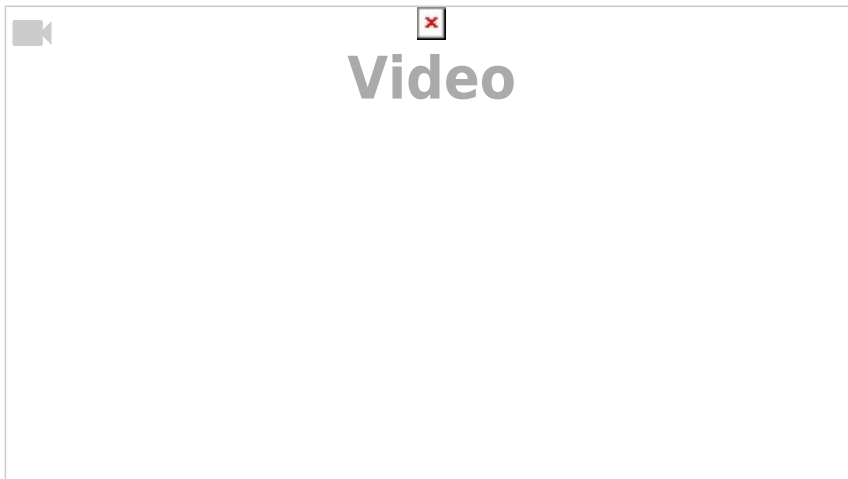


Skiing

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



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

Spielbeschreibung

„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:

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

- Tonal/Rechteck
- Dauer: 60ms
- Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Rückgang)
- Über Buckel springen
 - Tonal/Rechteck
 - Dauer: 120ms
 - Amplitudenveränderung über Zeit (Unmittelbarer Anfang, Rückgang bis zur Stille)

Amplitudedenveränderungen geschehen bei tonalen Klängen in Intervallen.

Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback. Der Kollisionssound dient zusätzlich der Fokussierung der Aufmerksamkeit, da bei ihm als einziger die tiefen Frequenzen 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=1399447860>

Last update: **2014/05/07 09:31**

