

## Ducktales NES - Soundanalyse

### 1 - Allgemeine Klangbeschreibung

Das Spiel ist ständig begleitet von einer dominanten Hintergrundmusik. Die Sound-Effekte gestalten sich eher komplex und melodiös, etwas übertrieben. Ausnahmen bilden einige Rausch effekte.

#### 2.1 - Wahrnehmungsorientiert

Die Grundlegende bewegung der Spielfigur (laufen&springen) verursachen keine Geräusche. Dafür haben das Aufschlagen auf dem Boden sowie das Anhauen von Hindernissen ein halbwegs realistisches Feedback. Wenn der spieler sich an einem Seil befindet, signalisiert ein Geräusch, dass die Steuerung nun etwas anders funktioniert. Sobald es dem Spieler gelingt, einen Gegner zu besiegen oder ein Item aufzunehmen wird er mit einem Soundeffekt belohnt. Die Hintergrund dient zusätzlicher Immersion.

#### 2.2 - Bezug Aktion - Klang Li Ravio

- Springen
- Klettern
- Schlagen

#### 2.3 - Bezogen auf Interaktion Li Ravio

- Kampf

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ducktales&rev=1430876810>

Last update: 2015/05/06 03:46