

Tapeworm Soundanalyse

Nothing's more fun than having a tapeworm!

1. Allgemeine Klangbeschreibung

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.

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

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1.1. Das Aufnehmen eines Tokens gibt ein Sound-Feedback wieder.

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit: Erscheinen andere Tiere auf dem Spielfeld, wird der Bewegungssound des Spielers ausgeblendet und der Sound des erschienenen Tieres abgespielt.

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung: Stirbt der Spieler, wird ein Todessound abgespielt, dessen Länge in Relation zur „angefressenen“ Länge des Spielers steht.

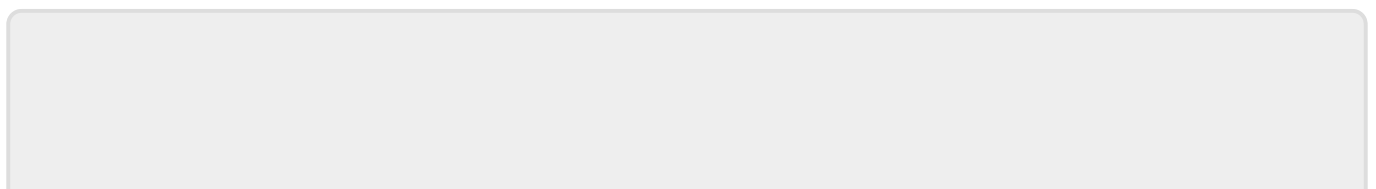
2.2.1 Tapeworm ist nicht isomorph. Die Spielfigur, Slinky, bewegt sich von selbst, der Spieler lenkt dabei nur in Richtungen. Dabei wird Bewegungssound unabhängig von Richtungsentscheidung des Spielers abgespielt.

2.3.1 Direkte/Indirekte Kommunikation Direkte Kommunikation : Beim Aufnehmen von Beans, die „Manipulation“ von Objekten, wird ein Sound abgespielt. Dadurch ist direkte Kommunikation gegeben. Indirekte Kommunikation findet statt, wenn anderes Tier ins Spielfeld kommt, initiiert durch „KI“, und dabei ein Sound abgespielt wird.

2.3.2. Einfache Handlung: Fressen Zustandsveränderungen: Objektmanipulation: Fressen

Emotionalität der Sounderfahrung

100% der befragten Probanden empfanden die Sounds zwar als ausgesprochen originell, aber auch äusserst verstörend und nervtötend. Der Taubtest wurde von allen als klare Verbesserung der Spielerfahrung beschrieben. Alles in allem hat der zuständige Sounddesigner in diesem Fall sprichwörtliche Scheisse gebaut. [tapeworm_atari_2600_.mp3](#) [tapeworm_atari_2600_.mp4](#)



From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tapeworm&rev=1430902160>



Last update: **2015/05/06 10:49**