

Tetris

- Genre: Puzzle
- Publikationsjahr: 1989
- Publisher: Nintendo
- Developer: Bullet Proof Software, Nintendo

Spielbeschreibung

Ziel des Spieles ist es, geometrische Formen so anzuordnen, dass sie sich zu einer durchgehenden Linie zusammenfügen. Im Spiel bewegen sich die geometrischen Formen in einer zufälligen Reihenfolge vom oberen Rand des Spielfeldes langsam nach unten. Der Spieler kann die Formen manipulieren, indem er sie bewegt und rotiert. Eine vollständige Linie wird abgebaut, man nennt dies ein Tetris. Nun gilt es, möglichst viele Tetris zu erreichen – bevor die Formen den oberen Spielfeldrand erreichen – und so die Highscore zu knacken.

Soundanalyse

Die verschiedenen Sounds:

- Bewegen
- Drehen
- Backgroundmusik
- Tetris
- Vierer-Tetris
- Level Up
- Game Over

Allgemeine Klangbeschreibung

Markante Hintergrundmelodie, abstrakte Informationstöne.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

Neben der Hintergrundmusik, die uns als Loop durch das Spiel begleitet, sind die Töne in Tetris primär dazu da, dem Spieler Feedback zu geben. Sie sind isomorph und weisen den Spieler darauf hin, dass er einen Block nun gedreht oder horizontal verschoben hat, der Block sich nach unten bewegt hat oder am Boden abgesetzt wurde. Dies wird durch kurze Piepsgeräusche oder Noises signalisiert. Alle Handlungen des Spielers werden mit Hilfe direkter Kommunikation offengelegt.

Spielefortschritt hingegen wird durch indirekte Kommunikation vermittelt. Der Level Up Sound wird abgespielt, sobald der Spieler eine gewisse Punktzahl erreicht. Dieser funktioniert kognitiv entlastend, da der Spieler akustisch über seinen Fortschritt informiert wird und sich nicht auf den

Punktezähler konzentrieren muss. Die einzige Physikalisation findet sich beim Aufprallen/Laden der fallenden Blöcke. Hier wird Referenz auf ein Gewicht und eine Kollision genommen.

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2012/05/09 11:29**

