

1 - Allgemeine Klangbeschreibung

Das Spiel ist ständig begleitet von einer dominanten Hintergrundmusik. Die Sound-Effekte sind eher dezent und begrenzen sich auf die Aktionen der Lemminge die der Spieler beeinflusst.

2.1.1 - Wahrnehmungsorientiert

Das auditive Feedback über den Spieler Input erfolgt durch die Lemminge respektiv durch das Game. Ein Sprung wird mit einem „Yippie“ wiedergegeben. Bomben die während des Spiels explodieren lösen ein Plopp-Geräusch mit einem „AU“ hinterher aus.

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.

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.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=lemmings&rev=1465370798>

Last update: **2016/06/08 09:26**

