2025/11/21 05:05 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.

snail against squirrel.mp4

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.

 $Last\ update:\ 2015/05/06\\ snail_against_squirrel\ https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=snail_against_squirrel\&rev=1430901893$

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=1430901893

Last update: 2015/05/06 10:44

