

Arkanoid

- Genre: Breakout
- Publikationsjahr: 1986
- Publisher: Taito
- Designer: Taito

Spielbeschreibung

Arkanoid ist ein Spieleklassiker der Firma Taito aus dem Jahr 1986. Es handelt sich um einen Breakout-Klon, der zuerst als Arcade-Automat erschienen ist. Man muss einen Ball mit einem Paddle gezielt abprallen lassen, um farbige Steine aus einem Block zu schlagen. Dabei darf man den Ball nicht verfehlen, sonst hat man verloren. Es gibt zahlreiche Verbesserungen gegenüber Breakout, z. B. Power-Ups, gegnerische Raumschiffe und Laserkanonen. Außerdem kann sich die Breite des Schlägers verändern und die Anzahl der Bälle. Das Spiel verfügt über 32 Level und einen Abschlusslevel. Es löste einen neuen Boom für Breakout-Klone aus.

Die Umsetzung erfolgte durch die Firma Imagine, u. a. für C64 und Amiga von Commodore, MSX, Atari 800XL, Atari ST, Schneider/Amstrad CPC, TRS-80 und Sinclair ZX Spectrum. Die Musik schrieb Martin Galway. Die 1988 erschienene Version von IBM wurde von David Seeholzer für PC (DOS) entworfen.

(Quelltext: <http://de.wikipedia.org/wiki/Arkanoid>)

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Die verschiedenen Sounds:

Wahrnehmungsorientiert

Bezug Aktion - Klang?

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=arkanoid&rev=1336553410>

Last update: 2012/05/09 10:50

