

# 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

Bewegung der Figuren. Kollisionen der Figuren.

#### 2.1.2.

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.

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

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

#### 2.1.5.

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

#### 2.1.6

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

### ***Bezug Aktion - Klang?***

#### 2.2.1.

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 bewegst.

#### 2.2.2.

Ja.

#### 2.2.3.

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

<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&rev=1336551980](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=q_bert&rev=1336551980)

Last update: 2012/05/09 10:26