

Centipede

- Genre: Fixed shooter
- Publikationsjahr: 1981
- Publisher: Atari
- Developer: Atari

Spielbeschreibung

Centipede ist ein vertikal-orientiertes Shoot'em-up-Arcade-Spiel, in dem der Spieler mit Laser auf einen Hundertfüssler schiesst. Der Hundertfüssler bewegt sich auf den Spieler zu, in dem er jedes Mal, wenn er an den Spielfeldrand oder an einen Pilz anstösst, eine Zeile weiter nach unten rutscht. Pro Treffer wird der Hundertfüssler ein Stück kürzer und teilt sich, falls man ein Stück in seiner Mitte zerstört.

Soundanalyse

Die verschiedenen Sounds:

- Laserschuss
- Bewegung des Hundertfüsslers
- Spinne auf Spielfeld
- Floh auf Spielfeld
- Skorpion auf Spielfeld
- Spieler getroffen
- Gegner getroffen
- 10'000 Punkte
- Punkte zählen nach Spielertod

Allgemeine Klangbeschreibung

Klänge sind in Centipede vor allem dazu da, den Spieler über die Geschehnisse auf dem Spielfeld zu informieren. Sie haben ein eher technisches Flair, und scheinen sich definitiv nicht auf unsere Tierwelt zu beziehen.

Interaktion und Aktion/Klang

Durch die Interaktion des Spielers wird nur ein Sound direkt ausgelöst: Der Ton des Laserschusses. Sämtliche anderen Sounds sind eher nicht isomorph und werden durch andere Spielfiguren ausgelöst. Dadurch entsteht ebenfalls auch kaum einen Reiz für den Spieler, zu agieren, um einen bestimmten Sound zu provozieren.

Obwohl die Sounds in Centipede kaum mit Tausendfüsslern oder sonstigem Getier zu assoziieren sind,

nehmen sie trotzdem einen wichtigen Teil des Spieles ein: Sie informieren den Spieler darüber, welche Arten von Gegnern sich auf dem Spielfeld befinden, und wie schnell der Hundertfüssler sich bewegt. Dies sind zwei typische Beispiele für Bewegungskommunikation.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=centipede&rev=1336555006>

Last update: **2012/05/09 11:16**

