

# 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

**INTRO** | [intro.mov](#)

### Soundtracks

## Introduction

[1\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Title Screen

[2\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Password Screen

[3\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Stage Select

[4\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Enemy Chosen

[5\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Quick Man

[6\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Metal Man

[7\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Bubble Man

[8\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Heat Man

[9\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Wood Man

[10\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Air Man

## Crash Man

## Flash Man

## Boss Battle

[14\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## Victory

[15\\_mmsoundtrack.mp3](#)

Get Your Weapons Ready

[16\\_mmsoundtrack.mp3](#)

Dr. Wily's Map

[17\\_mmsoundtrack.mp3](#)

Dr. Wily's Castle

Dr. Wily's Castle 2

Dr. Wily Defeated

[20\\_mmsoundtrack.mp3](#)

Epilogue

[21\\_mmsoundtrack.mp3](#)

Credits

[22\\_mmsoundtrack.mp3](#)

Game Over

[23\\_mmsoundtrack.mp3](#)

## 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 eingeteilt 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 Spielelemente 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
- Auswahlmenu der Gegner

Die Hintergrundmusik wird immer abgespielt und verändert sich innerhalb des eigenen Themas nur minimal. Bosskämpfe am Ende eines Levels erhalten ein neues Soundthema, welches sich aber an das vorherige Level anlehnt. Es wird 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 untermalt.

#### 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
- Health bar
- Türen
- Fallen

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

- Besiegen eines Bosses

## In Bezug auf Arten von Aktionen

Einfache Aktion:

- Springen
- schießen
- Türen öffnen/schliessen
- klettern,

## Fehlgeschlagene Aktion

- getroffen werden

## Zustandsveränderung, «Aktionsmodi»

Mega Man erhält nach besiegen eines Bosses ein Upgrade. Dieses wird akustisch nicht unterteilt. Erhält er aber eine neue Waffe, hat diese andere Sounds, als seine Originalwaffe.

## **Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler**

### Indirekte Kommunikation

- Beim betreten eines Boss-Raums wird das neue Musikthema geladen und die health bar des Gegners erscheint
- Upgradescreen
- Gegnerauswahlmenu

## **Bezogen auf Narration & Dramaturgie**

### Dramatisierung, emotionale Hinweise (Erfolg, Misserfolg...),

- erfolgreiches Eliminieren eines Gegners/Boss
- Schaden nehmen oder Game Over

# **3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung**

## Klangqualität

Im Allgemeinen würden wir sagen, dass die Klangqualität von «Mega Man 2» für das Alter des Spiels sehr gut ist. Was aber auffällt ist, dass es sehr schwierig ist die verschiedenen Klänge zu differenzieren und zuzuordnen. Dies führt dazu, dass man als Spieler durchaus die Verbindung zu verschiedenen Aktionen falsch einschätzt. Gewisse Töne sind auch zeitlich nicht richtig ausbalanciert, was noch weiter zur Verwirrung beiträgt.

## Stil, Genre, Klangästhetik

- 8-Bit
- Action
- hektisch, wild, laut

# Fazit

Die Geräusche und die Musik in «Mega Man 2» unterstützen das Gameplay in seiner Retro-Ästhetik sehr gut. Jedoch könnten kleine Anpassungen, zum Beispiel im Timing von gewissen Aktionen im Zusammenhang mit dem Soundfeedback, das Spielerlebnis verbessern. Auch ist es so, dass die Musik und die Soundeffekte nicht wirklich ausbalanciert sind. Man weiss als Spieler gar nicht wo man hinhören soll, alles ist laut und hektisch. Dieser Umstand führt auch dazu, dass nicht wirklich viel Immersion geschaffen wird, die Welt in der man sich als Spieler befindet ist nicht greifbar.

Die Geräusche sollten eigentlich dazu dienen, visuelle Informationen akustisch zu unterstützen. Dies ist aber durch die fehlende Regulation der Lautstärke nicht allzu gut gewährleistet.

## Vergleich mit Borderlands 2

Während im «Borderlands 2» sehr stark mit Sound gearbeitet wird, so wird er in «Mega Man 2» eher spärlich eingesetzt. Dies ist wohl der grösste Unterschied zwischen den beiden Spielen. In «Mega Man 2» setzt man vor allem durch das Visuelle auf die Bestätigung, während in «Borderlands 2» für jede Aktion, die der Spieler betätigt ein Geräusch folgt, welches den Spieler in seiner Handlung bestätigt.

«Borderlands 2» versucht sich so nahe an der realen Welt zu orientieren, wie nur möglich. Jeder Sound der auch in der realen Welt vorkommt und im Spiel verwendet werden kann, wird genutzt. Während in Mega Man nur mit künstlichen Sounds gearbeitet wird. Beide Spiele nutzten den Sound ausschliesslich zur Unterstützung des Visuellen. Keines der beiden Spiele versucht mit dem Sound zu experimentieren. Man könnte das Spiel auch ohne Sound noch gut verstehen, allerdings fühlt man sich als Spieler nicht mehr ganz in seinen Handlungen bestätigt.

Die Musik in beiden Spielen unterstreicht die Szenerie gut und bietet eine zusätzliche atmosphärische Stimmung. In «Borderlands 2» wird die Musik allerdings situationsspezifisch geändert, um weitere emotionale Stimmung zu erzeugen.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mega\\_man\\_2&rev=1559827050](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mega_man_2&rev=1559827050)

Last update: **2019/06/06 15:17**

