

Tapeworm Soundanalyse

Nothing's more fun than having a tapeworm!

In Tapeworm besteht der Input des Spielers darin den sich ständig fortbewegenden Wurm in verschiedene Richtungen abbiegen zu lassen um so irgendwelche Teiler einzusammeln. Verloren ist das Spiel wenn der Wurm entweder mit einer Wand, sich selber oder einem NPC kollidiert. Die Länge des Todessounds bei Wandberührung ist abhängig von der Länge des Wurms. Der Bewegungssound, der als ständiger Loop im Hintergrund läuft wird von jedem anderen Sound unterbrochen, was auf nur einen Soundkanal schliessen lässt.

Allgemeine Klangbeschreibung

Die verschiedenen Sounds:

Bewegungssound (Slinky) Spinnensound Spanky Vögelchen Beeky Sound Käferchen Beetle
Menusound In Wand/sich selbst gefahren Treffersound Game-Over Sound Pickup-Sound Von Tier
gefressen Sound

Im Spiel kommen folgende Arten von Soundeffekten vor:

2.1.1. Feedback: Aufnehmen des Tokens

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit: Der Alarm anderer Tiere

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung: Länge des Todessounds

2.2 Eher nicht isomorph. Slinky bewegt sich von selbst, Spieler lenkt dabei nur in Richtungen. Dabei wird Bewegungssound unabhängig von Richtungsentscheidung des Spielers abgespielt.

2.3 Direkte/Indirekte Kommunikation Direkt: Durch Aufnehmen von Pickups. Indirekt wenn anderes Tier ins Spielfeld kommt.

2.3.2. Einfache Handlung: Fressen Zustandsveränderungen: Objektmanipulation: Fressen

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tapeworm&rev=1430900832>

Last update: **2015/05/06 10:27**

