

# CATORi AUDIO

Projektdokumentation





In der Musik für Catori habe ich versucht den Indianer-Stil des Spieles aufzugreifen.

Die Verwendung von unterschiedlichen Trommeln, Rasseln und Flöten empfand ich daher als sehr passend.

Jedes Level ist musikalisch ganz unterschiedlich aber konzeptionell ähnlich aufgebaut:

Es gibt ein Hauptthema, das den Normalzustand symbolisiert. Die Parameter „Enemie“ (wenn sich Schergen des Trickster in Catoris Nähe befinden) und „Health“ (der über die Gesundheit von Catori Auskunft gibt) beeinflussen dieses Hauptthema.

Die musikalischen Einzelteile habe ich in Cubase 10 komponiert, wobei ich viel mit „Ethno-Instruments 2“ von MOTU gearbeitet habe. Einzelne Sounds habe ich zusätzlich mit einem RODE NT5 Kleinmembranmikrofon aufgenommen. Anschließend habe ich die Themen in FMOD mit den Parametern verknüpft.

Der Parameter „Enemie“ verursacht, dass gewisse Instrumente ausgetauscht werden, es entsteht eine spannendere, deutlich perkussivere Stimmung.

Der Parameter „Health“ wird durch Streichinstrumente wahrnehmbar. Wenn also der Spielcharakter „Catori“ Leben verliert werden Streicherstimmen in der Musik hörbar. Je weniger Leben, desto mehr Streicher und intensiver sind sie zu hören.

Zusätzlich enthalten die einzelnen Level auch noch weitere Musikthemen, die entweder ebenfalls auf dem Hauptthema aufbauen, oder eine Entwicklung des Hauptthema darstellen.

Die Musik von Menü 1, 2 sind wieder eigene Themen, sowie auch die Musik des Zwischenlevel (Hub).

MUSIK

TUTORIAL

HEALTH

THEME

ENEMIE

MATTO VILLAGE

HEALTH

THEME

HAPPY

ENEMIE

SCHAMANE

RUIN

HEALTH

THEME

ENEMIE

RUIN

HUB

INTRO

THEME (LOOP)

MENU 1

INTRO

THEME (LOOP)

MENU 2

INTRO

THEME (LOOP)

MUSIK

<b>CATORI</b>	<b>ALO</b>	<b>MATTOS</b>	<b>CEPHES/ SCHERGEN</b>	<b>TRICKSTER</b>	<b>SONSTIGES</b>
---------------	------------	---------------	-----------------------------	------------------	------------------

<b>FOOTSTEPS</b>	<b>LANGUAGE</b>	<b>LANGUAGE</b>
<b>JUMP</b>	<b>FLY</b>	<b>MATTOS/ SCHAMANE</b>
<b>DOUBLE JUMP</b>	<b>SET CRUMBLE</b>	<b>FOOTSTEPS</b>

**JUMP  
CRUMBLE**

**LAND  
HARD/SOFT**

**DASH**

**NOTE**

**TOTEM**

**LIFEBERRY**

**LOREBERRY**

**ATTACK**

**PAIN**

**BUBBLE**

**SWITCH**

Die Soundeffekte habe ich ebenfalls mit dem RODE NT5 aufgenommen.  
Hilfreiche Utensilien waren dafür Naturmaterialien (Holz, Sand, Steine, Wasser, Laub), verschiedenste Gegenstände die man im Haus herum liegen hat (Schuhe, Nägel, Gläser, Bücher, Schraubenschlüssel) und ganz besonders meine eigene Stimme. :D



<b>FOOTSTEPS</b>
<b>ATTACK</b>
<b>DEATH</b>
<b>MUMBLE</b>
<b>NOTICE</b>
<b>PAIN</b>



<b>SELECT</b>
<b>ENTER</b>
<b>BOOK OPEN</b>
<b>BOOK CLOSE</b>
<b>NEXT PAGE RIGHT/LEFT</b>
<b>ROLL-UP</b>
<b>PORTAL</b>

Neben den einzelnen SFX gibt es im Spiel insgesamt vier Cutscenes die ich separat vertont habe.



## ZOOM H4n



Die unterschiedlichen Waldstimmungen habe ich mit meinem Field Recorder im schönen Mühlviertel aufgenommen.

Insgesamt habe ich 8 (30 - 60 Sekunden) verschiedene Stimmungen aufnehmen können, in denen unterschiedliche Insekten, Vögel und andere Waldgeräusche zu hören sind.

Anschließend habe ich in FMOD für jede Atmo einen Parameter erstellt und für jedes Level eine „Atmo-Map“ gezeichnet. Anhand dieser konnte mir der Programmierer dann die verschiedenen Atmos in den Level setzen.

# ATMO

Kommunikation ist das A und O, das habe ich in diesem Projekt ganz besonders gespürt. Neben den vorgeschriebenen MMP3-Wochenenden im Herbst 2019 und den einzelnen Coding-Wochen in den Monaten Februar bis Mai 2020, in denen viele Besprechungsstunden stattfanden, gab es wöchentlich ein Teammeeting, gegen Ende sogar jeden Tag. Warum so viele Stunden in Besprechungen geflossen sind ist eigentlich ganz logisch. Die Entwicklung dieses Spiels brachte ständige Änderungen mit sich, die manchmal nur einen, manchmal jeden Bereich betrafen. Up-To-Date zu sein war deshalb immens wichtig.



Kommunikative und organisatorische Hilfsmittel: Discord, OneDrive, GitLab

Erfreulicherweise herrschte bis zum Ende eine wunderbare Teamarbeit.

KOMMUNIKATION  
& ORGANISATION

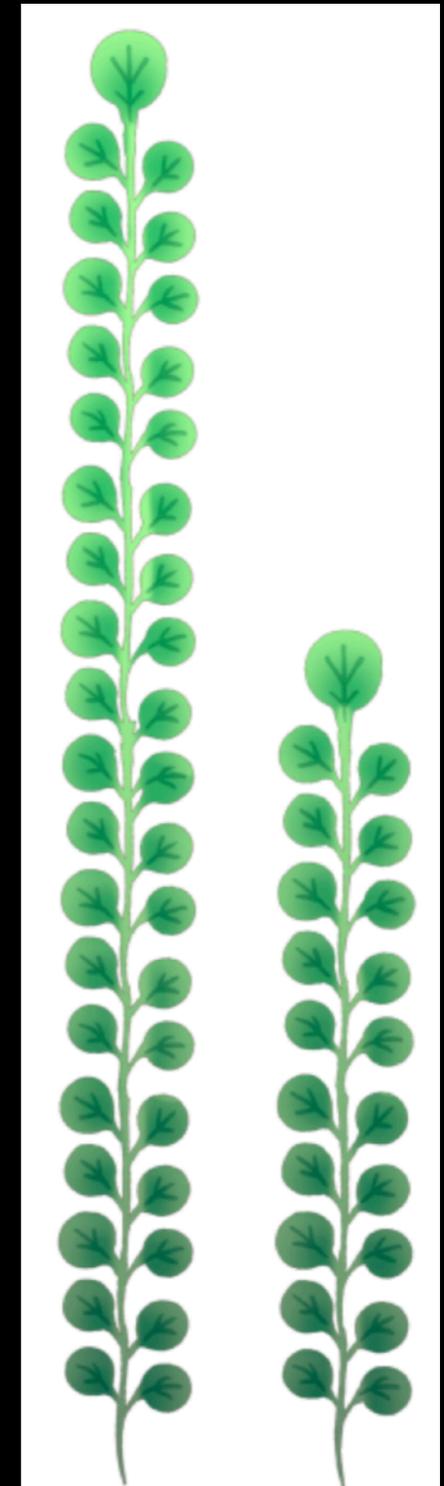
Da ich im Team die Einzige war die mit Apple arbeitet, war es bis zum Schluss unmöglich das Spiel vernünftig selbst durchspielen zu können. Anfangs lag es an Kommunikationsproblemen, dann an Fehlern vom Game Build oder meinem Gerät, die für alle unverständlich blieben. Die momentane Situation ließ auch nicht so leicht zu an andere Geräte zu kommen (vor allem weil meine gesamte Großfamilie mit Apple Geräten arbeitet)

Ich war demnach auf die Playthrough Videos der Tester und meiner Teamkollegen angewiesen um das Spiel sehen und hören zu können.

Zum Glück waren meine Kollegen sehr kooperativ! :D

Die zweite Schwierigkeit war immer Up-To-Date zu sein. Meist waren es kleine Änderungen die nebenbei besprochen wurden, die sich später problematisch zeigten. Jedes Teammitglied hat sein Konzept, wie er bzw. sie an die Sache ran geht. Änderungen können dieses Konzept sehr schnell zunichte machen. Und wenn man diese Änderungen erst dann wahrnimmt, nachdem man schon viele Stunden in eine bestimmte Arbeit investiert hat, die plötzlich nur mehr wenig Sinn macht, dann kann das durchaus ärgerlich sein.

Doch im Verhältnis dazu wie es hätte sein können, war das Team Catori Spitzenklasse!!!



PROBLEME

CATORi  
AUDIO

ANNA WIRTH