

# Q\*bert

- Genre: Geschicklichkeitsspiel
  - Publikationsjahr: 1982
  - Publisher: Gottlieb
  - Designer: Gottlieb
- 

## Spielbeschrieb

Das Spielfeld besteht aus farbigen Würfeln, die in einem Dreieck angeordnet sind und vom Titelhelden umgefärbt werden müssen, indem er auf diese springt. Der Titelheld ist eine orange Kugel mit Beinen, Augen und einem trompetenförmigen Mund. Im weiteren Spielverlauf wird das dadurch erschwert, dass die Würfel mehrfach die Farbe wechseln, bis sie die Zielfarbe erreichen, oder sogar beim erneuten Bespringen die Ausgangsfarbe wieder annehmen. Wenn Q\*bert aus dem Spielfeld springt, verliert er ein Leben.

(Quelltext: [http://de.wikipedia.org/wiki/Q\\*bert](http://de.wikipedia.org/wiki/Q*bert))

---

## Soundanalyse

### Allgemeine Klangbeschreibung

Die verschiedenen Sounds:

- Gegner Ball
- Gegner Schlange
- Gegner erscheint auf Spielfeld
- Spielfigur
- Level Start
- Level Ende
- Tod
- Absturz
- Lift
- Kollision mit Gegner

### Wahrnehmungsorientiert

#### 2.1.1 Feedback

Bewegung der Figuren. Kollisionen der Figuren.

#### 2.1.2. Imitation der physikalischen Welt

Physikalische Töne werden teils imitiert, z.B. Aufprallen auf Stein. Die meisten Töne aber haben

keinen Bezug zur physikalischen Welt und dienen lediglich zur Unterstützung des Gesehenen.

### 2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Ankündigung der Figuren. Durch den Ton wird man z.B. darauf aufmerksam gemacht, dass ein Feind ins Spiel kommt. Jeder Gegner hat seinen eigenen Ton. Dies dient zur Unterscheidung der Gegner.

### 2.1.4 Verdeutlichung

Level Start. Level Ende. Tod. Absturz. Lift.

### 2.1.5. Kognitive Entlastung

Wenn q bert Ei frisst, können ihn Gegner nicht mehr angreifen. Diese Zeit wird durch eine Melodie verdeutlicht.

### 2.1.6 Immersion

Ein bisschen trägt die Musik zur Immersion bei, da noch ein Sinn mehr beansprucht wird.

## **Bezug Aktion - Klang?**

### 2.2.1. Beziehung zwischen Handlung und Klang

Punktezähler gibt keinen Klang von sich. Spielbeginn und -ende werden mit Melodien untermalt.

Musik kann sich nicht überlagern. Daher werden Klänge teils verzögert. Da man zum Beispiel zuerst die Bewegung von sich selbst und dann erst die Bewegung des Gegners hört, auch wenn diese eigentlich zeitgleich passieren. Oder du hörst Schlange nur bewegen, wenn q bert gerade nicht bewegt.

### 2.2.2. Freude am sich selbst hören

Ja.

### 2.2.3. Machtdifferential

Wenn man das farbige Ei frisst, verleiht einem die abgespielte Melodie positive Gefühle.

Atari Q-Bert auf Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=PdnYB9o3IWU>

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=q\\_bert](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=q_bert)

Last update: **2012/05/09 13:58**