



|              |   |
|--------------|---|
| 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                                     |
| 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 das Spiel startet, die Lemminge ihr Ziel erreicht haben, von einer höheren Stelle des Spiels auf den Boden landen, ertönt ein Sound. Wenn die Lemminge explodieren, erzeugt dies auch ein auditives Feedback. Bekommen die Lemminge 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=1465374406>

Last update: **2016/06/08 10:26**

