

Boulder Dash

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



Spielprinzip

Das Spielgeschehen findet in einer mit Erde, Felsbrocken und Diamanten gefüllten Höhle statt. Diese wird – stark abstrahiert und auch nur ausschnittsweise – im Seitenschnitt auf dem Bildschirm dargestellt. Ziel ist es, darin eine vorgegebene Anzahl von Diamanten einzusammeln und den Eingang zur nächsten Höhle zu passieren. Dazu muss sich die vom Spieler zu steuernde Figur Rockford durch die Erde graben, um beispielsweise die Positionen der Diamanten zu erreichen. Wird dabei die Grenze des gezeigten Ausschnitts erreicht, erfolgt eine Verschiebung desselben bis wiederum dessen Grenze erreicht wird usw. usf. bis hin zu den äußersten Grenzen der Höhle.

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=1496763298

Last update: 2017/06/06 17:34

