

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)

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

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