

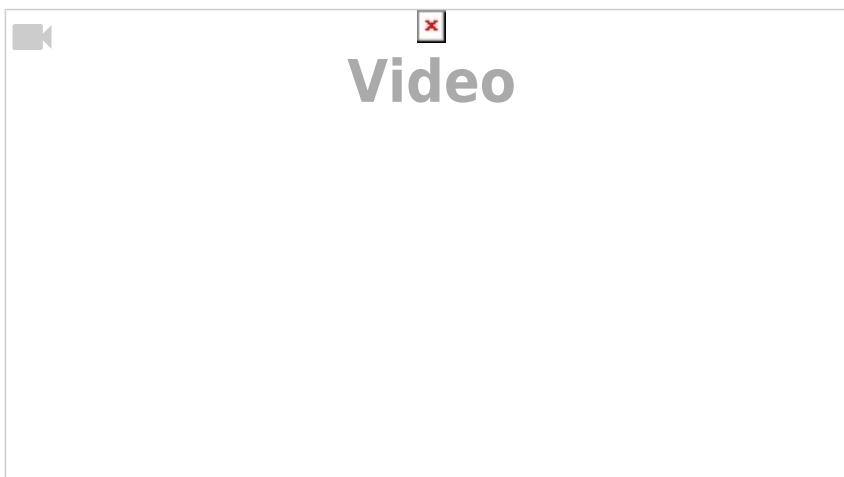
Pinocchio

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_enemyspot.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

[pinocchio_01_-_main_theme.mp3](#)

Main Theme

[pinocchio_02_-_way_to_school.mp3](#)

Way to School

[pinocchio_03_-_jimmy_cricket_at_the_lamp.mp3](#)

Jimmy Cricket at the Lamp

[pinocchio_04_-_stromboli_s_marionette_show.mp3](#)

Stromboli's Marionette Show

[pinocchio_05_-_pleasure_island_amusement_park.mp3](#)

Pleasure Island Amusement Park

[pinocchio_06_-_escape_from_pleasure_island.mp3](#)

Escpae From the Pleasure Island

[pinocchio_07_-_search_for_monstro_the_whale.mp3](#)

Search for Monstro the Whale

[pinocchio_08_-_swimming_against_the_stream.mp3](#)

Swimming Against the Stream

[pinocchio_09_-_inside_monstro_s_stomach.mp3](#)

Inside Monstro's Stomach

[pinocchio_10_-_rapid_rafting.mp3](#)

Rapid Rafting

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.

[pinocchio_raw_music_samples.wav](#)

Music Samples

Kanalbesetzung

In der SNES ist der SPC700 Audiochip verbaut. dieser besitzt 8 Kanäle für die Soundgenerierung. Er ermöglichte es 8 Sound simultan in jeder Tonlage abzuspielen. Auch war es möglich jede einzelne Spur noch zu Pannen, Echo anzuwenden, oder besondere Filter zu benutzen. Dadurch ist es möglich mit den obeiigen Samples so komplexe klingende Orchestrale stücke zu generieren.

Es werden alle acht Kanäle benutzt, und das Spiel scheint die Sound dynamisch auf die Spuren zuzuweisen, abhängig von der Anzal Sounds, die gleichzeitig gespielt werden müssen. Auf allen Spuren sind Soundeffekte zu hören, aber auch teile von der Musikkomposition.

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=1528273373

Last update: **2018/06/06 10:22**

