MEGA MAN 2

- Anika Hapke
- Luzia Hüttenmoser
- Deborah Triggiano

«Mega Man 2» ist ein sidesrcrolling action-plattfom 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.

Genre	Actionspiel, Jump ’n’ Run
Veröffentlichung	24. Dezember 1988
Serie	Mega Man
Entwickler	Capcom

Plattformen	Nintendo Entertainment System, Wii, PlayStation, Android, iOS, Microsoft Windows, Nintendo 3DS, DoJa
Designer	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)

Soundanalyse

Intro	Jump	Doors	Bossfight	Sound Chaos	Mega Man 2
Video	Video	Video	Video	Video	Video

Soundtracks und Soundeffekte

Soundtracks	Soundeffekte
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	10_soundeffect.mp33
6_mmsoundtrack.mp3	11_soundeffect.mp33
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	
Bods Basttle	
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	

Soundtracks	Soundeffekte
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 eigeteilt 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, Geschiwindigkeit und Hektik ins Spiel zu bringen, welche so das Gameplay unterstüzt. Alle Soundtracks im Spiel werden zur auditiven Unterstüzung 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 akustische nicht untermalt. Erhält er aber einen 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=1559829361

Last update: **2019/06/06 15:56**