2025/11/21 04:29 1/2 Snail against Squirrel

Snail against Squirrel

Genre: Platformer

Publikationsjahr: 1983 Publisher: Bit Corporation

Platform: Atari 2600

Spielbeschrieb

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.

Soundanalyse

Die verschiedenen Sounds:

Direkte Interaktion:

• Laufen/Musik

laufen.mp3laufen.wav

Nuss aufnehemen/ablegen

pickup.mp3pickup.wav

Indirekte Interaktion:

• Leben abziehen

lebenverlieren.mp3

Schnecke zerstören

schneckezerstoeren.mp3

• Nuss erfolgreich plaziert

nutcomplete.mp3

Nach berührung mit Schnecke Fallen

fallen.mp3

Information:

Nuss erscheint

spawn.mp3

Nuss started Bewegung

startmoving.mp3

Allgemeine Klangbeschreibung

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 ebenfals langsameren Musik führt. Dadurch erhält der Spieler einen gutes Feedback auf seine räumliche Position im Level.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=snail_against_squirrel&rev=1430899472

Last update: 2015/05/06 10:04

