


Owlboy

Release Date	1. November, 2016	
Plattform	Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, Macintosh operating systems, Classic Mac OS	
Genre	Platform game, Action-adventure game	
Entwickler	D-Pad Studio	

Spielbeschreibung

Das Spiel handelt von dem Eulenzungen Otus der zu einer humanoiden Eulenrasse gehört. Der Spieler kontrolliert Otus und kann die Welt hauptsächlich durch fliegen erkunden. Die Welt von Owlboy befindet sich in der Luft und ist von fliegenden Inseln umgeben. Eines Tages wird das Heimatdorf von Flugpiraten angegriffen wodurch sich Otus mit Hilfe seiner Freunde auf den Weg macht diese aufzuhalten und mehr über seine eigene Rasse zu erfahren.

Das Gameplay beinhaltet das typische erkunden und sprechen mit verschiedenen NPC's. Was Owlboy aber besonders macht ist dass Otus mit Hilfe seiner Gefährten Gegner angreifen kann indem er diese trägt und mit dessen Schusswaffen verschiedene Angriffe abfeuern kann. Otus alleine besitzt lediglich einen kurzen Wirbelangriff der Gegner für kurze Zeit ausser Gefecht setzt.

Sound Analyse

Musik

Owlboy ist eine Mischung aus 8-bit und modernen Klängen. Bei der Hintergrundmusik fällt dies besonders auf. Die Stimmung der Musik verändert sich je nach Ereignis und kann abenteuerlich, friedlich, mysteriös, heroisch oder bedrohlich sein.

Heimatdorf Topos - friedlich	owlboy_music.mp4
Eulentempel - mysteriös	owlboy_owltemple.mp3
Piraten - bedrohlich	owlboy_pirates.mp3

Ambient Sounds

Das Spiel verwendet als Ambient Sounds hauptsächlich die Elemente von Wind und Erde. Windgeräusche werden meistens dann abgespielt wenn der Spieler durch einen Tunnel in einen Dungeon gelangt und Erdgeräusche innerhalb der Dungeons.

Wind	owlboy_wind.wav
Erde	owlboy_earth.wav

Soundeffekte

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=owlboy&rev=1609963981>

Last update: **2021/01/06 21:13**

