HADES

Genre:	Rogue, Adventure
Publikation:	6. Dezember 2018
Developer:	Giant Games
Publisher:	Giant Games
Plattformen:	Nintendo Switch, Mac OS, Windows
Analyse von:	To-Thanh Le, Natascha Dübi, Anja Schrodin

Spielbeschrieb

“Hades” ist ein Indie-Game, welches von Giant Games entwickelt und Dezember 2018 veröffentlicht wurde. Spielende schlüpfen in die Rolle vom Sohn des Hades, Zagreus. Dieser versucht mit allen Mitteln aus der Unterwelt zu flüchten und den Olymp zu erreichen. Während seiner Reise trifft er in diesem Rogue-lite dungeon crawler auf zahlreiche Gegner und launische Götter. Das Game bietet neben eindrücklichen Grafiken, spannende Kampf Interaktionen ebenfalls grandioses Sounddesign, worauf wir in dieser Analyse näher eingehen.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=mD8x5xLHRho

1. Allgemeine Soundanalyse

Intro I guess

organisch, aber überspitzt breite, aber harmonierende Soundpalette

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Wahrnehmung

Verstärkung der Immersion

Hallende, gelayerte, weiche und abgerundete Klänge. Ambiente ist eher tief und weich, während Aktions Sounds und andere Akzente etwas schärfer hervortreten. Auch die Vertönug der Charaktere ist passend gewählt, wobei Zagreus eher normal spricht und die stimmen vom mächtigen Hades oder andere Göttern richtig hallt. Der Ton ist auch Surround sound, was eine weitere Tiefe schafft, genauso wie die sanften übergänge der Hintergrundgeräusche und Musik.

Needed Sounds: Ambiente Beispiele Mit und ohne Musik. Recordings von Hades Stimme und Zagreus Stimme.

Surround Ambience	3dhome.mp4
Ohne Musik	elysiumambience.mp4

Mit Musik	elysiumambienece_wmusic.mp4
Übergang + Stimmen	uebergangundzaghades.mp4

Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt

Monstersounds sind passend auf den jeweiligen Typ gestaltet, jedoch stehen diese in den Kämpfen nicht im Vordergrund und könnten daher stärker sein vor allem bei einigen schweren monstern, jedoch unterscheiden sich die kleinen Monster in ihren klängen von den grösseren da sie heller klingen. Metallische Objekte wie die Waffen haben einen metallischen grundton, und auch der das schwert klingt scharf wenn angegriffen wird und der Schild zum Beispiel dumpf. Was sehr heraussticht sind zum Beispiel die Felsbrocken die von Säulen fallen, dieses Geräusch sticht stark hervor. Auch Türen unterscheiden sich in ihren klängen ob sie aus Holz bestehen oder Stein.

Needed Sounds: Monstersounds hoch und Tief Attacken Sounds Türen Unterschiede

Topf Mönsterchen	pot.mp4	Gem Monster	gems.mp4	Dickes Monster	thiccboys.mp4
Schwert	sword.mp4	Speer	spear.mp4	Schild	schield.mp4
Steintür	stonedoor.mp4	Holztür	slidedoor.mp4		

Feedback & Fokussierung der Aufmerksamkeit

Sämtliche Spieleraktionen in Hades geben Audiofeedback. Türen öffnen, Gegner treffen, Spiegel aktivieren, Stats upgraden, Boons erhalten, Gegner besiegen. Auch Zagreus' Barks kommentieren hin und wieder die Aktionen von Spielenden, besonders wenn etwas gerade nicht funktioniert.

Vor allem während Gesprächen wird die Musik auf ein Minimum gesetzt damit sich spielende auf den Text konzentrieren. Auch wenn das Pausenmenü geöffnet wird, werden alle Geräusche wie die Musik unter Wasser getaucht, und tauchen auch wieder auf wenn das Menü verlassen wird.

Kampf Bsp.	kampfbeispiel.mp4	Nicht müde	nopebed.mp4	Pause	menumute.mp4

Verdeutlichung & Kognitive Entlastung

Pick Up sounds sind gerade während den wirren Kämpfen wichtig, da sie auf ein gesammeltes Item aufmerksam machen. Das Geknister von Gyros signalisiert zum Beispiel, dass man sich gerade ein bisschen geheilt hat. Zagreus macht manchmal auch mit entsprechenden Kommentare dazu.

Einige Kampf Informationen werden durch Barks vom Avatar oder Feinde vermittelt. Oder auch wenn Zagreus während dem Kampf vergiftet wurde oder sein letztes Leben verbraucht hat.

Item Pickup	gyrosbark.mp4	Vergiftet	zagposioned.mp4	Letztes Leben	zagtheseus.mp4

2.2 Verhältnis Aktion→Sound

Einfache Aktion

Die wichtigsten Aktionen von Zagreus wurden vertont. Die Bewegung werden durch Fusstritte Sounds untermalt. Wobei die Sounds sich ein wenig an die Umwelt anpasst. Bei Grass hört man zb einen

weicheren, grasigen Ton und bei Steinboden einen etwas härteren Ton oder bei Knochenbrüchen halt einen knochigen Ton. Uns ist aufgefallen wenn man in einem Gras Dungeon auf Steinboden tritt verändert sich der Sound der Schritte nicht.

Gras	grasssteps.mp4	Asche	ashfootsies.mp4	Weitere	lavanbone.mp4

Erweiterte Aktion

Boons sind verstärkungen der Grundangriffe, der Einsatz von diesen wird von einem individuellen Soundeffekt begleitet, der sich je nach naturell des Effekts anders anhört.

Needed Sounds: Veilleicht noch Poseidon angriff recorden. Giftangriff.

Blitzspurt	blitzspurt.mp4	Klingenwurf	aresthrow.mp4	Gift	poisionblubber.mp4

Fehlgeschlagene Aktion

Fehlgeschlagene Aktionen werden mit einem dumpfen oder ratternde Töne kommuniziert und manchmal mit Barks vom Avatar verdeutlicht.

Tür geschlossen	notyet.mp4

Zustandsänderung

Die Musik und die Soundeffekte werden kurz gedämpft wenn Zagreus ein Leben verliert.

Leben verloren	death1.mp4

Freude am “sich selber hören”

Freude am Zerstören: Zerstört man zb die Säulen in den Dungeons ertönt ein tiefer impaktvoller und lauter Sound. Dieser ist auch lauter als Monster. Narrativ hat es etwas sehr rebellisches was auch passt, da Zagreus gegen seinen Vater rebelliert und dessen Architektur zerstört. Geld wird im Spiel durch zerstören von Vasen gesammelt. Dabei erklingt ein heller abgerundeter metallischer Sound. Allgemein wird mit solchen Sounds die Freude/Bereitschaft zum Zerstören vergrössert. Sounds wie Dashen bereiten den Spielenden natürlich auch sehr viel Freude da er sehr mächtig und hallend ist.

Dinge zerstören	destructio.mp4

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

direkte Kommunikation

Türen, die nicht geöffnet werden können, geben ein ratterndes Geräusch ab, oder wenn man zum beispiel auf das Bett klickt, fängt dieses an zu quietschen und der Charakter kommentiert, dass es nicht Zeit zum schlafen ist. Bei Kämpfen sprechen die Hauptgegner zum Teil noch mit Zagreus, bevor der Kampf losgeht.

indirekte Kommunikation

NPC’s begrüssen Zagreus stehts oder reden mit sich selbst wenn man sich ihnen nähert. Auch Monster in neuen Räumen künden sich mit ihren eigenen schreien an oder Angelstellen machen auf sich aufmerksam wenn ein Kampf vorbei ist.

Needed Sounds: Angelstelle sounds. Monsterspawn Begrüssungen???

Begrüssung	ambientaction.mp4	Angelstellen DING	fish.mp4

Kommunikation der Umgebung

Jedes Gebiet hat ein eigenes Ambiente, mit eigenen Geräuschen. Einige Charaktere haben auch ihren eigenen Soundtrack, woran man ihre Räume sofort erkennt.

Needed Sounds:

2.4 Raum

Sound zur Etablierung eines Settings & Nutzung zur Navigation / Orientierung

Settings werden neben der Musikthemes mit diversen Hintergrundgeräusche akzentuiert. Dabei arbeiten die Designer mit diversen feinen Layers welche zusammen ein wunderbares Soundambiente ergibt. Dabei gibt es Layers, welche adaptiv sind im Spiel und sich der Position des Avatars anpassen (Feuergeräusche, Wassergeräusche, usw). Je näher der Avatar bei den Objekten ist, desto lauter sind die SFX zu hören.

Hades hat ein 3D-sourround System und dies trägt viel zur Orientierung für die Spielende bei. Wichtige Objekte im Raum besitzen Geräusche, z.B könnte man blind den Ausgang finden, da von ihr ein feines glitzerndes Geräusch ausgeht oder es gibt einen Spawnsound für die Monster, welcher sich von den Kampfsounds sehr gut abhebt.

2.5 Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

z.B. Erfolg, Misserfolg, Level-up, Quest abgeschlossen

Zagreus kommentiert eine Menge und es gibt spezifische Sounds für wenn man ein Leben verliert oder ein Upgrade erhalten hat.

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

In Hades wird sehr oft gekämpft und statt bei einem Sieg eine Melodie ab zu spielen, wird alles

kurzzeitig verlangsamt. Der Soundeffekt der letzten Attacke wird ebenfalls verlangsamt, was diesen hervorhebt. Gleich darauf folgt der hohe Ton der signalisiert, dass das Sieges Item gespawnt ist, die Musik kommt zu einem Schlussstrich und das Spiel geht normal weiter, mit Ambiente.

Subjektive Wahrnehmungen werden meist durch ein Dämpfen von allen Soundeffekten hervorgehoben. Es hört sich so an als würde man kurz unter Wasser getaucht werden.

3. Ästhetische Beurteilung

3.1 Stil, Genre, Klangästhetik

Stilistisch & zum Genre passend / unpassend

Die Klänge in Hades sind Organisch jedoch etwas überspitzt, was sich gut mit dem Look des Spiels vereinbart. Besonders gefällt uns das Voice Over für die einzelnen NPC’s da ihre Stimmen den Figuren um einiges mehr Charakter verleihen.

Der Soundtrack passt sehr gut zu Hades. Hardrock und traditionelle Musik wie auch Theremin und Vocals vereinen sich nahtlos im Setting und Gefühl des Spiels. So gibt es zarte und weiche Momente wie auch feurige Stücke.

3.2 Klangqualität

technische Qualität (Hi-Fi, Low-Fi)

Die Sounds sind sehr klar und geschmeidig und passen immer zur Spielumgebung. Egal ob bei der Musik, SFX oder Voice-Acting das ganze Spiel zeichnet sich auf der auditiven Ebene mit einer extrem Qualität aus.

ästhetische Qualität

Hades ist gerade in seinen Kämpfen ein sehr chaotisches Spiel, weshalb dann auch der Sound eher chaotisch wirkt. Es sind daher vor allem die ruhigen momente, in welchen das gute abmischen und balancing von Ambiente und anderen Geräuschen hervorsticht, zusammen mit dem sich zumeist zurückhaltenden Soundtrack. Gerade das Surround System kommt dabei besonders zur geltung und schafft eine angenehme tiefe und atmosphäre.

Mixing, Komposition der Klänge zueinander

Die Voice-over sind sehr ausbalanciert und vielseitig. Dabei spielen die Designer mit verschiedene Klangfarben und Klangcharakter: Chaos besitzt eine gruselige Stimme mit Echoeffekt, der mächtige Hades besitzt eine hallende und tiefe Stimme und Persephone, Zagreus Mutter besitzt eine liebliche und fast schon gewöhnliche Stimme. In allen Fällen wurden die Personas der Figuren mit dem Voice-

Acting verstärkt.

4. Subjektiver Gesamteindruck

Immersion

Zusammengefasst kann man sagen, dass der Sound das Spielerlebnis sehr positiv beeinflusst und die Erfahrung unterstützt. Das Rogue-like genre wiederholt sich ja ständig, trotzdem gibt es keine nervigen Sounds die man irgendwann nicht mehr hören kann. Auch die Musik wird so eingesetzt, dass sie nicht repetitiv wird und besitzt genügend Nuancen um jedes mal spannend zu bleiben.

Feeling

Uns ist besonders aufgefallen, dass sie Materialität von Angriffen sehr passend gewählt wurde, da zwar kraft hinter ihnen steckt jedoch nicht so, dass sie alles andere übertönen. Besonders gefallen die verschiedenheiten von den einzelnen Angriffen.

Vollständigkeit

Restlos alles wurde vertont. Überall wo man hinläuft gibt es etwas das vertont wurde, sogar das zwinkern eines kleinen Schlüssels. Hades lässt aus unserer Sicht soundtechnisch keine Wünsche offen.

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 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.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hades&rev=1623341529

Last update: **2021/06/10 18:12**