



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:

Shirley Gilliam:

In other case, little men and women like to read book Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition). You can choose the best book if you appreciate reading a book. Given that we know about how is important a new book Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition). You can add knowledge and of course you can around the world by way of a book. Absolutely right, simply because from book you can realize everything! From your country until foreign or abroad you may be known. About simple point until wonderful thing you could know that. In this era, we are able to open a book as well as searching by internet unit. It is called e-book. You need to use it when you feel uninterested to go to the library. Let's read.

Jason Dolly:

Hey guys, do you would like to finds a new book to study? May be the book with the name Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) suitable to you? Typically the book was written by renowned writer in this era. Typically the book untitled Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition)is the one of several books in which everyone read now. This book was inspired a number of people in the world. When you read this publication you will enter the new way of measuring that you ever know prior to. The author explained their strategy in the simple way, thus all of people can easily to understand the core of this book. This book will give you a large amount of information about this world now. So you can see the represented of the world on this book.

Kathleen Owen:

Do you have something that you enjoy such as book? The guide lovers usually prefer to decide on book like comic, small story and the biggest you are novel. Now, why not striving Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) that give your fun preference will be satisfied by reading this book. Reading behavior all over the world can be said as the method for people to know world considerably better then how they react to the world. It can't be claimed constantly that reading behavior only for the geeky particular person but for all of you who wants to possibly be success person. So , for all of you who want to start examining as your good habit, you can pick Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) become your own starter.

Donna Muniz:

Don't be worry should you be afraid that this book will filled the space in your house, you could have it in e-

book method, more simple and reachable. This Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition) can give you a lot of friends because by you checking out this one book you have factor that they don't and make an individual more like an interesting person. This book can be one of a step for you to get success. This book offer you information that maybe your friend doesn't learn, by knowing more than some other make you to be great individuals. So , why hesitate? We need to have Sound als Feedbackmöglichkeit in Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie und First-Person-Shooter (German Edition).

**Download and Read Online Sound als Feedbackmöglichkeit in
Computerspielen: Eine Analyse am Beispiel von Echtzeit-Strategie
und First-Person-Shooter (German Edition) Stephan Grunwald
#2WL18IQX934**

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