

# BERZERK

- Genre: Multi-directional shooter/Run and gun
  - Publikationsjahr: 1980
  - Publisher: [Stern Electronics](#)
  - Designer: Alan McNeil
- 

## Spielbeschrieb

Der Spieler steuert ein grünes Strichmännchen mit Hilfe eines Joysticks durch ein Labyrinth, in dem sich schießende Roboter befinden. Mit einer Taste kann der Spieler seinerseits eine Laserwaffe benutzen. Durch Kollisionen mit gegnerischen Projektilen, den Robotern, den Wänden und einem fliegenden Smiley, der im Spiel „Evil Otto“ genannt wird, kann der Spieler Leben verlieren.

Das Spiel nutzt den Charakter des Evil Ottos, um die Hektik zu steigern: Diese Figur kann sich durch Wände bewegen und von der Waffe des Spieler nicht verletzt werden. Sie erscheint nach einer gewissen Zeit und bewegt sich in etwa mit der Hälfte der Geschwindigkeit des Spielers auf diesen zu, so lange noch Roboter im Labyrinth vorhanden sind und gleicht ihre Geschwindigkeit an, wenn der letzte Gegner zerstört ist. Das Spiel besitzt 64.000 Levels, die jeweils an den vier Außenwänden einen Ausgang besitzen, durch den eine neue Stufe betreten werden kann.

(Quelltext: [Wikipedia](#))

---

## Soundanalyse

### **Die verschiedenen Sounds:**

- Türe Zu
- Eigener Schuss
- Gegnerischer Schuss
- Sterben
- Gegnertod
- Game Over
- Event

### **Allgemeine Klangbeschreibung**

Sehr technisch angehauchte, starke und laute Klänge mit Noise. Die Klänge vertonen auschliesslich Soundeffekte. Es sind monotone Geräusche ohne Richtung und Ort.

### **Die funktionale Ebene bezogen auf Interaktion**

Der einzige Effekt der direkt vom Spieler beeinflusst ist, ist das Geräusch des Schusses. Die

Restlichen sind indirekte Geräusche die von den Gegnern oder indirekt beeinflussten Werten und Objekten kommen.

### **Die funktionale Ebene bezogen auf Narration und Dramaturgie**

Das Spiel gibt dem Spieler ein Gefühl von Hoffnungslosigkeit, Kälte und Mutlosigkeit da es auf jegliche Untermalung verzichtet die dem Spieler signalisieren würde das er weiterkommt.

### **Komposition/Mix/Ästhetik**

Die Sounds, wenn auch spartanisch hören sich technisch und hart an. Es sind nicht organische Klangspiele, mit eventuelle Ausnahme des Platzgeräusches das beim Dahinscheiden eines Gegners passiert.

(Übernommen von Bruno Meilick & Jeremy Spillmann)

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=berzerk>

Last update: **2012/04/11 12:01**