

# 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. 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.

[boulderdash\\_video.mp4](#)

## **Sound-Analyse**

### **Feedback**

Wenn die Spieler mit den Spielobjekten (Erde, Felsbrocken und Diamanten) interagieren, wird ein Sound ausgelöst, der den Spielern ein Feedback gibt.

### **Fokussierung der Aufmerksamkeit**

Haben die Spieler genügend Diamanten gesammelt, wird ein Ausgang freigeschaltet. Der Ausgang befindet sich meistens nicht im Sichtfeld der Spieler. Für die Anwesenheit des Ausgangs zu unterstreichen, macht der Exit-Sound auf ihn aufmerksam.

### **Handlung in der Spielwelt - Direkte Verbindung**

Die Aktionen der Spieler haben einen direkten Einfluss auf das Auslösen der Sounds im Spiel (z.B. wenn Rockford durch die Erde gräbt, entsteht sofort der Sound von Erde der freigelegt wird.)

## **Sound-Beispiele**

### **Background Music - Level**

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

[boulder\\_dash\\_bg\\_music.mp4](#)

### **Background Music - Overworld**

Die Musik ist während des Betrachtens der Weltkarte zu hören. Sie spielt außerdem während des Kamerafluges, der zu Beginn jeden neuen Levels erfolgt, bevor der Spieler beginnen kann, Rockford zu steuern.

[boulder\\_dash\\_overworld.mp4](#)

### **Durch-die-Erde-graben-Sound**

Dieser Sound wird jedesmal abgespielt, wenn Rockford sich durch noch nicht durchgrabene Erde bewegt, und dies jeweils einmal pro Grid-Feld.

[boulder\\_dash\\_digging\\_sound.mp4](#)

### **Diamond-Pick-Up-Sound**

Dieser Sound erklingt, wenn sich Rockford in einen Diamanten bewegt, und diesen einsammelt.

[boulder\\_dash\\_diamond\\_sound.mp4](#)

### **Felsbrocken-fällt-runter-Sound**

Erschafft der Spieler durch das Graben Hohlräume um Felsbrocken, können diese zu Fall gebracht werden. Beginnt ein Felsbrocken, hinabzustürzen, so wird dieser Sound abgespielt.

[boulder\\_dash\\_falling\\_boulder.mp4](#)

### **Felsbrocken-fällt-runter-Sound-Version-2**

(...)

[boulder\\_dash\\_falling\\_boulder\\_v2.mp4](#)

### **Felsbrocken-wird-geschoben-Sound**

(...)

[boulder\\_dash\\_pushing\\_boulder.mp4](#)

### **Explosion-Sound**

(...)

[boulder\\_dash\\_game\\_over.mp4](#)

### **Exit-Sound**

(...)

[boulder\\_dash\\_exit.mp4](#)

### **Level-erfolgreich-beendet-Sound**

(...)

[boulder\\_dash\\_good.mp4](#)

### **Zeit-läuft-aus-Sound**

(...)

[boulder\\_dash\\_time\\_running\\_out.mp4](#)

### **Zeit-aus-Sound**

(...)

[boulder\\_dash\\_time\\_up.mp4](#)

### **Quellenangabe**

Beschreibung des Spielprinzips : [https://de.wikipedia.org/wiki/Boulder\\_Dash](https://de.wikipedia.org/wiki/Boulder_Dash)

---

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=boulder\\_dash&rev=1496822080](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=boulder_dash&rev=1496822080)

Last update: **2017/06/07 09:54**

