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.

snail_against_squirrel.mp4

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.

Analyse der Sounds

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.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=snail_against_squirrel&rev=1430901758

Last update: **2015/05/06 10:42**