

# 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.mp3](#)[laufen.wav](#)
- Nuss aufnehmen/ablegen : [pickup.mp3](#)[pickup.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 ebenfalls langsameren Musik führt. Dadurch erhält der Spieler einen guten 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=1430899598](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=snail_against_squirrel&rev=1430899598)

Last update: **2015/05/06 10:06**

