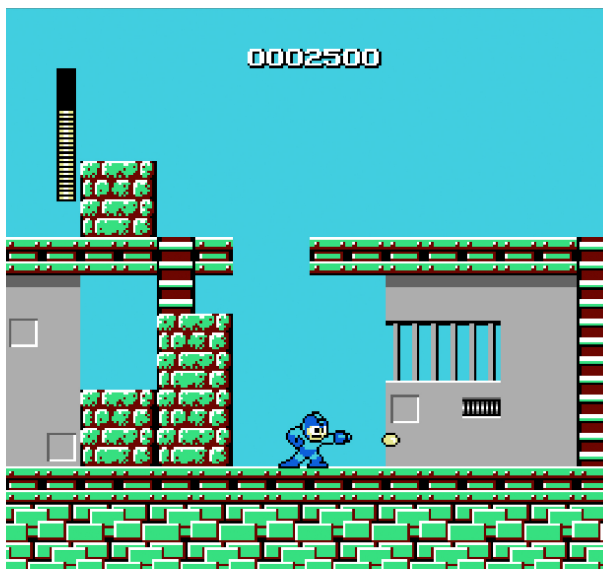


Mega Man

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



Spielbeschreibung

Mega Man ist ein sidescrolling action-plattform 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 Levels, die sich auch in der Hintergrundmusik unterscheiden. Die Musik dient dazu, eine gewisse Geschwindigkeit 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

[mega_man_elecman.wav](#)

Kanalbesetzung

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

Quellen

[https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_\(video_game\)](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**



