2025/11/21 03:04 1/4 Mega Man

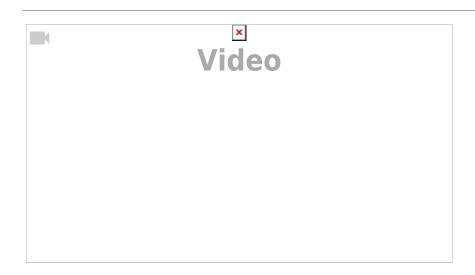
Mega Man

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



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

Effekte

Feedback

• megaman_hit.wav

Gegner treffen / von Gegnern getroffen werden

• megaman upgrade.wav

Item aufnehmen: Es gibt zwei Items im Game, die entweder Punkte oder Lebenspunkte gutschreiben.

```
Diese unterscheiden sich neben den Visuals auch im Sound der beim Pickup
abgespielt wird.

* {{:megaman_shot.wav|}}
Schiessen: Frequenz ansteigend.

* {{:megaman_enemyshot.wav|}}
Gegner schiesst: Frequenz absteigend.
```

Simulation

• megaman_land.wav Lande-Sound nach dem Springen: Hört sich wie der Impact beider Füsse kurz aufeinanderfolgend auf dem Boden.

Direkte Kommunikation

• megaman_die.wav Tod: Anstatt einer Explosion ist hier ein hallendes Geräusch verwendet worden. Dies ist passend zur Animation, in der Mega-Man sich in Blaue Kugeln auflöst.

Fokussierung

- Geräusch sich bewegender Plattformen (Rattern)
- Menu-Aufruf

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.

2025/11/21 03:04 3/4 Mega Man

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 für die Soundgenerierung. Die ersten Zwei werden für die Generierung von Rechtecksignalen genutzt, der Dritte kann Sägezahnsignale erzeugen. Der Vierte ist ein Noise-Generator und der Fünfte ist ein DPCM-Modul um Sinuswellen zu erzeugen. Die Kanäle wurden bei "Mega Man" wie folgt genutzt:

• CH1: Musik Melodie

CH2: Musik Begleitung UND Soundeffekte

• Triangle: Bass / Perkusion

• Noise: Perkusion

Der fünfte Kanal wird nicht verwendet und bleibt unbenutzt.

Speziell hierbei ist, dass der zweite Kanal immer unterbrochen wird, wenn ein Soundeffekt gespielt werden muss. Dies bemerkt man als Spieler jedoch meist nicht.

Quellen

https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_(video_game)

Julian Schönbächler, Selina Capol, Dominik Würsch | 2016

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mega_man&rev=1465378869

Last update: 2016/06/08 11:41

