

Metroid

Tunay Bora & Simon Gloor & Anna Nikitin

Spieldaten

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

Spielbescrieb

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 Wahrnehmungsorientiert

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 Funktionsweise 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

Das Spiel zeigt zusätzliche Informationen durch Sound bei folgenden Punkten:

- Wenn man nur noch wenig Leben hat

2.1.6 Immersion

Das Spiel erzeugt Immersion durch folgende Punkte:

- Physikalische Soundeffekte
- Soundeffekte der Umgebung und Gegner

2.2 Bezug Aktion - Klang?

2.2.1 Beziehung Input-Handlung-Klang

Folgende Beispiele sollen die Beziehung zwischen Handlung am Interface, der Handlung in der Spielwelt und dem Klang zeigen:

- Eher isomorph, direkt: Schiessen, Springen, Rollen
- Indirekt: Wenn man wenig Leben hat oder stirbt
- Nicht isomorph: Ziele wie Gegner oder Türen treffen

2.2.2 Freude am sich-selbst-hören

- Wenn man einen Gegenstand einsammelt und der Soundeffekt ertönt

2.2.3 Machtdifferential

- Stärkere Waffen besitzen andere, stärker wirkende Soundeffekte.
- Wenn der Warn-Sound erklingt, wenn man wenig Leben hat, fühlt man sich verwundbarer und schwächer.

2.3 Bezogen auf Interaktion

2.3.1 Als Kommunikation

Es gibt im Spiel beispielsweise folgende Arten der Kommunikation:

- Direkt: Wenn man durch eine Tür geht, auf Gegner schiessen
- Indirekt: Wenn Gegner sterben, das Einsammeln von Gegenständen
- Mit Umgebung: Die Hintergrundmusik

2.3.2 In Bezug auf Handlungen

Einfache Handlungen:

- Einfache Handlung: Wenn Gegner sterben
- Erweiterte Handlung: Die Hintergrundmusik passt sich auf das Level an
- Information in Wiederholungsmustern: Gehen-Sound

Als Zustandsveränderung:

- Spezielle Fähigkeiten des Charakters: Wenn man andere Waffen und andere Upgrades bekommt, der Roll-Sfx als Signal, dass der Spieler nun im Roll-Zustand ist
- Zeitmanipulation wenn man ein Item einsammelt
- Signalisierung der Handlungsbereitschaft beim Spielstart
- Objektmanipulation beim Treffen von Gegnern oder Türen

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metroid&rev=1399455020>

Last update: **2014/05/07 11:30**

