

# 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.

### **Wirkung auf den Spieler**

**Pellets** Das normale Verzehren der gelben Punkte wird begleitet durch ein prägnantes Geräusch der Punkte-eliminierung. Es wirkt antreibend, sowie belohnend trotz dem eher schrillen Geräusch.

[pac-man\\_chomp.wav](#)

**Superpellets** Das Verzehren eines grossen Punktes wird nicht mit einem Ton begleitet, lediglich die Änderung der Soundkulisse der Geister ist hörbar.

**Startsequenz** Die Startsequenz wirkt fröhlich auf den Spieler. Durch eine fast heroische Tonabfolge, wird der Spieler motiviert, das Spiel zu beginnen.

**Geister** Der Status der Geister wird in „Angriff“, „Flucht“ und „Tod“ unterschieden.

Angriff:

Der Angriff der Geister wirkt nicht nur durch Ihre visuelle Annäherung bedrohlich, sondern auch durch ihre Vertonung. Lustigerweise wirken die sirenenartigen Töne wie die Sirene eines Streifenwagens der Polizei. Die unangenehmen, schrillen Töne treiben den Spieler vorwärts.

[pac-man\\_ghostsmovement.wav](#)

Flucht:

Die tonale Begleitung eines Geistes auf der Flucht wirkt fokussierend. Diese ist nämlich so prägnant, dass der Spieler den Fokus direkt auf den veränderten Statuswechsel des Geistes konzentriert.

[pac-man\\_ghostretreat.wav](#)

Tod:

Der Tod eines Geistes wird mit einem rapid pulsierenden Ton begleitet. Dieser hat eine alarmierende Wirkung auf den Spieler und weist auf das erneute Erscheinen eines Geistes hin. Die Todesmelodie von Pac-Man erinnert an ein Seufzen, abgerundet durch das zweifache Ploppen welches seinen Tod verdeutlicht.

[pac-man\\_eatghost.wav](#)

[pac-man\\_death.wav](#)

## **Belohnung**

Das Essen der Früchte, sowie das Beenden eines Levels werden mit subtileren positiven Geräuschen bestätigt. Während dem ganzen Spiel treten abschreckende Soundeffekte viel häufiger auf als belohnende.

[pac-man\\_eatfruit.wav](#)

[pac-man\\_lvup.wav](#)

[pac-man\\_extralife.wav](#)

[pac-man\\_intermission.wav](#)

---

## **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=1465476347>

Last update: **2016/06/09 14:45**

