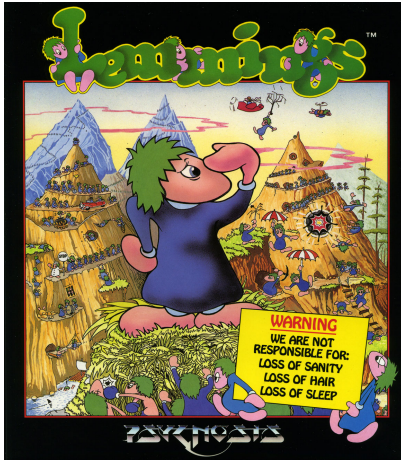




Developer: DMA Design Publisher: Psygnosis Programmer: David Jones, Mike Dailly

Artists: Mike Dailly, Gary Timmons, Scott Johnston

Composer: Tim Wright, Brian Johnston

Release Date: 14.2.1991

Genre: Puzzle

Plattform: Amiga

Über 20 Ports. Darunter:

- Atari ST
- Sinclair Spectrum
- PC
- SNES
- 3DO
- Acorn Archimedes
- Apple II
- Apple Macintosh
- CDTV
- Commodore 64
- NES
- Sega Master System and Genesis
- TurboGrafx-16
- Philips CD-i
- Sharp X68000

1 - Allgemeine Klangbeschreibung

Das Spiel ist ständig begleitet von einer dominanten Hintergrundmusik. Die Sound-Effekte sind eher dezent und begrenzen sich auf die wichtigsten spielrelevanten Feedbacks. Wenn die Lemmings ihr Ziel erreicht haben ertönt ein Sound. Wenn die Lemmings explodieren, erzeugt dies auch ein auditives Feedback. Bekommen die Lemmings einen Auftrag vom Spieler erzeugt dies ebenfalls ein Feedback.

2.1.1 - Wahrnehmungsorientiert

Bomben die während des Spiels explodieren lösen ein Boom-Geräusch aus. Die Bombe erzeugt so ein

neues Loch in das Level. Das Erreichen des Ziels wird ebenfalls durch ein auditives Feedback angegeben. Neue Levels werden mit neuem Hintergrundsound geschmückt, die aber nicht Spielrelevant sind.

2.2 - Bezug Aktion - Klang

Das Tonsignal ist gut gewählt und unterstützt die generelle, lockere, Atmosphäre des Spiels.

2.3 - Bezogen auf Interaktion

Interaktionen zwischen dem Charakter und seiner Umgebung werden grundsätzlich auditiv beantwortet. Die Töne wurden dabei sehr gut gewählt und unterstützen die Atmosphäre des Spiels positiv.

Von Malik Benabdallah, Moritz Göldi, Tobias Dupuch

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=lemmings&rev=1465373057>

Last update: **2016/06/08 10:04**

