



Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition)

Stephan Grunwald

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition)

Stephan Grunwald

Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) Stephan Grunwald

Bachelorarbeit aus dem Jahr 2008 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,3, Technische Universität Chemnitz, 34 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: [...] Eine Auseinandersetzung mit der Wirkung der Soundrezeption in Zusammenhang mit Computerspielen hat bis jetzt noch nicht stattgefunden. Besonders in Deutschland wird diesem Thema noch wenig Beachtung geschenkt, was schon bei der Auswahl der hier verwendeten Quellen ersichtlich wird, da diese zu einem Großteil aus dem englischsprachigen Raum stammen. Aber auch dort stehen eher die Spieldesigner im Vordergrund, denen Ratschläge zur optimalen Gestaltung des Sounds eines Computerspiels gegeben werden. Die Betrachtung der Rezipientenseite findet fast gar nicht statt. Aus diesem Grund soll in dieser Arbeit zunächst eine Einordnung des Sounds in den großen Kontext der Computerspiele erfolgen, bevor dann aus den verschiedenen Forschungsgebieten Erkenntnisse zusammengetragen werden, mit deren Hilfe der Sound in Computerspielen analysiert werden soll. Es wird bei dieser Vorgehensweise sehr schnell klar, dass der Sound ein wichtiger Bestandteil des User Interface in Computerspielen ist, der vor allem eine Feedbackfunktion übernimmt. Jedoch steht diese Vermutung im starken Gegensatz zu Meinungen der Spieledesigner, die als Prämisse ausgelobt haben, dass ein Computerspiel auch ohne Sound spielbar sein muss. Nach dieser Vorstellung wäre eine auditiv übermittelte Information redundant, da sie scheinbar unnötig ist und es wahrscheinlich eine visuelle Entsprechung der Information gibt. Hier stellt sich die Frage, ob ein verlustfreies Spielen ohne Sound wirklich möglich ist und welche Probleme oder Vorteile sich daraus entwickeln. Um diese Frage beantworten zu können, stellt die Arbeit eine Reihe von Konzepten aus der Kognitionspsychologie, der Filmwissenschaft und anderen Forschungsrichtungen vor. Auf deren Basis wird dann die Feedbackfunktion des Sounds in zwei konkreten Computerspielen analysiert. Bei den Spielen handelt es sich um Command and Conquer 3: Tiberium Wars aus dem Echtzeitstrategie-Genre und Half-Life 2 als Vertreter der First-Person-Shooter. Die beiden Spiele werden in Kapitel 4 zunächst näher vorgestellt und die Charakteristika ihres Genres erläutert und anschließend genauer auf die verwendeten Sounds und deren Relevanz für eine eventuelle Feedbackfunktion untersucht. Dabei soll nicht der Anspruch erhoben werden, dieses Thema komplett zu erschließen. Vielmehr geht es darum, einen interdisziplinären Zugang zu diesem Sachgebiet zu finden und neben ersten Analyseergebnissen auch einen Anstoß für weitere Forschung auf diesem Gebiet zu liefern. [...]

 [Download Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: ...pdf](#)

 [Read Online Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspiele ...pdf](#)

Download and Read Free Online Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) Stephan Grunwald

From reader reviews:

Frederick Warren:

Have you spare time for just a day? What do you do when you have considerably more or little spare time? Sure, you can choose the suitable activity with regard to spend your time. Any person spent all their spare time to take a stroll, shopping, or went to the particular Mall. How about open as well as read a book called Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition)? Maybe it is to be best activity for you. You understand beside you can spend your time with the favorite's book, you can smarter than before. Do you agree with the opinion or you have additional opinion?

Arnulfo Walls:

What do you think of book? It is just for students because they are still students or this for all people in the world, what best subject for that? Just simply you can be answered for that issue above. Every person has distinct personality and hobby for every other. Don't to be pushed someone or something that they don't desire do that. You must know how great as well as important the book Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition). All type of book can you see on many options. You can look for the internet methods or other social media.

Nancy Collins:

The e-book with title Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) contains a lot of information that you can discover it. You can get a lot of benefit after read this book. This particular book exist new expertise the information that exist in this reserve represented the condition of the world now. That is important to yo7u to understand how the improvement of the world. This particular book will bring you inside new era of the the positive effect. You can read the e-book on your smart phone, so you can read it anywhere you want.

Willis Harrington:

You may spend your free time to study this book this reserve. This Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) is simple to bring you can read it in the area, in the beach, train and also soon. If you did not have much space to bring the actual printed book, you can buy typically the e-book. It is make you quicker to read it. You can save typically the book in your smart phone. Consequently there are a lot of benefits that you will get when you buy this book.

**Download and Read Online Sound als Feedbackmöglichkeit in
Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie
und First-Person-Shooter (German Edition) Stephan Grunwald
#0EKT17L523Z**

Read Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald for online ebook

Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald books to read online.

Online Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald ebook PDF download

Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald Doc

Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald Mobipocket

Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) by Stephan Grunwald EPub