2025/11/21 05:35 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

 $Last\ update:\ 2015/05/06\\ snail\_against\_squirrel\ https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=snail\_against\_squirrel\&rev=1430899685$ 

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=1430899685

Last update: 2015/05/06 10:08

