

Pac-Man

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



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](#)

Wahrnehmungsorientiert

Feedback

Obwohl alle Soundeffekte unterstützend wirken, sind einige Geräusche besonders hervorzuheben. Diese unterstützen bestimmte, kurze Aktionen mit einem akkustischen Signal. Die Geräusche treten beim Essen von Früchten und Geistern, beim Level Up und beim Sterben auf.

Fokussierung der Aufmerksamkeit & Kognitive Entlastung

Der Phasenwechsel der Geister von Jäger zu Gejagten und wieder zurück wird durch einen Soundeffekt veranschaulicht. Durch den akkustischen Impuls, muss sich der Spieler nicht aktiv auf die Geister konzentrieren, sondern weiss auch ohne direkt hinzusehen, dass die Geister sich verwandelt haben.

Bezug (Inter)-Aktion - Klang

Indirekte Verbindung

Der Spieler bewegt die Spielfigur über einen Joystick oder Tasten nach oben, unten, links oder rechts. In Bezug auf Arten von Aktionen

In Pac-Man gibt es nur einfache Aktionen (Essen, Sterben, LevelUp) oder Zustandsveränderungen (Geister), die akkustisch angezeigt werden. Erweiterte Aktionen wie Doublejumps oder Fehlgeschlagene Aktionen gibt es nicht.

Sounds

Essen: Pellets

[pac-man_chomp.wav](#)

Tod

[pac-man_death.wav](#)

Essen: Früchte

[pac-man_eatfruit.wav](#)

Essen: Geister

[pac-man_eatghost.wav](#)

Extraleben

[pac-man_extralife.wav](#)

Geist: Zustandsänderung

[pac-man_ghostretreat.wav](#)

Geist: Bewegung

[pac-man_ghostsmovement.wav](#)

Musik: Zwischen einigen Leveln

[pac-man_intermission.wav](#)

Musik: Intro

[pac-man_intromusic.wav](#)

Level Up

[pac-man_lvlup.wav](#)

Sebastiaan Cator, Martina Hotz, Aleksandra Iakusheva

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pac-man&rev=1465316306>

Last update: **2016/06/07 18:18**

