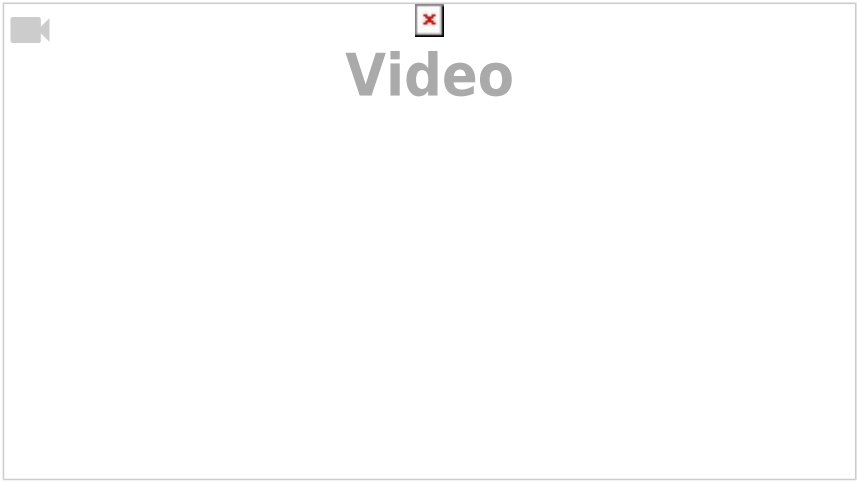
Skiing

```
Genre: Sport
Publikationsjahr: 1980
Publisher: Activision
Developer: Activision
```



https://www.youtube.com/watch?v=VJOprAczyr8

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 ein 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)

Amplitutedenveränderungen geschehen bei tonalen Klängen in Intervallen.

Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback. Der Kollisionsound dient zusätzlich der Fokusierung der Aufmerksamkeit, da bei ihm als einziger die tiefen Frequenze überwiegen und der Spieler durch den Bruch der Erwartungshaltung merkt, dass er einen Fehler begangen hat.

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=1399446277

Last update: **2014/05/07 09:04**