

#140Games

Spielbeschreibungen in 140 Zeichen



gameskompakt.de



41 %

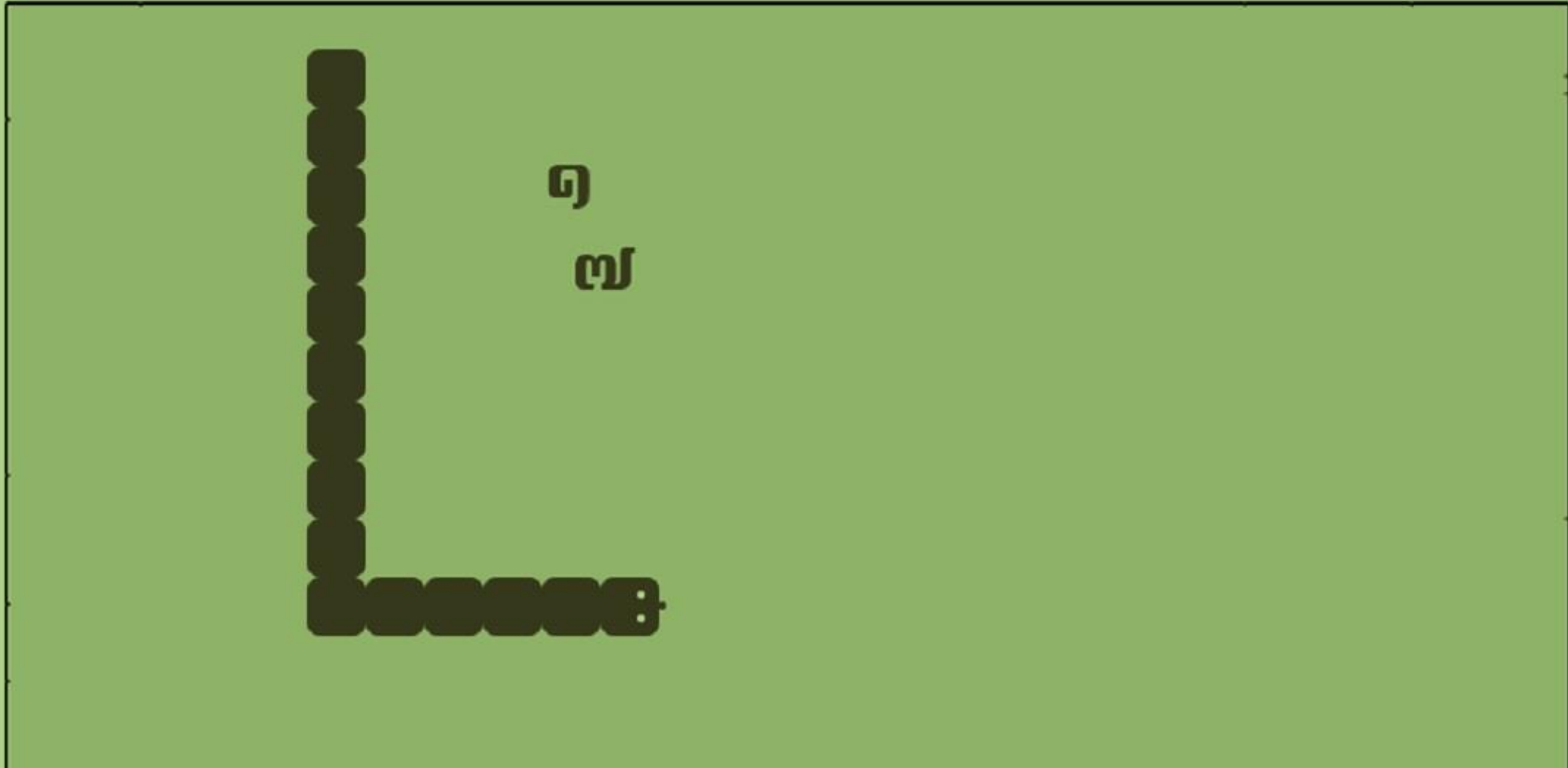
14:16

#140Games



Pixelfresser. Nimmersatt. Wer sich selber in den Hintern beißt verliert. Vollkommen reduzierte aber ausreichende Grafik.

Score: 578



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Snake (ab 1976)

gameskompakt.de



14:16

#140Games



Jedes Spiel dieser Reihe fängt "Im Jahr" an und die Quersumme der folgenden Zahl ergibt immer 9. Bekannte Wirtschaftssim.-Reihe.



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Anno-Reihe (ab 1998)

Methode von:



**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:
digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Es sind I, J, L, O, S, T + Z oder
alle zusammen Tetrominos. Sie
fallen von oben herab + niemand
weiß wohin sie verschwinden.

Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Tetris (ab 1984) (Game Boy ab 1989)



gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Tänzelnd, lauernd, dauernd hauend.
Schritte vor & auch zurück. Barocke
 Klängen + bunte Lichter. Engl.
Bewegung fest in der Hand.



Bild-Rechte beim Publisher.

Johann Sebastian Joust (2014)

Foto: Brent Knepper

Methode von:



Technology
Arts Sciences
TH Köln

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:
digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Nach 100m Mausarm (auch wenn
es den Begriff noch nicht gab).



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Decathlon (1984)

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



32.8095238095 * (life + the
universe + everything) + k + m



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

1378 km (2010)

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Pixel = Spielfigur(en). Englischer
Spieletitel ist nicht nur Weisheit
sondern im Spiel Pflicht. Obst-App
mit Sinn-Texten in b/w.



WHAT ARE YOU WOULD DOING? SAY:
„I AM SOMETIMES PLAYING A THIS
GAME.“ YOU HAVE TO DIE. ME AND
TAKE IT FOR GRANTED A THAT YOU
REVIVE. LOST THIS IS LIVES ARE
JUST A SHADOW, A TO NUMBER. IN
THIS GAME, BETTER DEATH CAN BE
USEFUL. BEST TO WITH OTHER THE
NOTHING I LIVE.



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Sometimes you die (2014)

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Spieletitel gleicht rhythmischer
Bewegung mit Ursprung in
Trinidad. Junge ohne Namen sucht
Schwester in farbloser Welt.



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Limbo (2010)

Methode von:



Technology
Arts Sciences
TH Köln

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:
digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Kirschkernweitspucken. Mehrere
große Abenteuer. Ein Stück Eiland
unserer nächsten Verwandten.



gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Whirlpool-Feeling dank pupsender
Affen. Kokosnuss-Bomben.
Fallschirme, die sich spät öffnen.
Partyspiel mit Buzzern im Dschungel.



gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



In kurzer Zeit über 30 Schätze
finden. Mit Lianen unterwegs auch
über Krokodile hinweg. Mein Name
ist anderswo eine Falle.



PITFALL!™ by David Crane copyright 1982, 1984

Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Pitfall! (1982)

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Riesige Sprünge trotz teilweise riesiger Oberweite. Seit fast 20 Jahren als Grabräuberin in vielen Abenteuern und Looks unterwegs.



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Tomb-Raider-Reihe (ab 1996)

Methode von:



Technology
Arts Sciences
TH Köln

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:
digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Rote Farbe durchs Klo ins Präteritum
damit ein Kumquatsbaum Kirchen
trägt und ein am 22.2.1732-
Geborener zum Lumberjack wird...



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Day of the Tentacle (1993)

Methode von:



Technology
Arts Sciences
TH Köln

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:
digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Junger Superheld im Schlafanzug
hat keine Angst im Dunkeln.



gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Ein Schläger - hin und her. Ein Ball
- rauf und runter. Viele Klötze -
alle sollen verschwinden.

Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Breakout (1976)



Methode von:

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Quack.Quack. Hüpf. Hüpf. Hüpf...
Und wenn es blöd läuft dann:
Quetsch. Happs oder Platsch.



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Frogger (1981)

gameskompakt.de



41 %

14:16

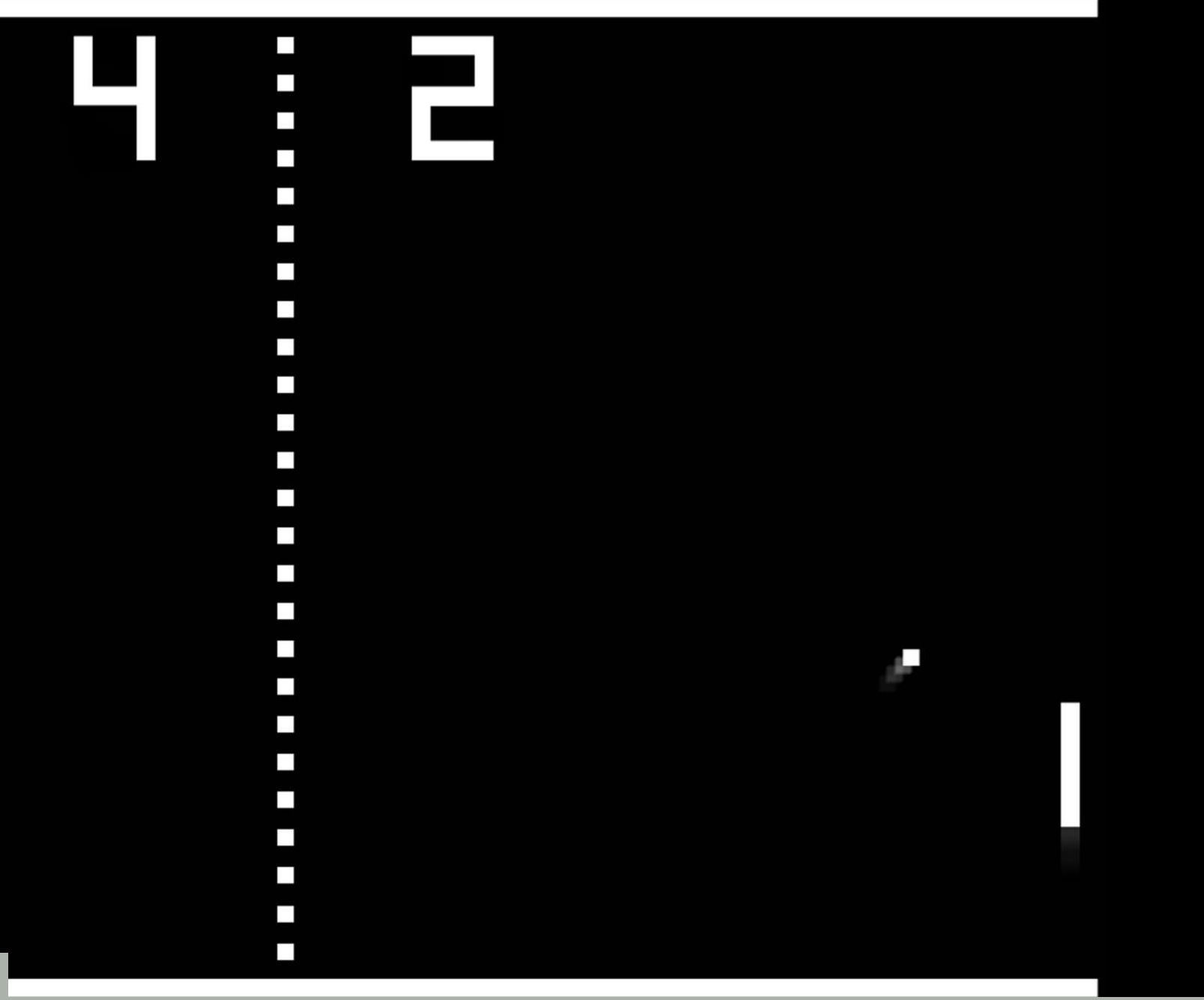
#140Games



Ein Pixel. Zwei Schläger. Es geht
immer rauf und runter, hin und her
- ist aber kein Porno.

Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Pong (1972)



Methode von:



Technology
Arts Sciences
TH Köln

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:

digitale-spielewelten.de

gameskompakt.de



41 %

14:16

#140Games



Die eigene Erleichterung wird von
Protagonisten in 3D kommentiert:
AAhhh... much better!



Screenshot aus dem Spiel. Rechte beim Publisher.

Duke Nukem-Reihe (ab 1991)

Methode von:



Technology
Arts Sciences
TH Köln

th-koeln.de/spielraum

Bereitgestellt auf:
digitale-spielewelten.de