

Pac-Man

Genre:	Arcade (Maze)
Publikationsjahr:	1980
Designer:	Toru Iwatani
Publisher:	Midway Games



1. Gameplay

Der Spieler steuert die Spielfigur Pac-Man durch ein Labyrinth und sammelt („isst“) Punkte („Pellets“) ein. Dabei versucht er, nicht von den vier Gegnern („Geister“) gefangen zu werden. Sonst verliert er eines von drei Leben. Sind alle Leben aufgebraucht, ist das Spiel beendet. Es können grössere Punkte eingesammelt werden („Superpellets“), welche der Spielfigur die Fähigkeit verleihen die Geister zurück in ihr Spawnbereich zu schicken.

Allgemeine Soundanalyse

In diesem Spiel fällt die Abwesenheit von Hintergrundmusik auf. Nur zu Beginn des Spieles und zwischen einigen Leveln sind zwei kurze Musikstücke zu hören.

Die Aktionen der Spielfigur Pac-Man, den Gegnern (Geistern), sowie des Spielverlaufes werden mit acht verschiedenen Soundeffekten unterstützt. Pac-Man wird mit einem Essgeräusch für Punkte, Geister und Früchte ausgestattet. Die Geister verursachen ständig ein sirenenartiges Geräusch, sowie spezielle Geräusche, wenn sie vor der Spielfigur flüchten. Ausserdem ertönen akkustische Signale beim Levelaufstieg, beim Tod der Spielfigur und beim Erhalt eines Extralebens.

[pacman_trailer.mp4](#)

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pac-man&rev=1465314499>

Last update: **2016/06/07 17:48**

