

# MEGA MAN 2

- Anika Hapke
- Luzia Hüttenmoser
- Deborah Triggiano

«Mega Man 2» ist ein sidescrolling action-plattform Spiel, das von Capcom für das Nintendo Entertainment System entwickelt und veröffentlicht wurde. Es wurde 1988 in Japan und in den folgenden Jahren in Nordamerika und den PAL-Regionen veröffentlicht. «Mega Man 2» setzt Mega Mans Kampf gegen den bösen Dr. Wily und seine Schurkenroboter fort.

<b>Genre</b>	Actionspiel, Jump 'n' Run
<b>Veröffentlichung</b>	24. Dezember 1988
<b>Serie</b>	Mega Man
<b>Entwickler</b>	Capcom
<b>Plattformen</b>	Nintendo Entertainment System, Wii, PlayStation, Android, iOS, Microsoft Windows, Nintendo 3DS, DoJa
<b>Designer</b>	Keiji Inafune, Yoshihiro Sakaguchi, Akira Kitamura, Tokuro Fujiwara

## Gameplay und Handlung

In «Mega Man 2» kontrolliert der Spieler Mega Man, während er acht Stufen durchläuft, um die Robot Master, welche Dr. Wily geschaffen hat, zu besiegen. Die Robot Masters; Metal Man, Air Man, Bubble Man, Quick Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man, und Wood Man verfügen je über eine einzigartige Waffe, sowie über eine eigene Stage. Zum Beispiel schießt Air Man kleine Tornados und wird in einer Ebene mit Himmelsthemen bekämpft, während Wood Man einen Laubschild benutzen kann und sich in einer Stage mit Waldthema befindet. Die Robot Master haben Schwächen gegenüber den Waffen bestimmter anderer Robot Master; daher ist die Wahl der Reihenfolge, in der die Levels gespielt werden, ein wichtiger Bestandteil des Gameplays. Nach dem Abschluss bestimmter Stages erhält Mega Man spezielle Gegenstände, welche Plattformen erschaffen, die es Mega Man ermöglichen, neue Bereiche zu betreten. Nach dem Sieg über die Robot Masters geht der Spieler zur Festung von Dr. Wily, welche aus sechs, linear aufgebauten Levels besteht. Wie im ersten Teil des Spiels muss Mega Man jeden Robot Master noch einmal besiegen um am Schluss gegen Dr. Wily anzutreten. «Mega Man

2» verfügt über einige Spieländerungen gegenüber dem ursprünglichen «Mega Man». Der Energietank beispielsweise, ermöglicht es dem Spieler Mega Man's health jederzeit wieder aufzufüllen. Außerdem wurde ein Passwortsystem eingeführt, welches es dem Spieler erlaubt, nach jedem erfolgreichen Kampf wieder zu diesem Punkt im Spiel zurück zu kehren. Das Passwort speichert die jeweilige Liste der abgeschlossenen Robot Master, sowie die Anzahl der angesammelten Energietanks. Im Gegensatz zum ersten Spiel verfügt Mega Man 2 nicht über einen Punktzähler, und der Spieler kann nach Abschluss des Spiels nicht mehr zu den Robot Master-Levels zurückkehren.

(Quelle: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mega\\_Man\\_2](https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_2))

# Soundanalyse

## 1. Allgemeine Klangbeschreibung

Mit den folgenden Stichwörtern würden wir die Klangwelt von «Mega Man 2» beschreiben:

- hektisch
- laut
- retro
- Soundeffekts: simpel aber effektiv

Die Gamesounds können in zwei Kategorien einteilt werden:

- Musik
- Effekte

---

## 2 Funktional-Ästhetische Analyse

### Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge?

Das Spiel besteht aus mehreren Leveln, welche an die verschiedenen Gegner angepasst sind. Jedes Level bzw. Gegner hat ein eigenes Musikthema. Die Musik dient dazu, Geschwindigkeit und Hektik ins Spiel zu bringen, welche so das Gameplay unterstützt. Alle Soundtracks im Spiel werden zur auditiven Unterstützung der verschiedenen Räume und Stages eingebaut. Nicht nur die Gegner haben eigene Musikthemen auch andere Spielemente wie der Passwordscreen hat ein eigenes Thema.

### Wahrnehmungsorientiert Feedback (sensomotorisch):

Die Soundeffekte dienen als direktes Feedback zur Spieleraktion. Schiessen, springen, getroffen werden, alle Aktionen werden durch verschiedene Sounds unterstützt. Das UI das nur aus der health bar besteht, wird durch einen Soundeffekt unterstützt, sobald Leben verloren oder gewonnen wird.

### Simulation, «Physikalisierung», resp. Imitation der physikalischen Welt

#### Atmosphäre

- Levelsound
- Bosskampf
- Beginn eines Kampfes
- Auswahlmenü der Gegner

Die Hintergrundmusik wird immer abgespielt und verändert sich innerhalb des eigenen Themas nur minimal. Bosskämpfe am Ende eines Levels hören sich noch ähnlich an wie das Levelthema, es wird aber deutlich, dass sich hier die Musik verändert, um den Höhepunkt des Levels aufzuzeigen.

### Spielfigur

Die Spielfigur wird durch Soundeffekte insofern unterstützt, als dass es beim Springen oder Klettern Feedback gibt. Das Laufen an sich wird nicht auditiv untermauert.

### Gegner

Gegner lassen Items fallen, wenn man sie besiegt. Diese Items geben jedoch weder beim Fallenlassen noch beim Aufnehmen ein akustisches Feedback.

### **Bezug (Inter)Aktion - Klang?**

#### Eher isomorph, direkte Verbindung

- Schiessen
- Treffen des Gegners

#### Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt

- Springen

#### Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig

- Besiegen eines Bosses

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mega\\_man\\_2&rev=1559818594](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mega_man_2&rev=1559818594)

Last update: **2019/06/06 12:56**

