

# Arkanoid

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

## Spielbeschrieb

Arkanoid ist ein Spielesklassiker 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 verfehlten, sonst hat man verloren. Es gibt zahlreiche Verbesserungen gegenüber Breakout, z. B. Power-Ups, gegnerische Raumschiffe und Laserkanonen. Außerdem kann sich die Breite des Schlägers 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 Schläger Ball prallt gegen grauer Stein (härter zu knacken) Spielende credits / coins Game Over Ball fanged (kürzerer Sound) Schläger zerstört Tor erscheint auf Seite schiessen (power-up)

### Wahrnehmungsorientiert

2.1.1.

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

2.1.2

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

vergrösserung Schläger Tor erscheint auf Seite

## 2.1.4

Kugel ist langsam. start spiel start level vergrösserung Schläger Spielende credits / coins Game Over Schläger zerstört (Tod)

## 2.1.5

Tor erscheint auf Seite

## 2.1.6

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

### ***Bezug Aktion - Klang?***

#### 2.2.1.

Die Bewegung des Schlägers 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 Ja

#### 2.2.3 Nein

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=arkanoid&rev=1336555159>

Last update: **2012/05/09 11:19**