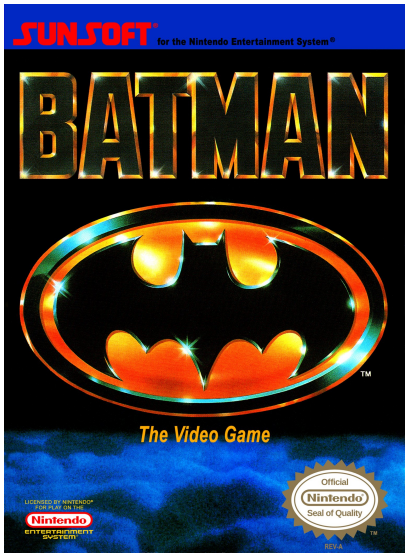
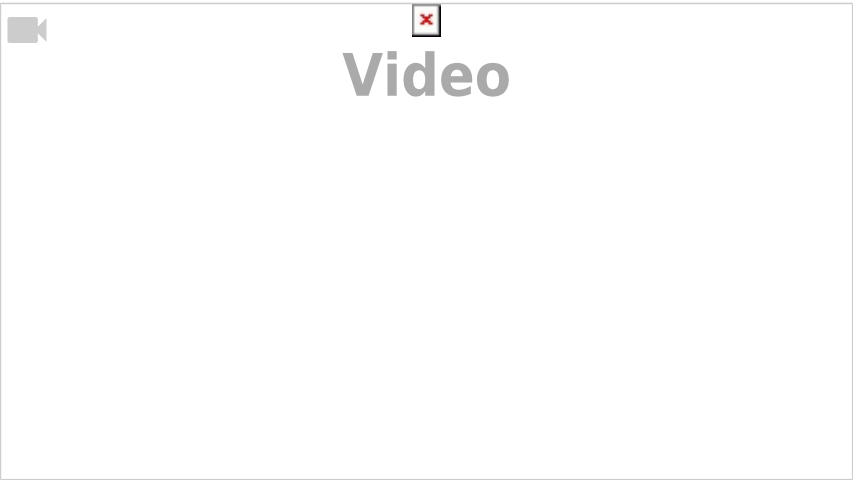


Batman (NES)

Genre:	Plattformspiel (Einzelspieler)
Entwickler & Publisher:	Sunsoft
Designers:	Kazutomo Mori, Sp.Taka, Yoshiaki Iwata, Noriko Sakai, Tadashi Kojima
Veröffentlichung:	22. Dezember 1989
Platformen:	Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Game Boy, PC

Spielbeschrieb

Dieses Video-Spiel (entwickelt von Sunsoft) wurde als erstes auf das Nintendo Entertainment System veröffentlicht. Batman wurde vom bekannten Film inspiriert und ist ein typischer Side-Scroller. Das Spiel besteht aus fünf Levels. Jedes Level wird mit einem Boss-Kampf abgeschlossen bevor man zum nächsten übergehen darf. Der Spieler kann während dem Gameplay drei Projektilwaffen benutzen: der Baterang, Batdisk und die Bat-Pfeilpistole.



Sound Analyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Das Spiel wird durchgehend von Hintergrundsound begleitet, welcher gut mit den verschiedenen Effektsounds harmoniert. Im gesamt Eindruck wirkt die Soundkulisse jedoch etwas zu hektisch.

Wahrnemungsorientiert

Die Bewegung der Spielfigur (Laufen) verursacht keine Geräusche. Springen und Kämpfen allerdings wird mit einem Effekt unterlegt. Auch das aufheben eines Pickups und schießen mit einer Waffe werden Akustisch unterlegt. Die verschiedenen Pickups werden nicht mit verschiedenen Soundeffekten signalisiert.

Bezug Aktion – Klang

Eingaben des Spielers (Spielpausierung) werden mit einem akustischen Feedback signalisiert.

Bezogen auf Interaktion

Die Interaktion zwischen Charakter und Umwelt werden nur bedingt auditiv unterlegt.

Intromusik und Hintergrundmusik

batman_nes_music_-_title_theme.mp3

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=batman&rev=1496823877

Last update: **2017/06/07 10:24**