



### \*\*\*Ninja Gaiden\*\*\*

|                |   |
|----------------|---|
| Genre:         | Action-adventure, hack and slash  |
| Developers:    | Tecmo, Team Ninja   |
| Publishers:    | Tecmo, Microsoft, Sega, Nintendo, Koei Tecmo  |
| Creators:      | Hideo Yoshizawa, Tomonobu Itagaki   |
| Artists:       | Masato Kato   |
| Platforms:     | Arcade, NES, Amiga, Amstrad CPC, DOS, PC Engine, ZX Spectrum, Atari Lynx, Game Boy, Game Gear, Master System, Sega Genesis, SNES, mobile phone, Xbox, Nintendo DS, Xbox 360, PlayStation 3, Wii Virtual Console, PlayStation Vita, Wii U, Nintendo 3DS Virtual Console, Microsoft Windows |
| First Release: | Octobre 1988  |

### \*\*\*Spielbeschrieb\*\*\*

In Ninja Gaiden steuert man einen blauen Ninja, der mit einem Samuraischwert Wellen von Gegnern überwinden muss, um das Ende des jeweiligen Levels zu erreichen. Am Ende eines jeden Levels muss sich der Spieler einem Bossgegner stellen. Des Weiteren kann der Ninja sich an Wänden festhalten und höher abspringen. So kann er komplexere Passagen überwinden.

Ein Ninja namens Ryu Hayabusa findet einen Brief von seinem kürzlich verschwundenen Vater Ken, in dem steht, dass Ryu nach Amerika gehen soll und dort einen Dr. Smith treffen muss, der Archäologe ist. Dr. Smith erzählt Ryu, dass Ryus Vater zwei Statuen versteckt habe, die zusammengeführt die Kraft besitzen, die Welt zu zerstören. Ryu landet in Südamerika und bekämpft Jaquio, einen bössartigen Kultanführer, der einen uralten Dämon namens Jashin wieder erwecken will und verantwortlich ist für die Entführung von Ryus Vater.

[ninja\\_gaiden\\_footage.mp4](#)

### \*\*\*Sound Analyse\*\*\*

**\*\*Wahrnehmungsorientiert\*\*****Feedback(sensomotorisch):**

-Wenn Ryu einen Angriff ausführt, erhält der Spieler ein direktes Feedback. Ebenso beim Springen.

[01\\_angriff.wav](#) [03\\_sprung.wav](#)

**Simulation, Physikalisierung:**

-Wenn Ryu an eine Wand springt, hält er sich daran fest. In diesem Moment erklingt ein Haltegeräusch.

[02\\_wand.wav](#)

**Fokussierung der Aufmerksamkeit:**

-Wenn die Zeit abläuft (ab den letzten 10 Sekunden), ertönt eine repetitive Klangfolge, die den Spieler unter Druck setzt.

[12\\_zeit.wav](#)

-Wenn ein Gegner vernichtet wird, ertönt ein Geräusch, das dem Spieler signalisiert, dass dieser Gegner gestorben ist.

[24\\_gegnertot.wav](#) [09\\_boss.wav](#)

**Disambiguierung, Verdeutlichung:**

-In Ninja Gaiden gibt es unterschiedliche Items, die erscheinen, wenn Ryu mit seinem Schwert eine Lampe zerstört. Alle Items haben beim Erscheinen dasselbe Geräusch.

[05\\_item.wav](#)

**Kognitive Entlastung:**

Die Wirkungsweise aller Items ist zeitlich begrenzt. Diese Wirkungsdauer wird ausschliesslich über den Ton kommuniziert.

**Immersion:**

-Im Hintergrund läuft eine 8-bit Melodie und eine rhythmische Geräuschfolge, also ein permanenter Geräuschteppich.

**\*\*Bezug(Inter)Aktion - Klang\*\*****Beziehung Handlung (am Interface)**

-Bei einem durchgeführten Angriff wird eine isomorphe direkte Verbindung aufgebaut, indem synchron zur Angriffsbewegung ein jeweilig spezifisches Geräusch abgespielt wird.

-Beim Einsammeln eines Items folgt eine längere nicht isomorphe Klangsequenz.

## Machtdifferential

-Das Angriffsgeräusch und das Sprunggeräusch sind im Spielverlauf stark frequentiert auftretende Geräusche, die den Spieler ermutigen, diese Fähigkeiten zu benutzen.

## In Bezug auf Arten von Aktion

-Einfache Aktion: Normale Angriffsbewegung mit dem Schwert & einfacher Sprung. Beim Gehen entsteht kein Geräusch.

-Erweiterte Aktion: Zusatzwaffe (zum Beispiel Shuriken) mit einem anderen Geräusch.

-Fehlgeschlagene Aktion: Wenn man von einem Gegner getroffen wird, gibt es ein Feedback.

-Zustandsveränderung: Durch ein Upgrade der Waffen entsteht ein anderes Angriffsgeräusch.

-Klangliche Aussage über Handlung: Zeitlich begrenzte Items geben dem Spieler spezielle Vorteile, signalisiert durch eine Klangsequenz.

## **\*\*Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler\*\***

### Direkte Kommunikation:

-Es gibt keine direkte Kommunikation, ein Feedback in Form eines getroffenen Gegners fehlt.

### indirekte Kommunikation:

-Es gibt indirekte Kommunikation in Form eines Timers, der in den letzten 10 Sekunden beginnt, den Spieler unter Druck zu setzen.

### Umgebungskommunikation:

-es gibt nur wenig Umgebungskommunikation, lediglich Hintergrundmelodien, die während Bosskämpfen dramatischer sind, und Sterbegeräusche, wenn ein Gegner vernichtet wird.

2016- Nicole Manojlovic, Marcel Arioli, Myriam Assuncao

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ninja\\_gaiden&rev=1465377430](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ninja_gaiden&rev=1465377430)

Last update: **2016/06/08 11:17**

