

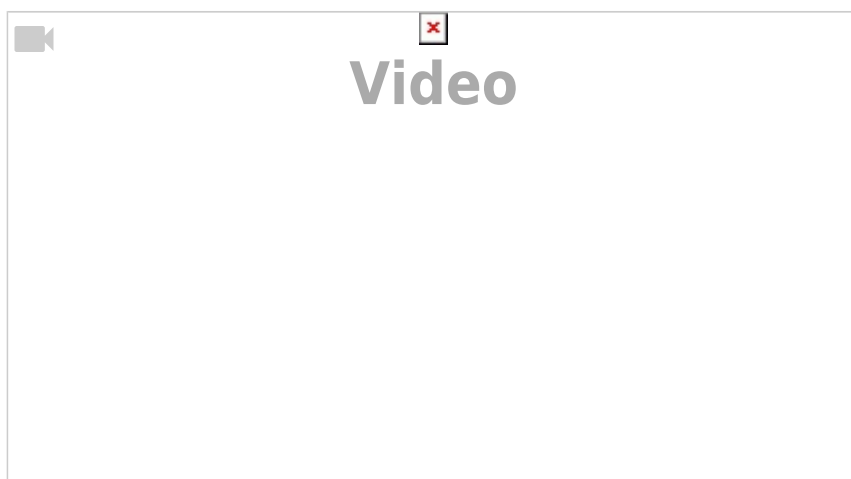
Mega Man

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



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

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 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 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_\(video_game\)](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=1465378938

Last update: **2016/06/08 11:42**

