

# Skiing

<b>System</b>	Atari 2600
<b>Genre</b>	Sport
<b>Publikationsjahr</b>	1980
<b>Publisher</b>	Activision
<b>Developer</b>	Activision
<b>Designer</b>	Bob Whitehead

## Screenshot



## Video

<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.


Quelle: [http://en.wikipedia.org/wiki/Skiing\\_%28Atari\\_2600%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Skiing_%28Atari_2600%29)

# Soundanalyse

## Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel kommen folgende vier Klänge vor:

- Richtungswechsel Skifahrer [skiingrichtungswechsel.wav](#)
  - Geräusch/Noise
  - Dauer: 50ms (wird bei langem Tastendruck einmal wiederholt)
  - Funktion: Aktions Feedback, Szenen Vermittlung
- Tore durchfahren [skiingtor.wav](#)
  - Geräusch/Pulsierende Noise
  - Dauer: 150ms
  - Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Rückgang)
  - Funktion: Checkpunkt Feedback, vermittlung von Geschwindigkeit
- Kollision (Bäume/Tore) [skiingkollision.wav](#)
  - Tonal/Rechteck
  - Dauer: 60ms
  - Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Rückgang)
  - Funktion: Fehler Feedback
- Über Buckel springen [skiingsprung.wav](#)
  - Tonal/Rechteck
  - Dauer: 120ms
  - Amplitudenveränderung über Zeit (Unmittelbarer Anfang, Rückgang bis zur Stille)
  - Funktion: Aktions Feedback

Amplitudedenveränderungen geschehen bei tonalen Klängen in gleichmässigen Abständen (Stufenförmig). 

## Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback. Der Kollisionsound 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

Alle Klänge in «Skiing» sind nicht isomorph. Im Falle des Richtungswechsel ist die Freude am «sich-selbst-hören» vorhanden. Der Klang der Kollision und des «Über Buckel springen» in «Skiing» stellen eine starke Abweichung zum Realklang dar.

Der Klang des Richtungswechsels kommuniziert direkt eine einfache Handlung. Alle anderen Klänge des Spiels kommunizieren indirekt, wobei sie ebenfalls einfache Handlungen sind.

— [Müller Michael](#) 2014/05/07 07:47 — [David Krummenacher](#) 2014/05/07 07:47 — [Philipp Stern](#) 2014/05/07 07:47

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=skiing&rev=1399456136>

Last update: **2014/05/07 11:48**

