FEZ

- René Krebs
- Florin Gasser
- Marco Bach

Entwickler	Polytron Corporation
Erscheinungsjahr	2012
Genre	Puzzle / Jump And Run
Plattformen	Xbox 360 / PS3 / PS4 / PS Vita / Linux / MAC / PC
Besprochene Version	MAC Version 1.10

Beschreibung

« Fez ist ein Puzzle/Plattform-Videospiel des unabhängigen Spieleentwicklers Polytron Corporation. Es erschien erstmals am 13. April 2012 für die Spielkonsole Xbox 360, 2013 wurde das Spiel zudem für Windows veröffentlicht. Projektleiter Phil Fish und die späten Entwicklungsstufen von Fez waren Teil des Dokumentarfilms Indie Game: The Movie.» – *Wikipedia*

Spielprinzip

«Die Handlung von Fez kreist um Gomez, eine zweidimensionale Kreatur, die in einer flachen, ebenfalls zweidimensionalen Welt lebt. Eines Tages trifft Gomez auf ein merkwürdiges und mysteriöses Artefakt namens Hexahedron. Dieses gibt ihm einen magischen Fez, durch welchen Gomez eine dritte Dimension wahrnehmen kann. Als er beginnt, seine neue Fähigkeit zu entdecken, zerbricht der Hexahedron und explodiert. Daraufhin entstehen simulierte Grafikfehler und die Welt um Gomez erstarrt. Das Spiel startet neu und Gomez erwacht, nun in der Lage, die Welt in drei Dimensionen zu erkunden. Ein fliegender Hyperwürfel erklärt ihm, dass er die Fragmente des Hexahedron einsammeln muss, die auf der ganzen Welt zerstreut wurden. Andernfalls wird die Welt selbst zerstört werden.» – *Wikipedia*

Gameplay Video

Video

http://www.youtube.com/watch?v=gfDYTuf6M_w

Komponist Rich Vreeland über Sound Design in FEZ

Video

http://www.youtube.com/watch?v=Pl86ND_c5Og

Charakterdefinition durch Klangfeedback

Unsere Analyse untersucht folgenden Ansatz: Wie lassen sich Charaktere, damit ist nicht die personifizierte Spielerfigur gemeint, durch ihre Soundfeedbacks identifizieren?

Grundlage der Analyse sind zwei komplett unterschiedliche Spiele, welche diese Möglichkeiten auf ihr eigene Art und Weise einsetzen:

1. Echtzeitstrategiespiel: Command and Conquer Generals
2. Adventure Jump and Run: FEZ

Einleitung

Ob passive NPC's oder direkt beeinflussbare Spielcharaktere, ihr Soundfeedback lässt uns im Idealfall über sie urteilen und ihre Funktion erkennen. Diese Gesetzmässigkeit ist nur begrenzt bis gar nicht davon abhängig, was die Charaktere sagen. Dies zeigen wir mit dem Jump and Run FEZ auf. Aber auch im Echtzeitstrategiegenre ist das Gesagte nicht der zentrale Faktor. Die Frage stellt sich demnach nach dem „Wie“ und nicht dem „Was“. In einem zweiten Teil interessiert uns die sekundären Auswirkungen der Soundfeedbacks auf das Spieleweltbild.

Charakterbeschrieb durch Klangeigenschaften

Das Gesprochene wird in der Analyse als Klangabfolge behandelt. Wie zu Beginn erwähnt, distanzieren wir uns in der Analyse vom gesprochenen Wort.

Wir definieren zu Beginn einen Raster von Bewertungspunkten für ein Soundfeedback:
Technisch:
- Frequenz
- Amplitude

Emotional:
- Schnelle Klangabfolge
- Langsame Klangabfolge

Damit lassen sich bereits diverse mögliche Assoziationen definieren:

Command and Conquer Generäle (Echtzeitstrategiespiel):
Hohe Frequenz / Schnelle Klangabfolge: Leichte und schnelle Einheiten. Wenig Durchschlagskraft.
Tiefe Frequenz / Langsame Klangabfolge: Schwerfällige, gut gepanzerte Einheiten. Hohe Durchschlagskraft.

FEZ (Jump and Rund / Adventure):
Hohe Frequenz / Schnelle Klangabfolge: Kinderstimmen
Hohe Frequenz / Langsame Klangabfolge: Frauen
Tiefe Frequenz / Langsame Klangabfolge: Männer

Globale Auswirkungen auf die Spielewelt

In wie fern beschreiben die Soundfeedbacks von Spielecharakteren die umfassende Spielewelt? Können Veränderungen in der Spielewelt über veränderte Soundfeedbacks transportiert werden oder gibt es weitere Möglichkeiten?

Command and Conquer (Echtzeitstrategie - Orientierungsgerichtete Soundfeedbacks):
Hierbei handelt es sich nicht um eine ganzheitliche Spielewelt. Echtzeitstrategiespiele funktionieren nach dem Prinzip von aufeinander prallenden Welten.

In Command and Conquer werden die Soundfeedbacks zur Identifikation und Orientierung verwendet. Abgesehen vom Bewusstsein des Spielers, dass er weiss welche Einheit er anwählt, lässt sich über die

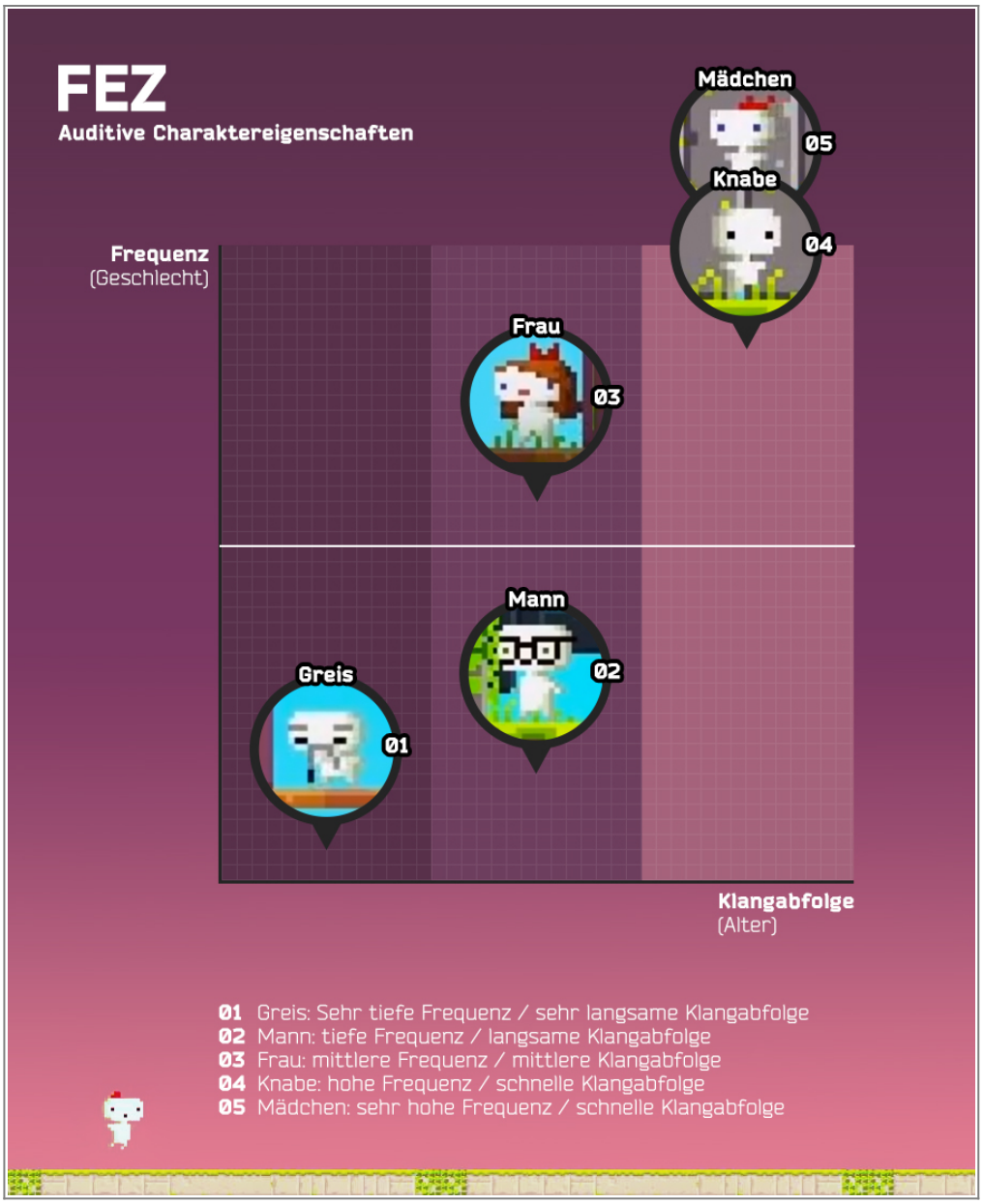
Frequenz der Feedbacks ihre Funktionalität grob bestimmen. Eine nicht greifbare aber wichtige Unterstützung für den Spieler.

FEZ (Jump and Run Adventure - Moodgerichtete Soundfeedbacks):
Wir sprechen hier von einer ganzen,einheitlichen Welt, welche die Immersion beim Spieler mit Hilfe von aufeinander abgestimmten Elementen erzeugen möchte. Im Sinne von FEZ sind die Soundfeedbacks stark an der visuellen Aufmachung der Spielewelt angelegt. Der Spieler „sieht“ förmlich, dass die NPC „Klötze“ reden. Diese auditive Aufmachung der Soundfeedbacks ist in direktem Kontakt mit dem Mood der Umgebung.

Die Soundanalyse anhand von FEZ:

Die verschiedenen Charaktere in FEZ sehen sich auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich. Sie sind allesamt sehr stark abstrahiert. Erst bei genauerem Hinschauen wird deutlich, dass es sich um unterschiedliche Charaktere handelt. Auf der visuellen Ebene erfolgt die Unterscheidung durch kleine Merkmale, wie zum Beispiel eine Haarmasche bei einem Mädchen oder einem Gehstock bei einem älteren Mann.

Viel deutlicher kommt der Unterschied auf der auditiven Ebene zum Ausdruck. Interagiert der Spieler mit den verschiedenen Figuren innerhalb des Spiels, erscheinen zum einen Sprechblasen, die den eigentlichen Sprechtext abbilden, zum anderen erklingen digital anmutende Klangabfolgen. Diese haben einen technoiden, zum Teil fast schon einen rhythmisierten Ausdruck. Obwohl die Geräusche keine eigentliche Sprache darstellen, kann der Spieler auf auditive Weise wesentliche Charaktereigenschaften über die Spielfiguren erfahren. Dabei spielen Parameter wie Frequenz, Amplitude, Tonhöhe sowie die Geschwindigkeit der Geräusche eine zentrale Rolle und sorgen dafür, dass der Spieler den Charakter im Spiel als weiblich, männlich, alt oder jung wahrnimmt. Dadurch verleihen die Charaktergeräusche auch jeder Spielfigur eine eigene auditive Identität. (Siehe Grafik)



Soundfiles

01 Greis: 01_greis.mp3
02 Mann: 02_mann.mp3
03 Frau: 03_frau.mp3
04 Knabe: 04_knabe.mp3
05 Mädchen: 05_maedchen.mp3

Da FEZ zu Beginn des Spiels von einer zweidimensionalen Spielwelt in die dritte Dimension wechselt, wäre es aus unserer Sicht ein interessanter Ansatz gewesen, diese Eröffnung einer neuen Dimension auch auf auditiver Ebene zu vollziehen. Dies geschieht zwar mittels Umgebungsgeräuschen und einem räumlichen Soundempfinden, nicht aber mit den Charaktergeräuschen selbst. Denkbar wäre hier beispielsweise ein Hall-Effekt, der die Figurenstimmen im Vergleich zum Einstiegskapitel räumlicher erklingen lassen würde.

Zur Soundanalyse von Command and Conquer Generäle

Gegenüberstellung / Fazit

Der Einsatz und das Design der Soundfeedbacks von NPC Figuren werden in den verschiedenen Genretypen unterschiedlich eingesetzt.

Interessant ist die Einwirkung auf die Orientierung als Spielerhilfe in dem gezeigten Beispiel eines Echtzeitstrategiespiels.

Im Beispiel von FEZ zeigen sich die Soundfeedbacks als Hilfe zur Typisierung von Charakteren, welche abstrakt dargestellt werden. Zudem erscheint uns der Ansatz bei FEZ, mit der visuellen Erweiterung der Spielewelt (3te Dimension), auch eine weitere Dimension in die Soundfeedbacks (O-Tone, Volumen) zu bringen, als sehr reizvoll.

Das Fazit bringt uns dazu, sich den Einsatz von NPC-Sounds zu überdenken und dessen Einsatzbereich evtl. zu erweitern.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=fez

Last update: **2014/05/09 10:43**