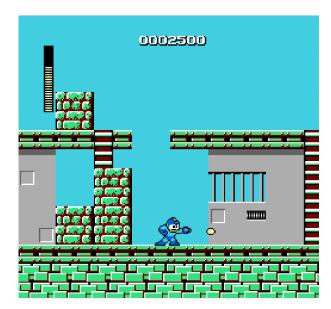
2025/11/21 03:05 1/3 Mega Man

# Mega Man

Genre	Action, Platformer
Publikationsjahr	Dezember 1987
Publisher	Capcom
Director	Akira Kitamura



## **Spielbeschrieb**

Mega Man ist ein sidesrcrolling action-plattfom Spiel, in welchem der Spieler in die Rolle eines humanoiden Roboters namens Mega Man schlüpft. Dieser muss in sechs verschiedenen Levels bestehen, um an deren Ende gegen einen von sechs Robotern zu kämpfen. Die Boss-Roboter wurden von Dr. Wily erschaffen, welcher die Weltherrschaft an sich reissen will. Die Story ist nicht linear und der Spieler kann selbst entscheiden, welches Level, er spielen will. Jedoch unterscheiden sich die Level in ihren Schwierigkeitsgraden und auch in der höchstmöglichen Punktezahl.

### **Sound Analyse**

#### Hintergrundmusik

Das Spiel besteht aus sechs Leveln, die sich auch in der Hintergrundmusik unterscheiden. Die Musik dient dazu, eine gewisse Geschiwindigkeit und Hektik ins Spiel zu bringen.

Die Musik beginnt jeweils mit einem kurzen Intro bei Spielbeginn und geht dann über in einen Loop. Dieser Wiederholt sich durch das ganze Level mit minimalen Variationen. Eine Ausnahme bildet die Musik bei den Bosskämpfen, wo sie durch eine spezielle "Bosskampf-Musik" ersetzt wird.

Cutman
mega_man_cutman.wav
Gutsman
mega_man_gutsman.wav
Iceman
mega_man_iceman.wav
Bombman
mega_man_bombman.wav
Fireman
mega_man-fireman.wav
Elecman

### Kanalbesetzung

mega\_man\_elecman.wav

Last update: 2016/06/07 21:04

Die NES besitzt fünf Kanäle. Diese wurden bei "Mega Man" wie folgt genutzt:

# Quellen

https://en.wikipedia.org/wiki/Mega\_Man\_(video\_game)

From:

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

Permanent link

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mega\_man&rev=1465326244

Last update: 2016/06/07 21:04



Printed on 2025/11/21 03:05

2025/11/21 03:05 3/3 Mega Man