

owlboy_music.mp4

Owlboy

Eulentempel - mysteriös		owlboy_owltemple.mp3
Piraten - bedrohlich		owlboy_pirates.mp3
Release Date	1. November, 2016	
Ambient Sounds	Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, Macintosh operating systems, Classic Mac OS	
Plattform	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	
Genre	Platform game, Action-adventure game	
Soundeffekte	Sound Forge Pro Studio	



Spieibeschreibung

from:

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

Das Spiel handelt von dem Eulenjungen Otus der zu einer humanoiden Eulenrasse gehört. Permanent link: <https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=owlboy&rev=1609963994>
Das Spiel wurde am 2023/01/06 21:13
Das Spiel handelt von dem Eulenjungen Otus der zu einer humanoiden Eulenrasse gehört. Otus kontrolliert Otus und kann die Welt hauptsächlich durch fliegen erkunden. Die Welt befindet sich in der Luft und ist von fliegenden Inseln umgeben. Eines Tages wird das Flugpiraten-Engpfeil-Wort auf 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.