Castlevania

Spieldaten

Genre	Action, Platformer
Veröffentlichung	September 26, 1986
Publisher	Konami
Directors	Hitoshi Akamatsu & Koji Igarashi
Producer	Toru Hagihara
Artist	Ayami Kojima

Spielbeschrieb

Castlevania ist ein typisches Plattform-Spiel der 8-bit-Ära. Es besteht aus sechs Ebenen, die linear durchkämpft werden und vor deren Abschluss jeweils ein weltlichen Mythen und Legenden entlehntes Ungetüm (so z. B. Frankensteins Monster, die Medusa oder der Tod selbst) zu besiegen ist. Simons Hauptwaffe ist die legendäre Peitsche der Belmonts, die durch zahlreiche, im Schloss verteilte Upgrades zu verbessern ist. Daneben können Herzen (zu finden z. B. in zerstörbaren Kerzenhaltern) aufgelesen und zum Einsatz der Zweitwaffen benutzt werden, von denen Simon nur jeweils eine tragen kann.

Story

Das Jahr 1691. Nach weiteren einhundert Jahren erwacht Dracula wieder einmal aus seinem Schlaf und schmiedet neue Pläne, um die Belmonts zu vernichten. Doch er weckt das Interesse von Simon Belmont, dem Urenkel Christopher Belmonts. Nach einem harten Training mit seinem Vater und Großvater macht sich Simon auf den Weg den Grafen zu vernichten. Er schickt ihn erneut in einen einhundertjährigen Schlaf – nicht jedoch, ohne selbst in Mitleidenschaft gezogen zu werden, denn Dracula spricht einen Todesfluch über Simon aus und löscht somit die Blutlinie der Belmonts.

Gameplay

Sounds im Spiel

Wir haben die verschiedenen Sounds in Castlevania in verschiedene Rubriken sortiert.

Gegner-Sounds Dies sind zufällig abgespielte Sounds von Gegnern. Dadurch kann der Spieler evtl. die Art des Gegners allein durch das Audio-Feedback bestimmen.

Pickup-Sounds Jedes Pickup hat einen eigenen Sound. Je nach Kategorie des Pickups (Geld, Item, Upgrade) wird ein anderer Sound abgespielt. Dadurch kann der Spieler bereits feststellen, welche Art von Item er aufgenommen hat.

castlevania_pickup_herzitem.wav
castlevania_pickupmoney.wav
castlevania_pickupmuchmoney.wav
castlevania_pickupupgrade.wav

Kampf-Sounds Greift der Spieler einen Gegner an, gibt es ebenfalls differenzierte Töne. Dadurch kann der Spieler erkennen, ob er etwas getroffen hat. Teilweise haben Gegner auch unterschiedliche Töne, wenn Sie getroffen werden oder selber eine Attacke ausführen.

castlevania_throwingaxe.wav
castlevania_whipnohit.wav
castlevania_hittingtarget.wav
castlevania_hittingmetaltarget.wav
castlevania_enemyexplosionmaybe.wav
castlevania_dagger.wav

Nicht-Diegetischer Sound Jegliches Audio-Feedback, dessen Existenz nicht in der Spielwelt impliziert wird. Zum Beispiel der Soundtrack. Diese Sounds dienen dazu, dem Spieler einerseits Feedback über die Spielwelt (Tod oder Level-Wechsel) zu geben und andererseits auch bloss, um ein spannenderes Erlebnis zu bieten (mit dem Soundtrack).

{{ :castlevania_pointsendoflevel.wav |
}}

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=castlevania&rev=1496823226

Last update: **2017/06/07 10:13**