhanden. Die Aktionen des Spielers werden von Geräuschen begleitet um die Orientierung zu vereinfachen. Dabei ist der gesamte Soundtrack stark von Retro Spielen

Verdeutlichung & Kognitive Entlastung

Last update:

2021/06/10 crypt_of_the_necrodancer https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt_of_the_necrodancer&rev=1623344669
19:04

Einsammeln von Geld und anderen Items kommt mit einem eigenen Sound Effect, welcher trotz der inspiriert. Die Musik ist elektronisch, catchy und sehr rhythmisch. Die Soundeffekte sind sehr cartoony Hintergrundmusik sehr gut hörbar ist. Auch einige Räume wie der Shopraum signalisieren sich durch und überhaupt nicht natürlich, was gut zur bunten Pixelgrafik und dem allgemeinen Retrofeeling des Eine Erweiterung des Soundtracks durch den Gesang des Shopkeepers. Spiels passt.

Die Soundeffekte bei Spieleraktionen dienen der Orientierung und Information des Spielenden, wobei sie kurz gehalten sind um nicht aus dem Takt der Musik zu fallen. Dies hat auch seine Makel, da es zum Beispiel keinen speziellen Sound gibt, wenn der Spieler stirbt, oder die HP des Gegners niedrig sind.

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Wahrnehmung

2.2 Verhältnis Aktion→Sound

Verstärkung der Immersion

Einfache Aktion & Fehlgeschlagene Aktion

Die Musik steht in diesem Spiel im Vordergrund, da sich alle beweglichen Objekte und Gegner zu Angriffen, Töten oder Wenden des Zelten in stetige Feindgeräusche und Rhythmusselemente mischen. Der Soundtrack besteht darin, dass man die gesamte Aktion im Spiel hören kann. Von Ambientesounds wird daher kein Gebrauch gemacht und weitere Soundeffekte dienen als Informationsvermittlung für die Spielende. Versuchen Spielende durch Stein zu graben erklingt zum Beispiel ein anderer Ton, wie wenn man durch Erde gräbt, dies ist der einzige Indikator, dass diese Aktion falsch ist. Ansonsten gibt es meist einfach zu kein Geräusch, wenn eine Interaktion nicht durchgeführt werden kann.

Theme Song Tutorial	tutorial_music_theme.mp3
Theme Song 1. Level	crypt of the necrodancer ost - disco descent 1-1 .mp3

7. [Download](#) 6.5 MB to your local disk and run it.

Zustandsänderung & Freude am "sich selber hören" Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt

Soundindikatoren für die Änderung eines Zustandes erklingen nicht jedes Mal und sind daher nicht grundsätzlich mit einer Aktion verbunden. Allerdings dienten sie der Orientierung und Zuverlässigkeit. Die Soundeffekte sind jedoch nicht bei jedem Sprung oder Schlag zu hören, da dies sonst nach einiger Zeit nerven würde. Sowohl Musik als auch Soundeffekte haben eine starke retro-Fühlung und sind nicht natürlich, sondern "gamified". Ansonsten entsteht die Freude am Spiel vor allem dadurch, sich im Rhythmus der Musik zu bewegen.

2.3 **Kontinuität und die Ausprägung der Aufmerksamkeit**

Direkte Kommunikation

Direkte Kommunikation bringt die Aufmerksamkeit des Spielenden auf das Spielgeschehen. Zusätzlich geben Monster einen eigenen Ton ab, wenn man ihnen begegnet und während man mit ihnen kämpft. Diese gehen manchmal in der allgegenwärtigen Musik etwas unter. Bei direkter Interaktion mit Objekten und Gegnern erhält man Audiofeedback. Dabei handelt es sich in der Regel um die Vordergrundsounds des Spiels, die die Töne anwenden, um die Musik zu verzögern. Die Töne des Spiels sind so aufeinander abgestimmt, dass sie bei Veränderungen des Spielzustands nicht gar zu laud sind. Ein Sound, der plötzlich tödlich ist, kann funktionieren, wenn er bei einer Schaffung von Spannung und Materialzulieferung es sich auf die Wahrnehmung zu konzentrieren.

Indirekte Kommunikation & Kommunikation der Umgebung

NPC's werden vom Charakter begrüßt und Bossgegner durch Sprachansagen angekündigt. Auch Gegner machen sich beim Betreten eines Raumes durch ihr Signaturgeräusch bemerkbar. Der Shopkeeper fängt an mit der Musik mit zu singen, wenn sich der Spieler dessen Raum nähert.

Es gibt kein Ambiente ausser der Musik. Das ganze Spiel ist eine einzige Disco and das ist auch gut so; immerhin ist es ein Rhythmusspiel.

2.4 Raum

Sound zur Etablierung eines Settings & Nutzung zur Navigation/Orientierung

Das Setting kann am besten als RETRO-PIXEL-DISCODUNGEON beschrieben werden.

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. Wenn der Spieler Räume mit NPC's betritt, begrüßt Cadence diese.

Shopkeeper [shopkeeperdistance.mp4](#)

2.5 Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

Leider gibt es keinen Sound dafür, wenn ein Level komplettiert wurde. Somit hört der jeweilige Track einfach abrupt auf und der nächste startet sobald man das neue Level betritt, 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.

Der Shopkeeper kann gut wahrgenommen werden, da er zu singen beginnt, wenn der Spieler sich seinem Shop nähert. Er ist der einzige NPC, dem so etwas Persönlichkeit gegeben wird.

3. Ästhetische Beurteilung

3.1 Stil, Genre, Klangästhetik

Stilistisch & zum Genre passend / unpassend

Der Retro inspirierte Soundtrack und die ebenfalls Retro-artigen Sound Effekte passen sehr gut zur Pixeloptik des Spiels. Der Sound hat fast immer einen steilen Attack, was das befolgen des Rhythmus erleichtert. Die Stimme des Charakters wiederum ist sehr klar aber etwas zu leise, wodurch sie sich etwas mit dem Rest schneidet.

Obwohl die funky elektronische Retromusik eigentlich nicht zu einem Dungeon Crawler passt, wurde

dies durch die farbigen Pixelgrafiken und das dazu passende Weltdesign verbunden. Das ganze Spiel und die Welt ist auf die Musik ausgelegt.

3.2 Klangqualität

technische Qualität (Hi-Fi, Low-Fi), Ästhetische Qualität & Mixing, Komposition der Klänge zueinander

Die Klangqualität der Sound Effekte ist eher dreckig und knusprig. Dies erzielt einen Effekt, als wären es alte Recordings von alten Spielen. Dafür ist der Soundtrack und auch das Voice Over sehr klar gehalten.

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

Eigentlich müsste der Sound einen höhlenmässigen Hall haben, was er aber nicht hat. Stattdessen klingt die Musik crisp, wie aus der Stereoanlage. Dies hilft jedoch dabei im Takt zu bleiben, da sich das Hallen vermutlich mit der Rhythmus-Mechanik schneiden würde. Einzig die Stimme des Shopkeepers wirkt hallender da sein Gesang weniger scharfe Attack hat und mehr fliesst.

4. Subjektiver Gesamteindruck

Immersion & Feeling

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.

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

Vollständigkeit

Weil es sich hier um ein Disco-Rhythmus Game mit fighter und rogue-lite Elementen handelt, steht die Musik im Vordergrund, wobei Ambiente völlig weg fällt. Auch auf einzelne Sound Details musste nicht geachtet werden da die Musik sowieso vieles übertönt. Das Trefferfeedback oder Monster Sounds sind aber sehr gut gewählt und geben spielenden genügend Information.

Soundtrack/Musik

Song	Titel	Musik

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 die Macher von CotND die SFX nur auf das Wesentliche und setzen die reduzierten Sound Effekte gezielt als Wissensvermittlung und Spieler-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 eine Lösung in der Reduktion und gezielten Einsetzung der SFX.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt_of_the_necrodancer&rev=1623344669

Last update: **2021/06/10 19:04**

