

Tetris

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

Spielbeschrieb

Ziel des Spieles ist es, geometrische Formen so anzurichten, 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
- 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.

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tetris&rev=1336554099>

Last update: **2012/05/09 11:01**