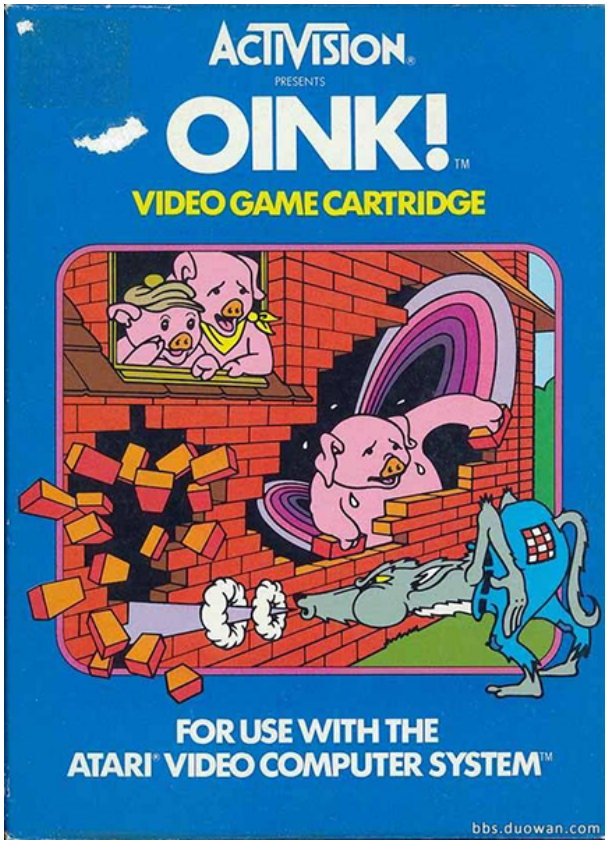
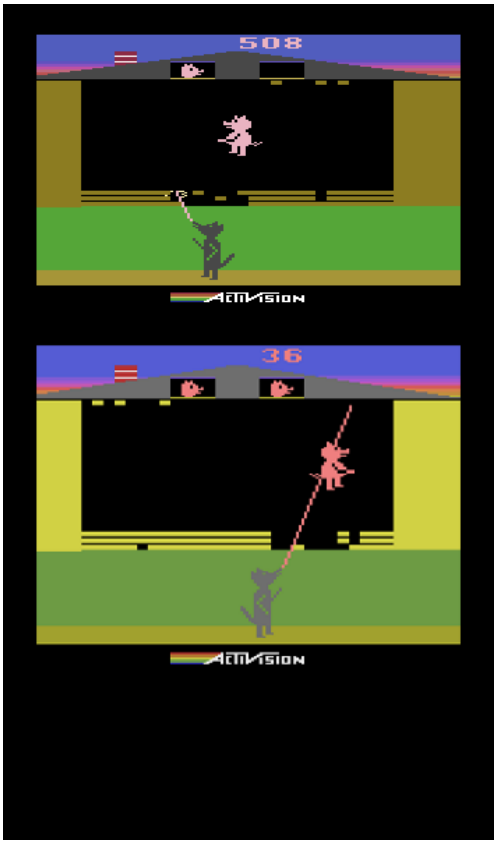
Oink





Spielbeschrieb

Oink ist ein Spiel zu der Kindergeschichte „Die drei kleinen Schweinchen“. Der Spieler übernimmt die Rolle des Schweins. Ein Wolf zerstört mit seinem Atem einzelne Ziegel des Hauses und das Ziel des Spielers ist es, neue Ziegel aufzuheben, und diese dann auf die Wand fallen zu lassen um sie zu reparieren. Das Spiel ist nach drei Runden vorbei. Jede Runde wird verloren, indem der Wolf ein Loch in die Wand bricht, das groß genug ist, um das Schwein zu seich raus zu ziehen.

Sounds

- Schritt Schwein
- Schritt Wolf
- Wolfsatem zerstört Ziegel
- Ziegel aufheben
- Ziegel fallenlassen
- Wolfsatem zieht Schwein
- Level/Game Over Sound

Allgemeine Klangbeschreibung

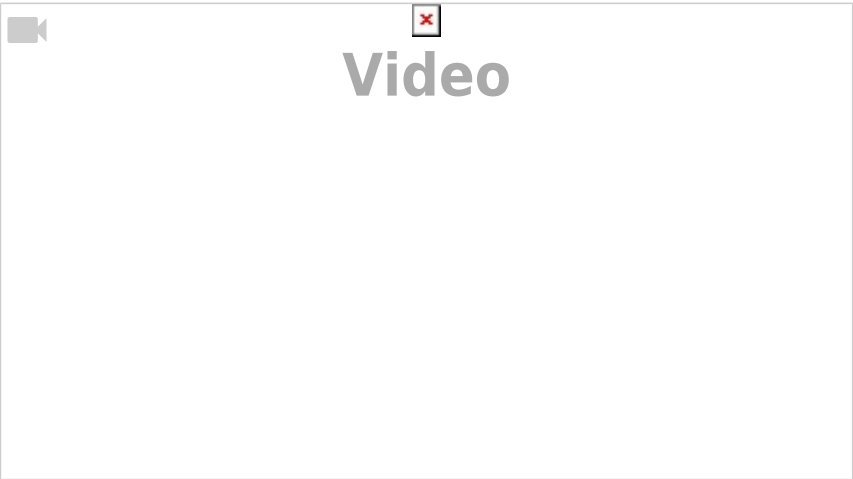
Die Sounds in Oink sind dazu da, um die Geschehnisse auf dem Spielfeld zu reflektieren und somit die

Aufmerksamkeit des Spielers zu verstärken. Sie sind sehr Überzeichnet und haben rein vom Klang her nichts mit reellen Klängen zu tun. Der Einzige Sound, der keine Überzeichnung einer Bewegung darstellt ist der Klang, welcher erscheint, wenn man „Level/Game Over“ geht.

Funktional-Äthetische Beurteilung

Die Sounds „Schritt Schwein“, „Ziegel aufheben“ und „Ziegel fallenlassen“, sind verbunden mit der Interaktion des Spielers. Alle anderen Sounds sind isomorph und werden somit vom Computer generiert. Somit entsteht auch ein Reiz für den Spieler, etwas zu tun um die Klangwelt zu vervielfachen. Die Klänge „Ziegel aufheben“ und „Ziegel fallenlassen“ werden zudem mit jeden 50 Punkten merklich höher der Klang „Wolfsatem zerstört Ziegel“ kaum merkbar höher. Dies verursacht eine Steigerung des Spannungsgefühls. Problematisch ist wohl eher, dass sich einzelne Klänge ab und zu überlagern und andere daher gar nicht recht zum Vorschein treten.

Gameplay Beispiel und Sounds-Liste (Download to desktop and open in fullscreen to hear sounds)



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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=oink&rev=1399461801

Last update: **2014/05/07 13:23**