

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 und spannenden Kampfinteraktionen ebenfalls grandioses Sounddesign, worauf wir in dieser Analyse näher eingehen.

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

## 1. Allgemeine Soundanalyse

Hades hat insgesamt eine sehr abgerundete Soundwelt. Ambient Sounds, Musik und Aktions-Soundeffekte balancieren sich perfekt. Die Soundscape ist dabei vielschichtig und dynamisch aufgebaut. Das Spiel hat eine breite, aber harmonisierende Soundpalette. Die Soundeffekte sind organisch, aber überspitzt und teilweise mit zusätzlichen, magisch klingenden Effekten ergänzt, womit der Sound perfekt zum in realistischem Comicstil gehaltenen Spiel um griechische Götter und Mythologie passt.

## 2. Funktionale Soundanalyse

## 2.1 Wahrnehmung

### Verstärkung der Immersion

Hallende, mehrfach gelayerte, weiche und abgerundete Klänge schaffen eine sehr immersive Soundwelt. Das Ambiente ist eher von tiefen, weichen Tönen geprägt, während Aktions Sounds und andere Akzente etwas schärfer hervortreten. Auch die Vertonung der Charaktere ist passend gewählt, wobei Zagreus eher normal spricht und die Stimmen vom mächtigen Hades oder anderen Göttern richtig hallen. Der Ton ist surround Sound, was zusammen mit den sanften Übergängen der Hintergrundgeräusche und Musik weitere Tiefenwirkung schafft.

Surround Ambience	<a href="#">3dhome.mp4</a>
Ohne Musik	<a href="#">elysiumambience.mp4</a>
Mit Musik	<a href="#">elysiumambienece_wmusic.mp4</a>
Übergang + Stimmen	<a href="#">uebergangundzaghades.mp4</a>

### Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt

Monstersounds sind passend zum jeweiligen Typ gestaltet, jedoch stehen sie in den Kämpfen nicht im Vordergrund. Bei einigen schweren, grossen Monstern sind die Geräusche eher laut und in einer tieferen Tonlage. Damit unterscheiden sie sich von den kleinen Monster, welche heller klingen. Metallische Objekte, wie die Waffen haben einen metallischen Grundton, wobei das Schwert scharf klingt wenn angegriffen wird und der Schild einen dumpfen Ton von sich gibt. Was sehr heraussticht sind zum Beispiel die Felsbrocken, die von Säulen fallen, dieses Geräusch sticht stark in seiner Wucht und Lautstärke hervor. Auch Türen klingen unterschiedlich, wenn sie Holz oder Stein bestehen.

Topf Mönsterchen	<a href="#">pot.mp4</a>	Gem Monster	<a href="#">gems.mp4</a>	Dickes Monster	<a href="#">thiccboys.mp4</a>
Schwert	<a href="#">sword.mp4</a>	Speer	<a href="#">spear.mp4</a>	Schild	<a href="#">schild.mp4</a>
Steintür	<a href="#">stonedoors.mp4</a>	Holztür	<a href="#">slidedoor.mp4</a>		

### 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 können. Auch wenn das Pausenmenü geöffnet wird, werden alle Geräusche sowie die Musik gedämpft, als würden sie unter Wasser getaucht. Wenn das Menü verlassen wird, kehren die Töne zu ihrem Ursprungsstatus zurück.

Kampf Bsp.	<a href="#">kampfbeispiel.mp4</a>	Nicht müde	<a href="#">nopebed.mp4</a>	Pause	<a href="#">menumute.mp4</a>
------------	-----------------------------------	------------	-----------------------------	-------	------------------------------

### Verdeutlichung & Kognitive Entlastung

Pick Up Soundeffekte sind gerade während den wirren Kämpfen wichtig, da sie auf ein gesammeltes Item aufmerksam machen. Das Gecknister von Gyros signalisiert zum Beispiel, dass man sich gerade

ein bisschen geheilt hat. Zagreus gibt manchmal auch entsprechenden Kommentare dazu ab.

Einige Kampf Informationen werden durch Barks vom Avatar oder Feinde vermittelt. Auch wenn Zagreus während dem Kampf vergiftet wurde oder sein letztes Leben verbraucht hat gibt er Töne und Kommentare von sich.

Item Pickup [gyrosbark.mp4](#) Vergiftet [zagpositioned.mp4](#) Letztes Leben [zagtheseus.mp4](#)

## 2.2 Verhältnis Aktion→Sound

### Einfache Aktion

Die wichtigsten Aktionen des Hauptcharakters Zagreus wurden vertont. Seine Schritte werden mit Fusstritt Geräuschen untermauert. Diese passen sich ein wenig an die Umwelt bzw. den Untergrund auf dem er geht, an. Bei Gras hört man zum Beispiel einen weicheren, grasigen Ton, bei Steinboden einen etwas härteren Ton und beim Gang über Knochen hört es sich an, als würde man ein Knochenxylophon spielen. Wenn man allerdings 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, ihr Einsatz wird von einem individuellen Soundeffekt begleitet, der sich je nach Natur und Ursprung des Effekts anders anhört.

Needed Sounds: Vielleicht noch Poseidon angriff recorden. Giftangriff.

Blitzspurt [blitzspurt.mp4](#) Klingenwurf [aresthrow.mp4](#) Gift [poisionblubber.mp4](#)

### Fehlgeschlagene Aktion

Fehlgeschlagene Aktionen werden mit dumpfen oder ratternden Tönen 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 zum Beispiel die Säulen in den Dungeons, ertönt ein tiefer, impaktvoller und lauter Soundeffekt. Dieser ist auch lauter als die Monster. Narrativ hat diese Aktion und der darauf folgende Soundeffekt einen stark rebellischen Unterton, da Zagreus sich gegen seinen

Vater auflehnt und dessen Architektur zerstört. Geld wird im Spiel durch das Zerstören von Vasen gesammelt. Dabei erklingt ein heller abgerundet-metallischer Ton. Allgemein wird mit solchen Sounds die Freude/Bereitschaft zum Zerstören vergrössert. Sounds wie beim Dashen bereiten den Spielenden natürlich auch sehr viel Freude da das Geräusch 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. Wenn man zum Beispiel auf das Bett klickt, fängt dieses an zu quietschen und der Charakter kommentiert, dass jetzt 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. Monster in neuen Räumen künden sich mit ihren eigenen Schreien an und auch Angelstellen machen mit einem spezifischen Soundeffekt auf sich aufmerksam, wenn ein Kampf vorbei ist.

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.

## 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 ergeben. Dabei gibt es Layers, welche im Spiel adaptiv sind und sich der Position des Avatars anpassen (Feuergeräusche, Wassergeräusche, usw). Je näher der Avatar bei den Objekten ist, desto lauter sind deren SFX zu hören.

Hades hat ein 3D-sourround System und dies trägt viel zur Orientierung für die Spielenden bei. Wichtige Objekte im Raum besitzen Soundeffekte, z.B könnte man blind den Ausgang aus einem Raum finden, da von ihm 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 dafür, wenn er 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 im Hintergrund.

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 vereint. Besonders gelungen ist das Voice Over für die einzelnen NPC's da ihre Stimmen den Figuren einiges mehr an Charakter verleihen.

Geisterhaft	<a href="#">patroklos.mp4</a>	Göttlich	<a href="#">nyx.mp4</a>	Chaos	<a href="#">chaos.mp4</a>
-------------	-------------------------------	----------	-------------------------	-------	---------------------------

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.

Song Titel	Musik
Mom Theme	<a href="https://youtu.be/lLaESz43N0">https://youtu.be/lLaESz43N0</a>
Gebiet Track	<a href="https://youtu.be/noGnHGfLxC4">https://youtu.be/noGnHGfLxC4</a>
Kampf	<a href="https://youtu.be/leHkJRKGY8">https://youtu.be/leHkJRKGY8</a>
Ballade	<a href="https://youtu.be/Yco-B4BSaj4">https://youtu.be/Yco-B4BSaj4</a>
Hardrock	<a href="https://youtu.be/cVukkhUI-xM">https://youtu.be/cVukkhUI-xM</a>

## 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 Persönlichkeiten der Figuren durch das 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

Auffallend ist, dass die klangliche Materialität von Angriffen sehr passend gewählt wurde, da zwar Kraft hinter ihnen steckt, jedoch nicht so viel, dass sie alles andere übertönen. Besonders gefällt die vielfältige Vertonung der einzelnen Angriffe.

### 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.

Zwinker [keyblink.mp4](#)

## 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 dem gezielten Einsatz der SFX.

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hades&rev=1623350547>

Last update: **2021/06/10 20:42**