

Arkanoid

- Genre: Breakout
 - Publikationsjahr: 1986
 - Publisher: Taito
 - Designer: Taito
-

Spielbeschreibung

Arkanoid ist ein Spieleklassiker der Firma Taito aus dem Jahr 1986. Es handelt sich um einen Breakout-Klon, der zuerst als Arcade-Automat erschienen ist. Man muss einen Ball mit einem Paddle gezielt abprallen lassen, um farbige Steine aus einem Block zu schlagen. Dabei darf man den Ball nicht verfehlen, sonst hat man verloren. Es gibt zahlreiche Verbesserungen gegenüber Breakout, z. B. Power-Ups, gegnerische Raumschiffe und Laserkanonen. Außerdem kann sich die Breite der Plattform verändern und die Anzahl der Bälle. Das Spiel verfügt über 32 Level und einen Abschlusslevel. Es löste einen neuen Boom für Breakout-Klone aus.

Die Umsetzung erfolgte durch die Firma Imagine, u. a. für C64 und Amiga von Commodore, MSX, Atari 800XL, Atari ST, Schneider/Amstrad CPC, TRS-80 und Sinclair ZX Spectrum. Die Musik schrieb Martin Galway. Die 1988 erschienene Version von IBM wurde von David Seeholzer für PC (DOS) entworfen.

(Quelltext: <http://de.wikipedia.org/wiki/Arkanoid>)

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Die verschiedenen Sounds: arkanoid

- Start spiel
- Start level
- Ball prallt gegen Stein
- Ball abfangen
- Vergrößerung Plattform
- Ball prallt gegen grauer Stein (härter zu knacken)
- Spielende
- Credits / coins
- Game Over
- Ball fanged (kürzerer Sound)
- Plattform zerstört
- Tor erscheint auf Seite
- Schiessen (power-up)

Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback

- Ball prallt gegen Stein
- Ball abfangen
- Ball prallt gegen grauer Stein (härter zu knacken)
- Ball fanged (kürzerer Sound)
- Schläger zerstört

2.1.2 Imitation der physikalischen Welt

Physikalische Töne werden teils imitiert, z.B. Aufprallen auf Stein. Die meisten Töne aber haben keinen Bezug zur physikalischen Welt und dienen lediglich zur Unterstützung des Gesehenen.

2.1.3 Fokussierung der Aufmerksamkeit

- Vergrößerung Plattform
- Tor erscheint auf Seite

2.1.4 Verdeutlichung

- Kugel ist langsam
- Start spiel
- Start level
- Vergrößerung Plattform
- Spielende
- Credits / coins
- Game Over
- Plattform zerstört (Tod)

2.1.5 Kognitive Entlastung

Steine die nicht sofort zerstört werden, klingen bei der Kollision mit dem Ball anders. Tor erscheint auf Seite

2.1.6 Immersion

Der Sound klingt spacig, vermittelt Eindruck von im Weltall sein.

Bezug Aktion - Klang?

2.2.1 Beziehung zwischen Handlung und Klang

Die Bewegung der Plattform macht kein Geräusch. Lediglich das Abfangen der das Schiessen, wenn man das Power-Up dazu hat. Die Hauptaktion jedoch per Tastatureingabe gibt kein akustisches Feedback.

2.2.2 Freude am sich selbst hören

Die einzige Gelegenheit sich selbst zu hören ist mit einem Update welches dem Spieler ermöglicht zu schiessen. Dieses Feedback unterstützt die Immersion und die Freude über das nützliche Powerup.

2.2.3 Machtdifferential

Das Spiel verfügt über keinen wirklichen Macht Status.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=arkanoid>

Last update: **2012/05/09 14:10**

