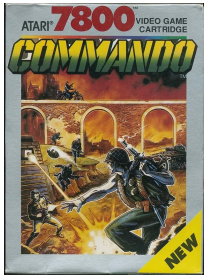


Commando (Atari 7800)



Sebastian Riedi, Pascal Felber, Roman von Rotz Ein Spiel auf dem Atari 7800. Der Spieler kontrolliert einen Soldaten, den er Vertikal nach oben bewegen muss. Zu Beginn jedes Levels wird der Spieler mit dem Helikopter eingeflogen, danach beginnt er das Durchqueren des Levels. Dabei wird er von Gegnern beschossen. Er selbst kann sich in 8 Richtungen bewegen und schießen. Nebst dem einfachen Schuss kann er auch Granaten in eine Fixe Richtung werfen.

Plattform

Der Atari 7800 enthält wie der Atari 2600 ebenfalls nur einen TIA-2 Soundchip mit 2 Kanälen. Die Modulschnittstelle der Konsole besitzt 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

[commando_7800_level_start.ogg](#)

Level Start

Der Sound besteht aus vier Paketen, die aus Sägezahn kurven bestehen. Der Sound baut eine Dramatik auf, um den Spieler auf die Action vorzubereiten soll. Im ersten Teil wird der Ton tiefer und steigt in den nächsten teilen stetig an.

[commando_7800_helikopter-repeat.ogg](#)

Helikopter

Der Ton ist eine quadratische Kurve, welche jeweils am Anfang und am Ende einer Frequenzänderung ein Rauschen aufweisen. Durch das plötzliche Ansteigen der Frequenz wirkt der Ton wie ein schlagen eines Rotors.

[commando_7800_schuss.ogg](#)

Schuss

Die Frequenz ist eine quadratische Kurve mit einem leichten und regelmässigen Rauschen. Am Ende, wechselt die quadratische Kurve zu einer Sinuskurve. Durch die Erhöhung des Tones und den zusätzlichen Schwingungen wird ein

Gefühl einer positiven Erweiterung vermittelt.

[commando_7800_explosion.ogg](#)

Explosion

Die Frequenz ist eine Sinuskurve mit einem starken Rauschen. Zwischendurch beinhaltet sie kleine quadratische Kurven. Der Ton wird anfangs höher und dicker und verdeutlicht somit ein plötzliches Ereignis. Anschliessend klingt er aus und wird dabei dumpfer und tiefer, wodurch er zusammen mit dem Rauschen flächig und gefährlich wirkt.

[commando_7800_item.ogg](#)

Item

Die Frequenz ist eine quadratische Kurve mit einem leichten und regelmässigen Rauschen. Am Ende, wechselt die quadratische Kurve zu einer Sinuskurve. Durch die Erhöhung des Tones und den zusätzlichen Schwingungen wird ein Gefühl einer positiven Erweiterung vermittelt.

[commando_7800_sterben.ogg](#)

Sterben

In der Übersicht besteht der Ton aus Sägezahnkurven. Doch im Detail sieht man das der Ton zwischen viereckigen Kurven zu dreieckigen Kurven abwechselnd. Zuerst wird mit einem neuen eine physikalische Kollision simuliert und im Anschluss wird die Tonleiter von oben nach unten gespielt. Der Schluss klingt langsam aus.

[commando_7800_levelcompleted.ogg](#)

Level Ende

Dieser Sound besteht ausschliesslich aus Sinuskurven die sich in der Höhe verändern. Damit soll der Spieler belohnt werden und die Spannung wieder abgebaut werden. Der Sound beginnt tief und steigt gegen Ende an. Sie versuchen eine Trommel zu imitieren.

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=1528276229>

Last update: **2018/06/06 11:10**

