



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 Spieldesigner, 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:

Eileen Smith:

Why don't make it to become your habit? Right now, try to prepare your time to do the important act, like looking for your favorite e-book and reading a e-book. Beside you can solve your problem; you can add your knowledge by the e-book entitled Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition). Try to make book Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) as your good friend. It means that it can to be your friend when you experience alone and beside that course make you smarter than in the past. Yeah, it is very fortuned for you. The book makes you far more confidence because you can know every thing by the book. So , we need to make new experience as well as knowledge with this book.

Joseph Wood:

Do you one of people who can't read enjoyable if the sentence chained inside straightway, hold on guys this kind of aren't like that. This Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) book is readable by simply you who hate those straight word style. You will find the facts here are arrange for enjoyable reading experience without leaving possibly decrease the knowledge that want to supply to you. The writer connected with Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) content conveys prospect easily to understand by a lot of people. The printed and e-book are not different in the content but it just different as it. So , do you still thinking Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) is not loveable to be your top record reading book?

Mary Grubb:

Is it you actually who having spare time then spend it whole day by simply watching television programs or just resting on the bed? Do you need something totally new? This Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) can be the reply, oh how comes? A book you know. You are consequently out of date, spending your free time by reading in this completely new era is common not a nerd activity. So what these textbooks have than the others?

Brenda Lewis:

That e-book can make you to feel relax. This kind of book Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) was bright colored and of course has pictures around. As we know that book Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-

Person-Shooter (German Edition) has many kinds or type. Start from kids until teenagers. For example Naruto or Investigation company Conan you can read and think that you are the character on there. So , not at all of book are make you bored, any it can make you feel happy, fun and loosen up. Try to choose the best book for you personally and try to like reading that will.

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

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