

The Dream Machine

Genre:	Puzzle, Geschicklichkeit
Publikationsjahr:	1984
Publisher:	First Star Software



Spielprinzip

Das Spielgeschehen findet in einer mit Erde, Felsbrocken und Diamanten gefüllten Höhle statt. Ziel ist es, darin eine vorgegebene Anzahl von Diamanten einzusammeln und den Eingang zur nächsten Höhle zu passieren. Dazu muss sich die vom Spieler zu steuernde Figur Rockford durch die Erde graben, um beispielsweise die Positionen der Diamanten zu erreichen.

[boulderdash_video.mp4](#)

Sound-Analyse

Feedback

Wenn die Spieler mit den Spielobjekten (Erde, Felsbrocken und Diamanten) interagieren, wird ein Sound ausgelöst, der den Spielern ein Feedback gibt.

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Haben die Spieler genügend Diamanten gesammelt, wird ein Ausgang freigeschaltet. Der Ausgang befindet sich meistens nicht im Sichtfeld der Spieler. Für die Anwesenheit des Ausgangs zu unterstreichen, macht der Exit-Sound auf ihn aufmerksam.

Handlung in der Spielwelt - Direkte Verbindung

Die Aktionen der Spieler haben einen direkten Einfluss auf das Auslösen der Sounds im Spiel (z.B. wenn Rockford durch die Erde gräbt, entsteht sofort der Sound von Erde der freigelegt wird.)

Sound-Beispiele

Background Music - Level

Das Spielgeschehen wird untermalt von verschiedenen Hintergrundmusiken. Sobald das Level geladen wird, ändert sich die Hintergrundmusik.

[boulder_dash_bg_music.mp4](#)

Background Music - Overworld

Die Musik ist während des Betrachtens der Weltkarte zu hören. Sie spielt asserdem während des Kamerafluges, der zu Beginn jeden neuen Levels erfolgt, bevor der Spieler beginnen kann, Rockford zu steuern.

[boulder_dash_overworld.mp4](#)

Durch-die-Erde-graben-Sound

Dieser Sound wird jedesmal abgespielt, wenn Rockford sich durch noch nicht durchgrabene Erde bewegt, und dies jeweils einmal pro Grid-Feld.

[boulder_dash_digging_sound.mp4](#)

Diamond-Pick-Up-Sound

Dieser Sound erklingt, wenn sich Rockford in einen Diamanten bewegt, und diesen einsammelt. Das Geräusch besteht aus einem doppelten klaren „Pling“ in einer tief-hoch-tonfolge.

[boulder_dash_diamond_sound.mp4](#)

Felsbrocken-fällt-runter-Sound

Erschafft der Spieler durch das Graben Hohlräume um Felsbrocken, können diese zu Fall gebracht werden. Beginnt ein Felsbrocken, hinabzustürzen, so wird dieser Sound abgespielt. Das Geräusch ähnelt dem klaren Pfeifen einer Rakete, dessen Frequenz hoch beginnt und dann leicht abfällt.

[boulder_dash_falling_boulder.mp4](#)

Felsbrocken-fällt-runter-Sound-Version-2

Dieser Sound wird abgespielt, wenn ein fallender Felsbrocken auf dem Boden oder Rockford auftrifft. Das Geräusch hat eine eher tiefe Tonlage und einen White-Noise-Charakter.

[boulder_dash_falling_boulder_v2.mp4](#)

Felsbrocken-wird-geschoben-Sound

Schiebt Rockford einen Felsbrocken nach links oder rechts, so erkling ein doppelt angeschlagenes, kurzes Rauschen.

[boulder_dash_pushing_boulder.mp4](#)

Explosion-Sound

Bei Explosionen, die unter Anderem erfolgen, wenn Rockford mit einem Gegner kollidiert, ähnelt dem Sound der aufprallenden Felsbrocken. Dieser Sound ist allerdings etwas klarer, und besitzt eine höhere Frequenz und eine leicht längere Spieldauer.

[boulder_dash_game_over.mp4](#)

Exit-Sound

Hat der Spieler genügend Punkte gesammelt, um den Ausgang des Level freuzuschalten, wird ein „Exit“-Schriftzug eingeblendet und ein Sound erklingt. Dieser ähnelt einem mehrfach überlagenden „Wobble“ mit einem Echo-Effekt, mit einer darüber gelagerten hochfrequentierten Abfolge von klaren Piep-Tönen.

[boulder_dash_exit.mp4](#)

Level-erfolgreich-beendet-Sound

Hat der Spieler das Level erfolgreich beendet, wird ein Sound abgespielt. Dieser beginnt mit einer Folge von in der Frequenz ansteigenden Klängen, darauf folgt leicht überlagert eine weitere solche Tonfolge in erhöhter Frequenz. Der zweite Teil des Sounds besteht aus einer regelmässigen mehrfachen Wiederholung des letzten Tones der zweiten Tonfolge. Zum Ende hin verklingt der Sound leicht.

[boulder_dash_good.mp4](#)

Zeit-läuft-aus-Sound

Hat der Countdown die letzten 30 Sekunden verbleibender Zeit erreicht, wird das Tempo der Hintergrundmusik des Levels gesteigert.

[boulder_dash_time_running_out.mp4](#)

Zeit-aus-Sound

Läuft die Zeit ab, bevor der Spieler das Level beenden kann, so erklingt ein Sound und der Spieler kann Rockford nicht länger steuern. Auch dieser Sound besteht aus zwei Teilen; im ersten Teil werden mehrere überlagerte Tonfolgen in fallender Frequenz abgespielt, was einen wasserfallartigen Effekt erzeugt. Der zweite Teil wird abgespielt, während Rockford einen kleinen Hüpf macht und scheinbar auf seinem Hinterteil landet. Hier erklingen zwei Töne in rascher Folge, deren Frequenz sich zwischen der Start- und der Endfrequenz der ersten Teils des Sounds befindet.

[boulder_dash_time_up.mp4](#)

Quellenangabe

Beschreibung des Spielprinzips : https://de.wikipedia.org/wiki/Boulder_Dash

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_dream_machine&rev=1496930628

Last update: **2017/06/08 16:03**

