Metroid

Tunay Bora & Simon Gloor & Anna Nikitin

Spieldaten

- Genre: Action-Adventure
- Publikationsjahr: 1986
- Publisher: Nintendo
- Developer: Nintendo R&D1

Spielbeschrieb

Auf dem Planeten Zebes wird eine unbekannte Lebensform entdeckt, die von den Wissenschaftlern „Metroid“ getauft wird. Die Weltraumpiraten entführen die Metroids, um sie auf von den Chozo eroberten Basisplaneten Zebes zu züchten. Samus Aran wird nach Zebes entsandt, um die Piraten und deren Anführerin Mother Brain zu stoppen.

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Metroid

Gameplay:

OoZTjis-7fs?.swf

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Eine Liste der Sounds im Game:

- Hintergrundmusik Startmenu
- Startmusik
- Verschiedene Hintergrundmusik Spiel
- Gehen Sfx
- Verschiedene Schiessen/Bomben/etc Sfx
- Springen Sfx kurz und lang
- Rolle Sfx
- Getroffen werden Sfx
- Gegner treffen Sfx
- Wenig Leben Sfx
- Sterben Musik
- Gegner Aktion Sfx
- Item Musik
- Leben aufsammeln Sfx

- Portal Sfx
- Pausieren Sfx

Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1.1 Feedback Der Spieler erhält folgendes Feedback:

- Bei seinen eigenen Aktionen wie Gehen, Schiessen, etc.
- Von der Umgebung, beispielsweise ob er sein Ziel getroffen hat und dieses zerstört wird oder ob er eine Tür benutzt hat
- Wenn er getroffen wird, nur noch wenig Leben hat oder Leben dazu gewinnt.
- Wenn er Items einsammelt

2.1.2 Physikalisierung Das Spiel täuscht bei folgenden Punkten eine physikalische Welt vor:

- Beschaffenheit des Bodens und der Rüstung bei den Gehen- und Landen-Soundeffekten
- Schuss- und Explosions-Effekte

2.1.3 Fokussierung der Aufmerksamkeit Das Spiel fokussiert die Aufmerksamkeit durch den Sound bei folgenden Punkten:

- Beim Einsammeln von Gegenständen auf die Funtkionsweise des Spiels
- Bei Angriffen, speziellen Aktionen und Treffern von Gegnern
- Wenn man nur noch wenig Leben besitzt oder wenn man stirbt

2.1.4 Verdeutlichung Das Spiel benutzt die Soundeffekte eher zur Fokussierung, eine wirkliche Verdeutlichung ist nicht nötig.

2.1.5 Kognitive Entlastung

2.1.6 Immersion

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metroid&rev=1399449850

Last update: **2014/05/07 10:04**