

DuckTales NES - Soundanalyse

1 - Allgemeine Klangbeschreibung

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

2.1 - Wahrnehmungsorientiert

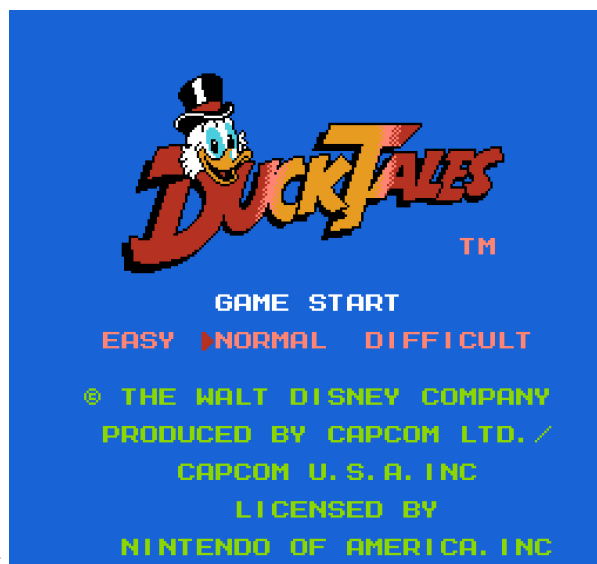
Die Grundlegende Bewegung der Spielfigur (laufen&springen) verursachen keine Geräusche. Dafür haben das Aufschlagen auf dem Boden sowie das Anhauen von Hindernissen ein halbwegs realistisches Feedback. Wenn der Spieler sich an einem Seil befindet, signalisiert ein Geräusch, dass die Steuerung nun etwas 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

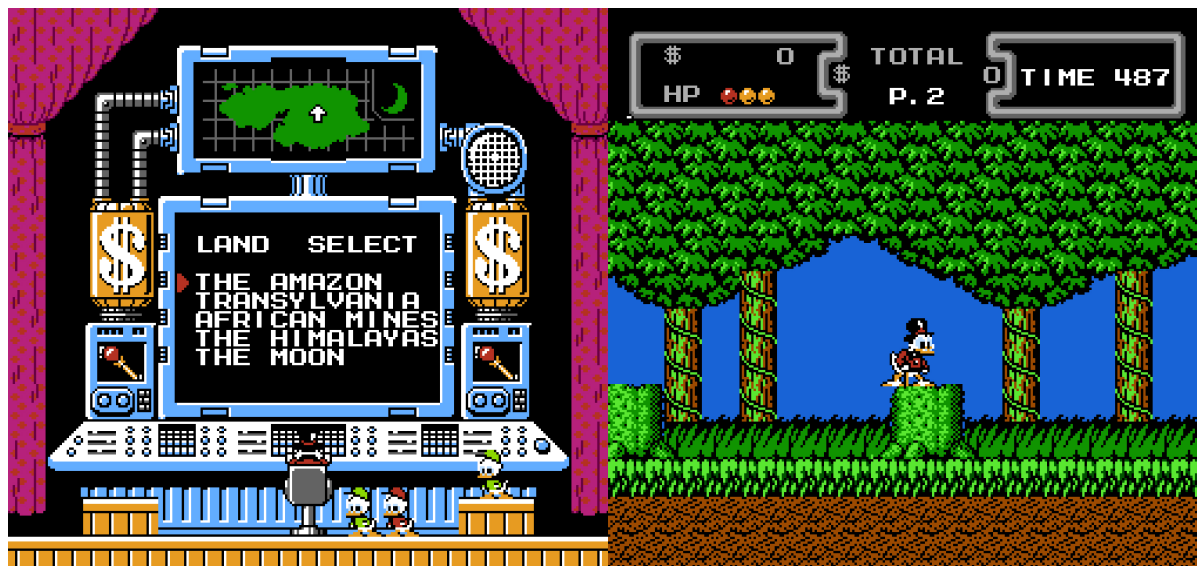
Das UI reagiert auf Spielereingaben mit einem auditiven Feedback. Dies ermöglicht es dem Spieler leichter zu erfassen, welches Element des UIs gerade aktiv ist. Das Tonsignal ist gut gewählt und unterstützt die generelle, lockere, Atmosphäre des Spiels. Das Verhältnis zwischen Aktion und Klang ist dabei isomorph und für den Spieler klar nachvollziehbar.

2.3 - Bezogen auf Interaktion

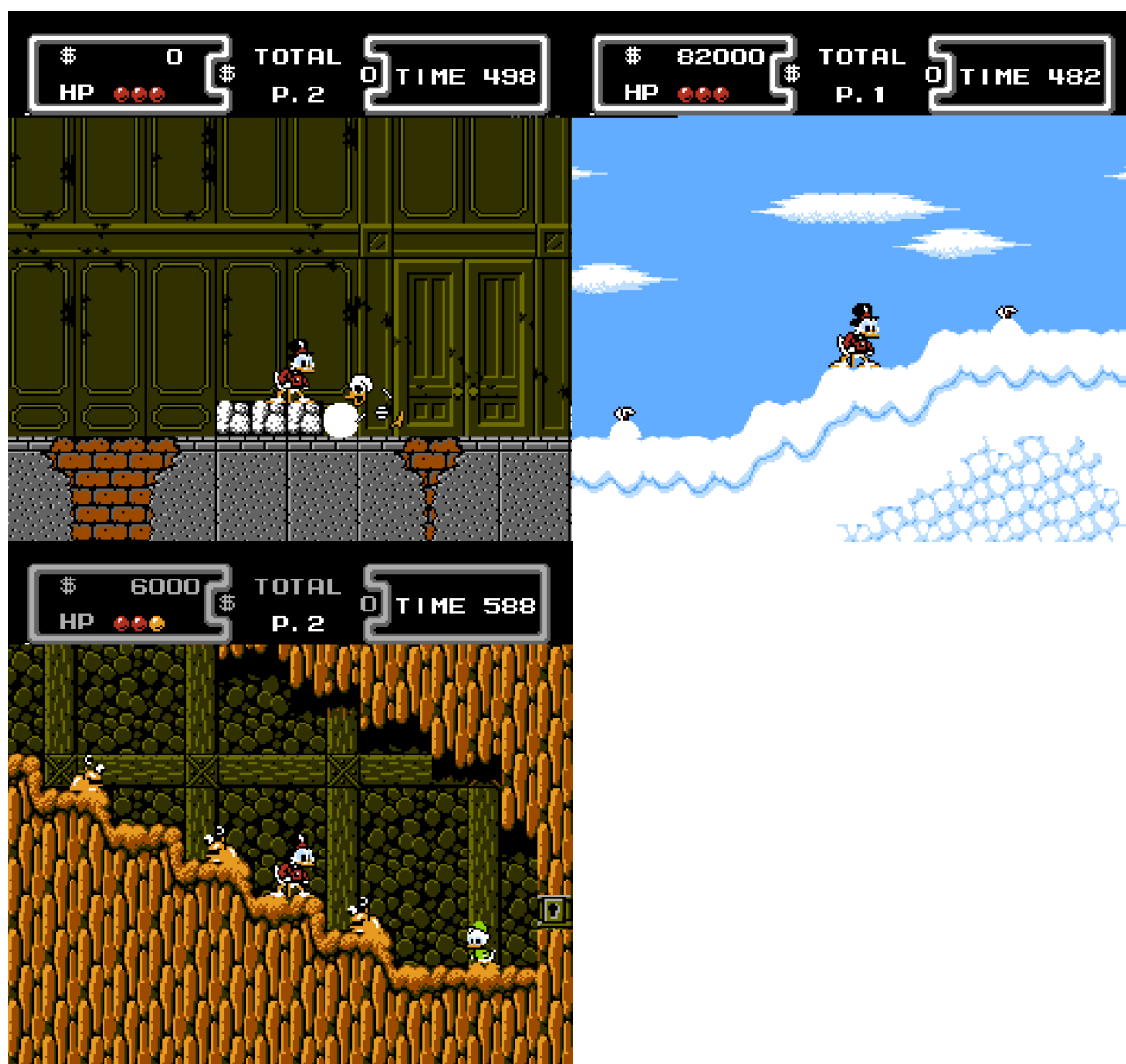
Interaktionen zwischen dem Charakter und seiner Umgebung werden grundsätzlich auditiv beantwortet. Die Töne wurden dabei sehr gewählt und unterstützen die Atmosphäre des Spiels positiv. Auch bei Aktionen im Spiel werden die Soundeffekte direkt abgespielt.



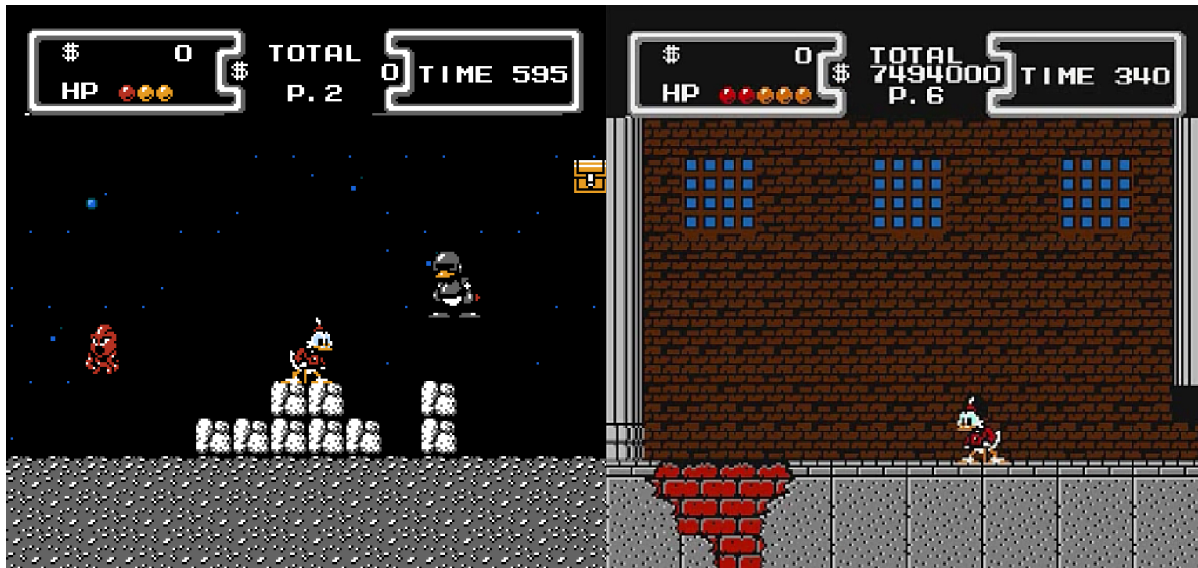
Theme and Background Music [t]ttt



[01-title.mp3](#) [02-land-select.mp3](#) [03-the-amazon.mp3](#)



[04-transylvania.mp3](#) [07-the-himalayas.mp3](#) [06-african-mines.mp3](#)



[09-the-moon.mp3](#) [10-boss.mp3](#)

Other Sound Effects

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ducktales&rev=1430897970>

Last update: **2015/05/06 09:39**

