2025/11/21 03:51 1/1 Commando (Atari 7800)

Commando

ebenfalls eine Soundschnittstelle. Comando nutzt diese Schnittstelle, um die Anzahl an Soundkanälen auf 3 zu erhöhen. Diese Erhöhung benutzt das Spiel allerdings nur für die eigenen Klangeffekte. Die Hintergrundmusik nimmt die zwei Basis Kanäle ein. —- ===== Sounds ====== ^ Schuss | |

commando_7800_schuss.ogg

| ^ | | | ^ | | | ^ | | | ^ | | | ^ | | | ^ | | | -- ===== Kritik ===== Die Version des Spiels auf dem C64 war durch seine dynamischen Tonwechsel der 3 Spuren auf dem SID Chip revolutionär. Die Atari 7800 Version ist weniger attraktiv, da technische Beschränkungen ein Vorgehen wie auf dem C64 nicht zulassen. Das Spiel gibt dem Spieler keine "Barks" oder ähnliche Hinweise, wenn Gegner in die Nähe des Spielers kommen. Eine Spur weniger für den Game Track und einen Mehr für gegnerische Klänge hätte viel zur Lesbarkeit des Spiels beigetragen.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=commando&rev=1528270863

Last update: 2018/06/06 09:41

