

Snail against Squirrel

Genre: Platformer
Publikationsjahr: 1983
Publisher: Bit Corporation
Platform: Atari 2600

Spielbeschreibung

Der Spieler spielt ein Eichhörnchen das in einem Donky-Kong ähnlichem Level Nüsse von unten nach oben bringen muss. Dabei gilt es Schnecken auszuweichen die einem im Weg stehen.

[snail_against_squirrel.mp4](#)

Sounds

Direkte Interaktion:

- Laufen/Musik [laufen.mp3](#)[laufen.wav](#)
- Nuss aufnehmen/ablegen [pickup.mp3](#)[pickup.wav](#)

Indirekte Interaktion:

- Leben abziehen [lebenverlieren.mp3](#)
- Schnecke zerstören [schneckezerstoeren.mp3](#)
- Nuss erfolgreich plziert [nutcomplete.mp3](#)
- Nach berührung mit Schnecke Fallen [fallen.mp3](#)
- Level Fertig [sieg.mp3](#)

Information:

- Nuss erscheint [spawn.mp3](#)
- Nuss started Bewegung [startmoving.mp3](#)

Analyse

Einzelne 8 bit Sounds mit unterschiedlichen Wave-Funktionen. Manchmal zu kleinen Melodien kombiniert.

Laufen

Beim Laufen entsteht eine kleine Melodie. Je höher der Spieler im Level ist, desto höher der Pitch. Trägt der Spieler eine Nuss, so läuft er langsamer, was zu einer ebenfalls langsameren Musik führt. Dadurch erhält der Spieler einen gutes Feedback auf seine räumliche Position im Level.

Verständlichkeit

Die Sounds für Laufen und Fallen sind passend und klar verständlich. Dagegen vermitteln gewisse Sounds eine andere als ihre tatsächliche Bedeutung. Zum Beispiel klingt der Sound für das Verlieren von Leben positiv oder wenn sich die Nuss beginnt zu bewegen klingt es mehr nach einem Gegenstand der zum stehen kommt.

Alle Sounds sind deutlich von einander zu unterscheiden und ziehen Aufmerksamkeit auf sich. Geben dem Spieler aber nicht immer das richtige Feedback.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=snail_against_squirrel

Last update: **2015/05/06 11:07**

