Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Genre	Action-adventure, hack and slash
Developer	Team Ninja
Publisher	Tecmo Koei
Writer	Masato Kato
Composers	Takumi Saito, Ryo Koike, Hiroaki Takahashi
Platforms	PlayStation 3, Xbox 360, Wii U
Modes	Single-Player, Multiplayer
First Release	März 2012

Spielbeschrieb

Der Charakter bewegt sich in einer 3d Welt fort und muss dort alle Gegner mit Hilfe von unterschiedlichen Attacken und Waffen bekämpfen und besiegen. Die Kampforte sind durch das Spiel festgelegt und werden durch Laufen, Gleiten, Wandsprünge oder Schlittern (unter Hindernissen durch) erreicht.

Die Hauptrolle spielt ein Ninja namens Ryu Hayabusa. Dieser wird von der Regierung beauftragt, seinen alten Erzfeind aufzuhalten. Dies erreicht er, indem er sich mit neuen Fähigkeiten durch dessen Reihen kämpft.

Sound in Cutscenes

Vergleich mit dem Vorgänger

Die Unterschiede im Sound von Ninja Gaiden und Ninja Gaiden 3: Razor's Edge zeigen den typischen Fortschritt der Technik in Games auf. Während das erste Spiel auf die damaligen Mittel beschränkt war, verfügt das Spiel aus 2012 über vielfältigere Mittel sowie auch ein grösseres, erfahreneres Team.

Tonspuren und Technik

Das erste Ninja Gaiden war auf der NES auf die fünf Tonkanäle angewiesen. Pro Level wurden drei Kanäle für die Hintergrundmelodie und zwei für die einzelnen Sounds verwendet. Die heutigen digitalen Signale sind nicht mehr in ihrer Anzahl auf diese Kanäle beschränkt. Jede mögliche Soundquelle kann unabhängig von der anderen funktionieren und so überlagern sich die Geräusche zu einem immersiven Teppich.

Atmosphäre und Zeitgeist

Das typische Hack'n'Slash in den frühen Arcades war linear und in genaue definiere Abschnitte geteilt. Die Abschnitte unterschieden sich visuell wie auch auditiv voneiander, blieben in sich aber kontinuierlich. Heutzutage wird bei solchen Spielen viel mehr auf Geschwindigkeit und direkte

Immersion wie auch gewissweit Realismus gesetzt. Jedes Objekt ist mit eigenen Sounds für verschiedene Situationen versehen und selbst die physikalischen Geräusche des Spielerobjektes passen sich dem Umfeld an (z.B. Schrittgeräusche auf verschiedenen Untergründen). Selbst die Hintergrundmusik ist nicht mehr an das Level gebunden, sondern verändert sich fliessend mit der gegebenen Situation und verstärkt so die visuelle Wirkung. Es wurde versucht, auf reine Töne und Einzelgeräusche zu verzichten und jedem Sound mehrere Ebenen und so mehr Tiefe (und Realismus) zu schenken.

Den Entwicklern war es wichtig, den Spieler förmlich mit Reizen zu überfluten. Im alten Spiel bleibt trotz des Zeitlimits die Möglichkeit, überlegt zu handeln, während das neuere Spiel das Zeitlimit weglässt und trotzdem eine viel gestresstere Atmosphäre erzielen kann, die den Spieler in ein viel instinktiveres Handeln zwängt. Der Ton spielt darin eine sehr grosse Rolle, da ein Spieler diesen auch passiv immer wahrnimmt. Das Fehlen eines Tones während einer Bewegung (selbst im abstrakten Inventar), würde den Spieler sofort aus seiner Immersion reissen.

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_3_razor_s_edge&rev=1465469655

Last update: **2016/06/09 12:54**