

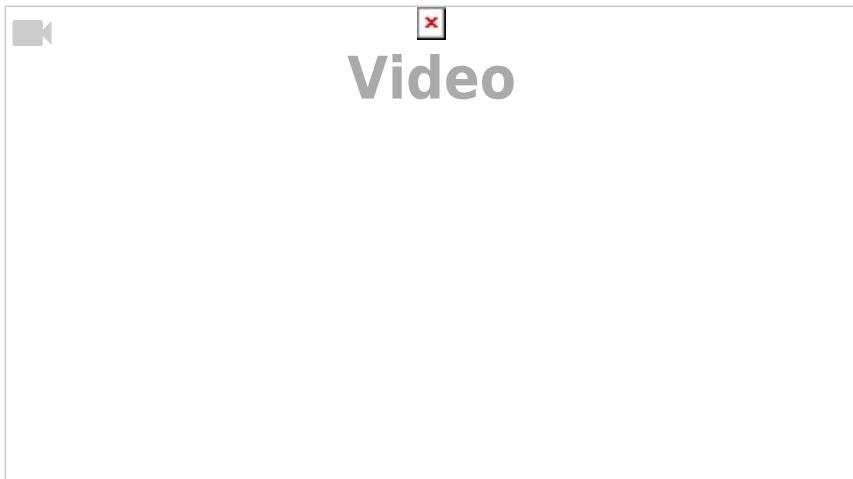
# Skiing

Genre: Sport

Publikationsjahr: 1980

Publisher: Activision

Developer: Activision



<https://www.youtube.com/watch?v=VJ0prAczr8>

## Spielbeschrieb

„Skiing“ ist ein Einzelspielerspiel, in dem der Spieler die Richtung und die Geschwindigkeit eines Skifahrers steuert. Die Spielfigur befindet sich stets am oberen Bildschirmrand und der Hintergrund bewegt sich von unten nach oben. Der Spieler muss während der Abfahrt Hindernissen wie Bäumen und Buckeln ausweichen und möglichst schnell das Ende der Strecke erreichen. Im Slalom-Modus muss der Spieler zusätzlich eine bestimmte Anzahl Tore durchlaufen. Nicht durchlaufene Tore geben Strafzeit.

## Soundanalyse

### Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel kommen folgende vier Klänge vor:

- Skifahrer drehen
  - Geräusch/Noise
  - Dauer: 50ms (wird bei langem Tastendruck einmal wiederholt)
- Tore durchfahren
  - Geräusch/Pulsierende Noise
  - Dauer: 150ms
  - Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Ausklingen)
- Kollision (Bäume/Tore)

- Tonal/Rechteck
- Dauer: 60ms
- Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Ausklingen)
- Über Buckel springen
  - Tonal/Rechteck
  - Dauer: 120ms
  - Amplitudenveränderung über Zeit (Ausklingen)

Amplitudenveränderungen geschehen bei tonalen Klängen in Intervallen.

## **Wahrnehmungsorientiert**

Die Funktion der Sounds ist Feedback.

## **Bezug Aktion - Klang**

Direkte einfache Handlung

- Richtungswechsel

Indirekte einfache Handlung

- Tor Durchfahren
- Kollision
- Über Buckel springen

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=skiing&rev=1399445688>

Last update: **2014/05/07 08:54**

