

von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

Rubriken

Spieltitel(<box> Point & Click - Adventure </box> (In Infobox rechts:) 2012 (In Infobox rechts:) Amanita Design, Daedalic Entertainment (In Infobox rechts:) Amanita Design

Werkzeugkasten Soundanalyse Games 1. Allgemeine Klangbeschreibung, Siehe „Sound Analyse“ – Dokument 2. Funktional-Ästhetische Beurteilung Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)? 2.1. Wahrnehmungsorientiert 1. 2.1.1. Feedback (sensomotorisch) 2. 2.1.2. Simulation, „Physikalisierung“, resp. Imitation der physikalischen Welt 3. 2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit 4. 2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung 5. 2.1.5. Kognitive Entlastung 6. 2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung 2.2. Bezug Aktion – Klang? 2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielwelt) – Klang Eher isomorph, direkte Verbindung Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig 2. 2.2.2. Freude am sich-selbst-hören 3. 2.2.3. Machtdifferential 2.3. Bezogen auf Interaktion 2.3.1. Als Kommunikation: o direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung) o indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ initiiert werden) o Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“) 2.3.2. In Bezug auf Handlungen o Einfache Handlungsklänge ! Einfache Handlungen ! Erweiterte Handlungen ! Information in Wiederholungsmustern o Handlung und Zustandsveränderung ! Spezielle Fähigkeiten des Characters ! Objektmanipulation, Objekteigenschaften • Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch? Toolbox Game Sound Analysis – Daniel Hug 2009 ! Zeitmanipulation ! Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie ! Narrative Metatopics ! Dramatisierung, emotionale cues (Erfolg, Misserfolg...), ! Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller ! Charakter, Persönlichkeit (Spielerfigur, NPCs) ! Subjektivierung, Enunziation ! Suggestion, Metapher, Subtext 2.5. Bezogen auf Raum ! Navigation, Orientierung ! Setting, Szenographie ! Wie ist der „virtuelle Soundscape“ konstruiert? ! Sonic Landmark ! Acoustic Community ! Keynote Sound ! LoFi – HiFi Soundscapes, akustische Definition 3. Komposition / Mix / Ästhetik 1. 3.1. Allg. Stil, Genre, Klangästhetik 2. 3.2. „Musikalisches“ Verhältnis der Klänge zueinander 3. 3.3. Art und Weise des „Ineinandergreifens“ der einzelnen Klangobjekte 4. 3.4. Abstimmung in Bezug auf Klangeigenschaften (Tonhöhe, Klangfarbe, Klangästhetik) 5. 3.5. Mischung, Lautstärke, Positionierung Toolbox Game Sound Analysis – Daniel Hug 2009

Links (Online-Quellen) Literatur, Quellenangaben (zB. Autoren & Titel der studentischen Untersuchungen) Infos zu den Tabellenfeldern (zB. „Genre“) siehe Gamespy oder Mobygames, Wikipedia, sowie die Dokus der Studenten

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=botanacula&rev=1430919205>

Last update: **2015/05/06 15:33**

