

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 Hauptspielmechanik. Von Ambientesounds wird daher kein Gebrauch gemacht und weitere Soundeffekte dienen als Informationsvermittlung für die Spielende.

Gameplay	crypt_of_the_necrodancer_-_all_bosses_no_damage_.mp4
Theme Song Tutorial	tutorial_music_theme.mp3
Theme Song 1. Level	crypt_of_the_necrodancer_ost_-_disco_descent_1-1_.mp3

Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt

Grundsätzlich ist jede Aktion mit einem Geräusch hinterlegt, was zur Orientierung für die Spielenden dient. Allerdings erklingen die Soundeffekte nicht bei jedem einzelnen Sprung oder Schlag, da dies sonst nach einiger Zeit nerven würde. Sowohl Musik als auch Soundeffekte haben ein starkes Retro Feeling und sind nicht natürlich sondern "gamified".

Feedback & Fokussierung der Aufmerksamkeit

Jede Aktion gibt Audiofeedback, was die Aufmerksamkeit des Spielenden auf das Spielgeschehen lenkt. 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.

Da die Musik so sehr im Vordergrund steht und Spielende sich auf deren Takt fokussieren müssen, tauchen sonstige SFX tendenziell untertauchen. Bei Warnungen des Spieles an die Spieler fällt die Musik dann plötzlich völlig weg, was den Spieler in seiner Handlung stoppt und ihn dazu bringt, sich auf die Warnung zu konzentrieren.

STOP!	givemeyourattention.mp4
-------	---

Verdeutlichung & Kognitive Entlastung

Einsammeln von Geld und anderen Items kommt mit einem eigenen Sound Effect, welcher trotz der Hintergrundmusik sehr gut hörbar ist. Auch einige Räume wie der Shopraum signalisieren sich durch eine Erweiterung des Soundtracks durch den Gesang des Shopkeepers.

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 Soundtrack gibt, wenn der Spieler stirbt, oder die HP des Gegners niedrig sind.

Last update:

2021/06/10 19:01 crypt_of_the_necrodancer https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt_of_the_necrodancer&rev=1623344493

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crypt_of_the_necrodancer&rev=1623344493

Last update: **2021/06/10 19:01**

