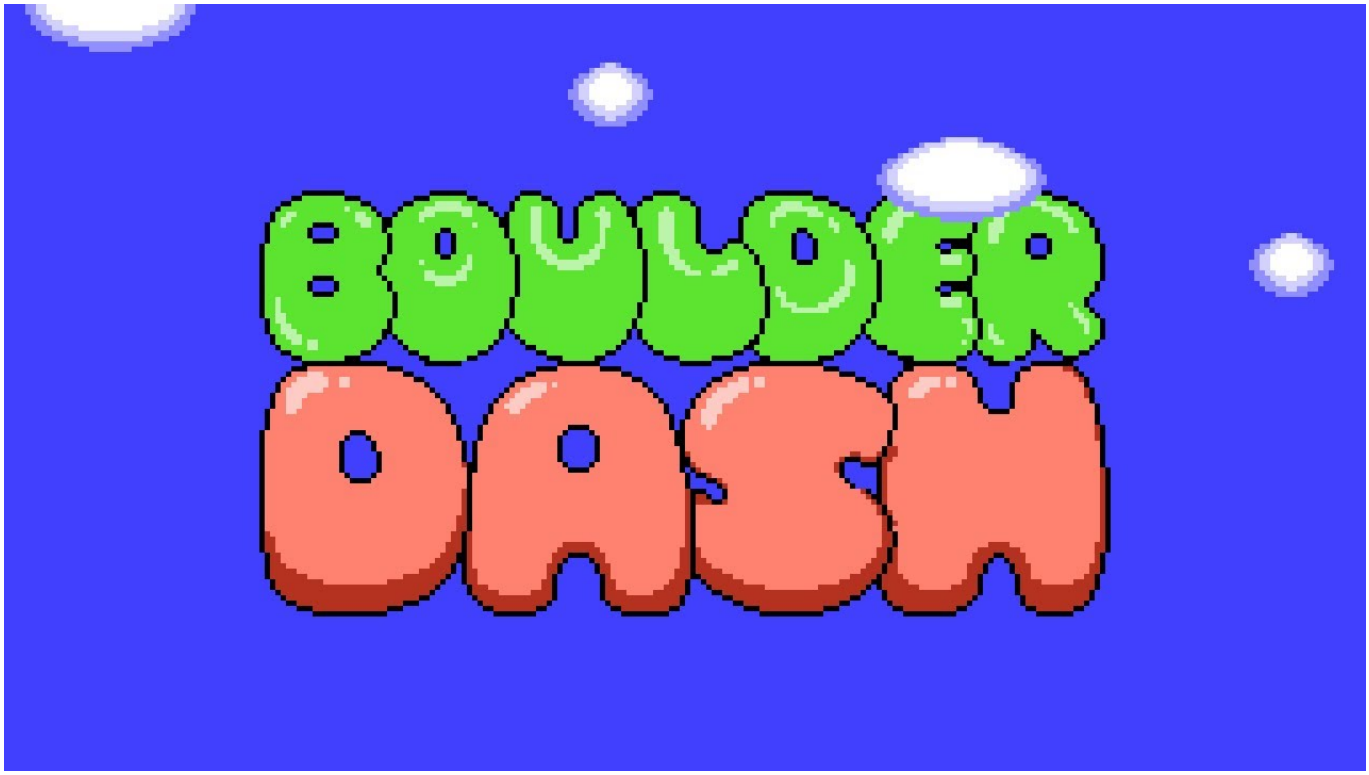
Boulder Dash

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 untermalt 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 Weldkarte zu hören. Sie spielt asserdem 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. Das Geräusch besteht aus einem doppelten klaren „Pling“ in einer tief-hoch-tonfolge.

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. Das Geräusch ähnelt dem klaren Pfeifen einer Rakete, dessen Frequenz hoch beginnt und dann leicht abfällt.

boulder_dash_falling_boulder.mp4

Felsbrocken-fällt-runter-Sound-Version-2

Dieser Sound wird abgespielt, wenn ein fallender Felsbrocken auf dem Boden oder Rockford auftrifft. Das Geräusch hat eine eher tiefe Tonlage und einen White-Noise-Charakter.

boulder_dash_falling_boulder_v2.mp4

Felsbrocken-wird-geschoben-Sound

Schiebt Rockford einen Felsbrocken nach links oder rechts, so erkling ein doppelt angeschlagenes, kurzes Rauschen.

boulder_dash_pushing_boulder.mp4

Explosion-Sound

Bei Explosionen, die unter Anderem erfolgen, wenn Rockford mit einem Gegner kollidiert, ähnelt dem Sound der aufprallenden Felsbrocken. Dieser Sound ist allerdings etwas klarer, und besitzt eine höhere Frequenz und eine leicht längere Spieldauer.

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

---

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=1496822638

Last update: **2017/06/07 10:03**