

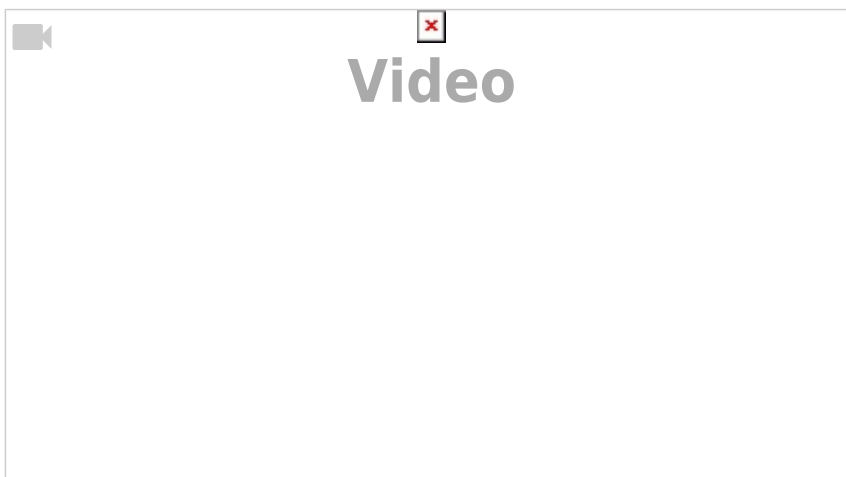
Pinocchio

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 verschluckt und entkommt anschliessend.



Sound Analyse

Der sound kann in 4 Kategorien geteilt werden. Es gibt insgesamt ca. 50 Soundeffekte und 10 Lieder.

Avatar Sounds

Diese Sounds verursacht die Spielfigur selbst. Sie vertonen im Wesentlichen die Bewegungen und Interaktionen mit NPCs oder „böartigen“ Objekten. Eine kleine physikalische Dynamik gibt es beim Landen der Spielfigur auf dem Boden oder auf einem Objekt; Ab einer gewissen Falldauer ändert sich der Sound bei der Landung und soll bekräftigen, dass die Spielfigur weiter gefallen ist.

[pinocchio_jump.wav](#)

Pinocchio springt

[pinocchio_land.wav](#)

Pinocchio landet nach kurzer Falldauer dem Boden

[pinocchio_land2.wav](#)

Pinocchio landet nach längerer Falldauer auf dem Boden

[pinocchio_player_gets_hit.wav](#)

Pinocchio wird getroffen

Feedback Sounds

Wenn die Spielfigur ein Item aufnimmt, gibt es ein Feedback. Diese Sounds sind meist höher, sehr kurz und sehr laut.

[pinocchio_catch_book.wav](#)

Buch (Levelfortschritt)

[pinocchio_catch_health.wav](#)

Zauberstab (HP)

[pinocchio_catch_hat.wav](#)

Hut (Leben)

Interaktion mit Objekten

Der Spieler mit einigen Objekten interagieren, beispielsweise Fässer zur Seite schieben oder mit Hilfe von rotierenden Wegweisern weiter in die Höhe springen. [pinocchio_bricks_falling_down.wav](#)

Ziegelsteine lösen sich, wenn die Spielfigur darüber läuft

[pinocchio_spin_with_direction_sign_and_release.wav](#) ==Ein Strassenschild rotiert und befördert den Spielerfigur in die Höhe.

NPC Sound

Auch Charaktere im Spiel wie Möven oder Krabben, die sich automatisch bewegen, machen Sounds. Das Konzept dabei ist aber sehr verschieden; einige NPCs verursachen Bewegungsgeräusche, andere nur wenn sie attackieren, wiederum andere nur wenn sie getroffen werden. Einige davon haben mehrere Sounds.

[pinocchio_ducks_fight.wav](#)

gänse

[pinocchio_seagulls.wav](#)

möven

Musik

Im Spiel dominiert die Musik jedoch die Soundeffekte Recht stark. 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=1528285389

Last update: **2018/06/06 13:43**

