

Boulder Dash

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



Soundanalyse

Das Spielgeschehen wird untermauert 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](#)

Feedback

Obwohl alle Soundeffekte unterstützend wirken, sind einige Geräusche besonders hervorzuheben. Diese unterstützen bestimmte, kurze Aktionen mit einem akustischen 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 akustischen Impuls, muss sich der Spieler nicht aktiv auf die Geister konzentrieren, sondern weiss auch ohne direkt hinzusehen, dass die Geister sich verwandelt haben.

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 akustisch angezeigt werden. Erweiterte Aktionen wie Doublejumps oder

Fehlgeschlagene Aktionen gibt es nicht.

Sound-Beispiele

Explosion Sound

[pac-man_chomp.wav](#)

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

[pac-man_ghostretreat.wav](#)

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=boulder_dash&rev=1496762954

Last update: **2017/06/06 17:29**

