

# Q\*bert

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

## Spielbeschreibung

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

### ***Die verschiedenen Sounds:***

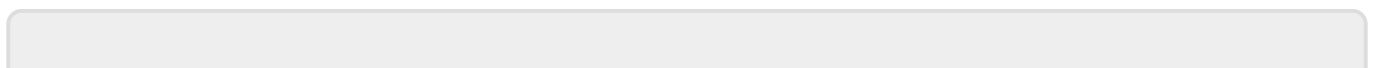
- Gegner Ball
- Gegner Schlange
- Gegner erscheint auf Spielfeld
- Spielfigur
- Level Start
- Level Ende
- Tod
- Absturz
- Lift
- Kollision mit Gegner

### ***Allgemeine Klangbeschreibung***

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

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

### ***Komposition/Mix/Ästhetik***



From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=q\\_bert&rev=1336547178](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=q_bert&rev=1336547178)

Last update: **2012/05/09 09:06**

