

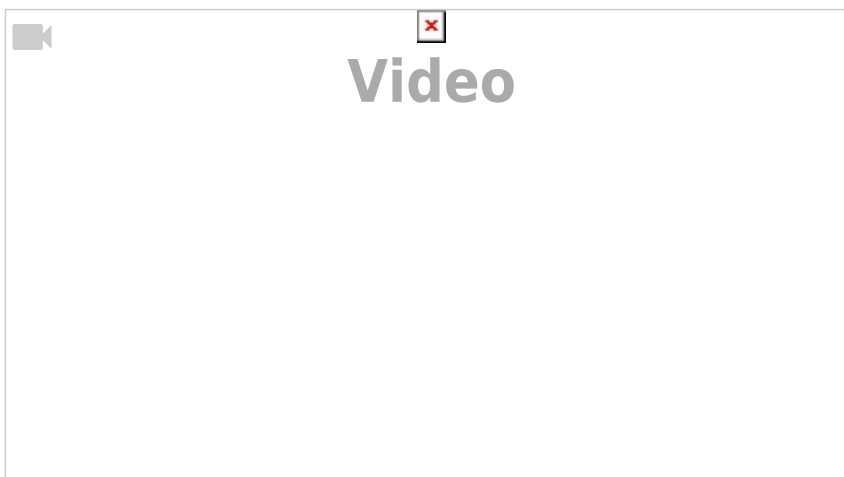
Pinocchio

Genre	Platformer
Publikationsjahr	1995
Publisher	Nintendo
Developer	Virgin Interactive
Plattform	SNES / Gameboy



Spielbeschreibung

Pinocchio ist ein Jump and Run Adventure aus dem Jahr 1995. Die Geschichte orientiert sich weniger an der ursprünglichen Geschichte von Carlo Collodi sondern von der Story vom Disney Film und auch von den Visuals. Der Spieler Startet in der kleinen Heimatstadt und begibt sich auf ein Abenteuer, wird dann von einem Wal gefressen und entkommt anschliessend.



Sound Analyse

Effekte

Feedback

Gegner treffen / von Gegnern getroffen werden:

[megaman_hit.wav](#)

Item aufnehmen:

Es gibt zwei Items im Game, die entweder Punkte oder Lebenspunkte gutschreiben. Diese unterscheiden sich neben den Visuals auch im Sound der beim Pickup abgespielt wird.

[megaman_upgrade.wav](#)

Schiessen:

Frequenz ansteigend.

[megaman_shot.wav](#)

Gegner schießt:

Frequenz absteigend.

[megaman_enemyshot.wav](#)

Simulation

Lande-Sound nach dem Springen:

Hört sich wie der Impact beider Füße kurz aufeinanderfolgend auf dem Boden.

[megaman_land.wav](#)

Direkte Kommunikation

Tod:

Anstatt einer Explosion ist hier ein hallendes Geräusch verwendet worden. Dies ist passend zur Animation, in der Mega-Man sich in Blaue Kugeln auflöst.

[megaman_die.wav](#)

Fokussierung

- Geräusch sich bewegender Plattformen (Rattern)
- Menu-Aufruf

Musik

In jedem Level hat es einen anderen Track. Ausser in einem kleinen Zwischenlevel gibt es gar keine Musik.

Während die Geschichte erzählt wird, und ein Buch zu sehen ist, läuft jeweils keine Musik. Diese setzt ein, sobald man das Level spielen kann.'

Tracks

Main Theme

[pinocchio_01_-_main_theme.mp3](#)

Gutsman

[mega_man_gutsman.wav](#)

Iceman

[mega_man_iceman.wav](#)

Bombman

[mega_man_bombman.wav](#)

Fireman

[mega_man-fireman.wav](#)

Elecman

[mega_man_elecman.wav](#)

Aufbau

Wenn man alle Sounds aus der Rom rippt, sieht man aus welchen Grundbausteinen die Musik aufgebaut ist. Spannend ist, dass es ein Orchestralen Moll und ein Orchestralen Dur Akkord gibt. Diese werden dann wahrscheinlich gepitcht, um daraus die Musik im Spiel zu generieren.

Music Samples

[pinocchio_raw_music_samples.wav](#)

Kanalbesetzung

Die NES besitzt fünf Kanäle für die Soundgenerierung. Die ersten Zwei werden für die Generierung von Rechtecksignalen genutzt, der Dritte kann Sägezahnsignale erzeugen. Der Vierte ist ein Noise-Generator und der Fünfte ist ein DPCM-Modul um Sinuswellen zu erzeugen. Die Kanäle wurden bei „Mega Man“ wie folgt genutzt:

- CH1: Musik Melodie
- CH2: Musik Begleitung UND Soundeffekte
- Triangle: Bass / Perkusion
- Noise: Perkusion

Der fünfte Kanal wird nicht verwendet und bleibt unbenutzt.

Speziell hierbei ist, dass der zweite Kanal immer unterbrochen wird, wenn ein Soundeffekt gespielt werden muss. Dies bemerkt man als Spieler jedoch meist nicht.

Quellen

[https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_(video_game))

Fabian Hunziker, Shamika Biswas, Jan Schneider || 2018

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pinocchio_1995_snes&rev=1528271536

Last update: **2018/06/06 09:52**

