

Boulder Dash

Genre:	Puzzle, Geschicklichkeit
Publikationsjahr:	1984
Publisher:	First Star Software



Soundanalyse

Das Spielgeschehen wird untermalt von verschiedenen Hintergrundmusiken. Sobald das Level geladen wird, ändert sich die Hintergrundmusik.

Während des Spielverlaufs

(Die Aktionen der Spielfigur) (Welche Geräusche machen Gegner)

[pacman_trailer.mp4](#)

Wahrnehmungsorientiert

Feedback

Obwohl alle Soundeffekte unterstützend wirken, sind einige Geräusche besonders hervorzuheben. Diese unterstützen bestimmte, kurze Aktionen mit einem akkustischen Signal. Die Geräusche treten beim Essen von Früchten und Geistern, beim Level Up und beim Sterben auf.

Fokussierung der Aufmerksamkeit & Kognitive Entlastung

Der Phasenwechsel der Geister von Jäger zu Gejagten und wieder zurück wird durch einen Soundeffekt veranschaulicht. Durch den akkustischen Impuls, muss sich der Spieler nicht aktiv auf die Geister konzentrieren, sondern weiss auch ohne direkt hinzusehen, dass die Geister sich verwandelt haben.

Bezug (Inter)-Aktion - Klang

Indirekte Verbindung

Der Spieler bewegt die Spielfigur über einen Joystick oder Tasten nach oben, unten, links oder rechts. In Bezug auf Arten von Aktionen

In Pac-Man gibt es nur einfache Aktionen (Essen, Sterben, LevelUp) oder Zustandsveränderungen (Geister), die akkustisch angezeigt werden. Erweiterte Aktionen wie Doublejumps oder Fehlgeschlagene Aktionen gibt es nicht.

Wirkung auf den Spieler

Pellets Das normale Verzehren der gelben Punkte wird begleitet durch ein prägnantes Geräusch der Punkte-eliminierung. Es wirkt antreibend, sowie belohnend trotz dem eher schrillen Geräusch.

[pac-man_chomp.wav](#)

Superpellets Das Verzehren eines grossen Punktes wird nicht mit einem Ton begleitet, lediglich die Änderung der Soundkulisse der Geister ist hörbar.

[pac-man_ghostretreat.wav](#)

Startsequenz Die Startsequenz wirkt fröhlich auf den Spieler. Durch eine fast heroische Tonabfolge, wird der Spieler motiviert, das Spiel zu beginnen.

[pac-man_intromusic.wav](#)

Geister Der Status der Geister wird in „Angriff“, „Flucht“ und „Tod“ unterschieden.

Angriff:

Der Angriff der Geister wirkt nicht nur durch Ihre visuelle Annäherung bedrohlich, sondern auch durch ihre Vertonung. Lustigerweise wirken die sirenenartigen Töne wie die Sirene eines Streifenwagens der Polizei. Die unangenehmen, schrillen Töne treiben den Spieler vorwärts.

[pac-man_ghostsmovement.wav](#)

Flucht:

Die tonale Begleitung eines Geistes auf der Flucht wirkt fokussierend. Diese ist nämlich so prägnant, dass der Spieler den Fokus direkt auf den veränderten Statuswechsel des Geistes konzentriert.

[pac-man_ghostretreat.wav](#)

Tod:

Der Tod eines Geistes wird mit einem rapid pulsierenden Ton begleitet. Dieser hat eine alarmierende Wirkung auf den Spieler und weist auf das erneute Erscheinen eines Geistes hin. Die Todesmelodie von Pac-Man erinnert an ein Seufzen, abgerundet durch das zweifache Ploppen welches seinen Tod verdeutlicht.

[pac-man_eatghost.wav](#)

[pac-man_death.wav](#)

Belohnung

Das Essen der Früchte, sowie das Beenden eines Levels werden mit subtileren positiven Geräuschen bestätigt. Während dem ganzen Spiel treten abschreckende Soundeffekte viel häufiger auf als belohnende.

[pac-man_eatfruit.wav](#)

[pac-man_lvlup.wav](#)

[pac-man_extralife.wav](#)

[pac-man_intermission.wav](#)

Sounds

Essen: Pellets

[pac-man_chomp.wav](#)

Tod

[pac-man_death.wav](#)

Essen: Früchte

[pac-man_eatfruit.wav](#)

Essen: Geister

[pac-man_eatghost.wav](#)

Extraleben

[pac-man_extralife.wav](#)

Geist: Zustandsänderung

[pac-man_ghostretreat.wav](#)

Geist: Bewegung

[pac-man_ghostsmovement.wav](#)

Musik: Zwischen einigen Leveln

[pac-man_intermission.wav](#)

Musik: Intro

[pac-man_intromusic.wav](#)

Level Up

[pac-man_lvlup.wav](#)

Sebastiaan Cator, Martina Hotz, Aleksandra Iakusheva

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=boulder_dash&rev=1496762707

Last update: **2017/06/06 17:25**

