

# 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

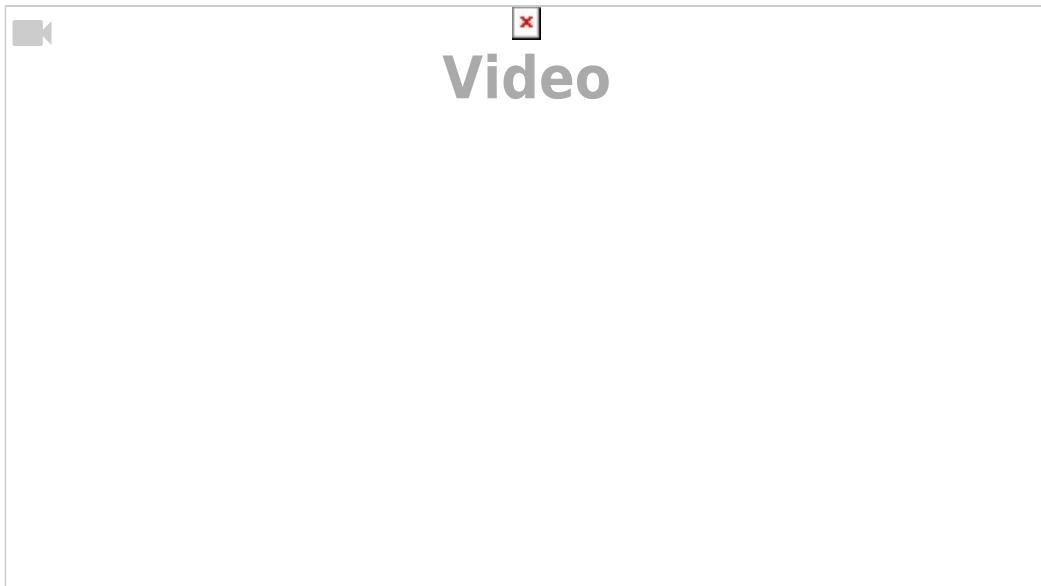
## Beschreibung

«[W 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

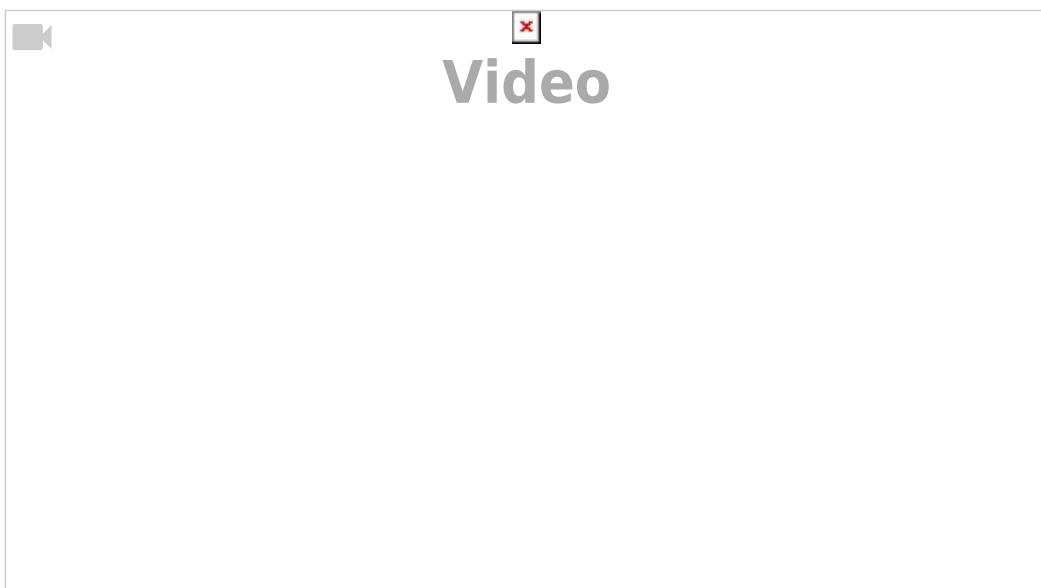
«Die Handlung von Fez kreist um Gomez, eine zweidimensionale Kreatur, die in einer flachen, ebenfalls zweidimensionalen Welt lebt. Eines Tages trifft Gomez auf ein merkwürdiges und mysteriöses Artefakt namens Hexahedron. Dieses gibt ihm einen magischen Fez, durch welchen Gomez eine dritte Dimension wahrnehmen 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*

## Komponist Rich Vreeland über Sound Design in FEZ



[http://www.youtube.com/watch?v=Pl86ND\\_c50g](http://www.youtube.com/watch?v=Pl86ND_c50g)

## Sound Effekte



<http://www.youtube.com/watch?v=C-tg7KWSOd8>

## Soundanalyse

Die Metal Slug Reihe nutzt markant die auditiven Einflüsse als Transportmittel, um den Spieler voranzutreiben. Der Verlauf eines Levels ist konstant von einer Zunahme von Soundeffekten geprägt. Beim Spieler entsteht die Assoziation, dass eine grosse Menge von auditiven Feedbacks ein positives Zeichen ist. Dieser Spielverlauf wird auf allen Ebenen in diese Richtung herangezüchtet. Eine kurzweilige Stille wird als störend empfunden und treibt den Spieler nach vorne. Zudem wird das positive Gefühl der Erlösung nach Beendigung eines Levels umso grösser.

Wir teilen die Gliederung der verschiedenen Elemente folgendermassen auf:

# Hintergrundmusik

Es hat pro Level eine individuelle Hintergrundmusik, die geloopt wird, nach einer gewissen Spieldauer. Themenbezogene Musik als narratives Element. Zombies und Aliens bezogene Musik. Reagiert nicht auf das Verhalten des Spielers. Reagiert nicht auf das momentane Geschehen des Levels. Aufgrund der Taktrate des Hintergrundsounds ist die Aufmerksamkeit des Spielers immer gegeben. Auch wenn fast keine Gegner da sind ist der rasante Hintergroundsound immer da.

Das Ganze ändert sich bei Bosskämpfen. Musik wird dem Boss angepasst. höhere Taktrate. unterscheidet sich immer von dem Level. So ist bereits auf einer auditiven Ebene, jeder Boss ein Unikat.

Digitale, elektronische Musik(elektronische Gitarre)

# Aktionsfeedback

## - Upgrades / Waffen

## - Schuss / Gegnerfeedback

### **Upgrades / Waffen:**

Upgrades Waffen = Steigerung der Anzahl der Sounds = Steigerung der Anzahl Feedbacks = \\Mehr Dynamik = Interpretation -> Positive Entwicklung

### **Immersive Wirkung über:**

- Frequenz -> Je höher die Frequenz, desto schwächer ist das einzelne Projektil
- Kadenz -> Je höher die Kadenz, desto schneller das Gegnerfeedback.

Je mehr Volumen von einem Projektilsound ausgeht, desto mächtiger wirkt die Waffe. Diese Tatsache erklärt, warum das Maschinengewehr oft als „stärkste Waffe“ interpretiert wird.

### **Informationsankündigung:**

Die Waffenupgrades werden in Metal Slug als regelrechten Event eingeleitet. Vorhergehend von einem überdimensionierten Ladegeräusch doppelt das Spiel mit einer Off-Stimme, welche den Waffentyp beschreit, regelrecht nach.

# Umgebungsfeedback

## - Interface / Ereignisse

Die Interface-Sounds in Metal Slug haben unterstützenden Charakter. Erscheint beispielsweise visuell ein «Go!», welches dem Spieler die zu beschreitende Richtung anzeigt, erklingt parallel dazu ein Klang-Hinweis. Dieser überlagert alle anderen Sounds und verhindert damit, dass der Spieler den wichtigen Hinweis übersieht.

Ebenso unterstützen Klang-Hinweise die visuellen Einblendungen, wenn der Spieler Items aufnimmt. Auch hier überlagern die Sounds die Hintergrundmusik sowie die übrigen Klänge und verdeutlichen damit dem Spieler, dass er die Items auch wirklich aufgenommen hat.

Befreit der Spieler einen Gefangenen, erhält er ein auditives Feedback in Form eines «Thank you!». Dadurch erfolgt die Interaktion zwischen dem Spieler und den Befreiten nicht nur visuell, sondern auch auf Audio-Ebene.

## Gegnerfeedback

- **Todesschreie**
- **Gegnerische Schüsse**

Interessanterweise sind die auditiven Feedbacks von den Gegnern minimal gehalten. Bewegt sich der Spieler durch den Level, ohne eine Aktion auszuführen, so ist kein markanter Informationsanstieg zu hören. Diese Erkenntnis deckt sich mit der zu Beginn aufgestellten These, dass die Zunahme der Soundeffekte grösstenteils durch den Spieler ausgelöst werden und somit ein positives Feedback transportiert.

Dieses Schema wird in den Bosskämpfen durchbrochen, was die Bosskämpfe soundtechnisch hervorhebt. Der Bosskampf auf auditiver Ebene lässt sich folgendermassen beschreiben: Wer mehr Sounds generiert, gewinnt.

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=fez&rev=1399546643>

Last update: **2014/05/08 12:57**