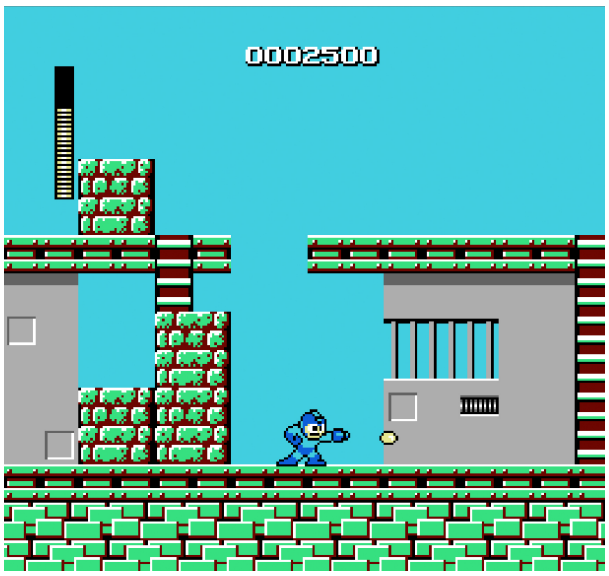
Mega Man

Genre	Platformer
Publikationsjahr	1995
Publisher	Nintendo
Developer	Virgin Interactive
Plattform	SNES / Gameboy



Spielbeschrieb

Mega Man ist ein sidesrcrolling action-plattfom Spiel, in welchem der Spieler in die Rolle eines humanoiden Roboters namens Mega Man schlüpft. Dieser muss in sechs verschiedenen Levels bestehen, um an deren Ende gegen einen von sechs Robotern zu kämpfen. Die Boss-Roboter wurden von Dr. Wily erschaffen, welcher die Weltherrschaft an sich reissen will. Die Story ist nicht linear und der Spieler kann selbst entscheiden, welches Level er spielen will. Jedoch unterscheiden sich die Level in ihren Schwierigkeitsgraden und auch in der höchstmöglichen Punktezahl.

Video

Sound Analyse

Effekte

Feedback

Gegner treffen / von Gegnern getroffen werden:

megaman_hit.wav

Item aufnehmen:

Es gibt zwei Items im Game, die entweder Punkte oder Lebenspunkte gutschreiben. Diese unterscheiden sich neben den Visuals auch im Sound der beim Pickup abgespielt wird.

megaman_upgrade.wav

Schiessen:

Frequenz ansteigend.

megaman_shot.wav

Gegner schiesst:

Frequenz absteigend.

megaman_enemyshot.wav

Simulation

Lande-Sound nach dem Springen:

Hört sich wie der Impact beider Füsse kurz aufeinanderfolgend auf dem Boden.

megaman_land.wav

Direkte Kommunikation

Tod:

Anstatt einer Explosion ist hier ein hallendes Geräusch verwendet worden. Dies ist passend zur Animation, in der Mega-Man sich in Blaue Kugeln auflöst.

megaman_die.wav

Fokussierung

- Geräusch sich bewegender Plattformen (Rattern)
- Menu-Aufruf

Hintergrundmusik

Das Spiel besteht aus sechs Leveln, die sich auch in der Hintergrundmusik unterscheiden. Die Musik dient dazu, eine gewisse Geschiwindigkeit und Hektik ins Spiel zu bringen.

Die Musik beginnt jeweils mit einem kurzen Intro bei Spielbeginn und geht dann über in einen Loop. Dieser Wiederholt sich durch das ganze Level mit minimalen Variationen. Eine Ausnahme bildet die Musik bei den Bosskämpfen, wo sie durch eine spezielle „Bosskampf-Musik“ ersetzt wird.

Cutman

mega_man_cutman.wav

Gutsman

mega_man_gutsman.wav

Iceman

mega_man_iceman.wav

Bombman

mega_man_bombman.wav

Fireman

mega_man-fireman.wav

Elecman

mega_man_elecman.wav

Kanalbesetzung

Die NES besitzt fünf Kanäle für die Soundgenerierung. Die ersten Zwei werden für die Generierung von Rechtecksignalen genutzt, der Dritte kann Sägezahnsignale erzeugen. Der Vierte ist ein Noise-Generator und der Fünfte ist ein DPCM-Modul um Sinuswellen zu erzeugen. Die Kanäle wurden bei „Mega Man“ wie folgt genutzt:

- CH1: Musik Melodie

- CH2: Musik Begleitung UND Soundeffekte
- Triangle: Bass / Perkusion
- Noise: Perkusion

Der fünfte Kanal wird nicht verwendet und bleibt unbenutzt.

Speziell hierbei ist, dass der zweite Kanal immer unterbrochen wird, wenn ein Soundeffekt gespielt werden muss. Dies bemerkt man als Spieler jedoch meist nicht.

Quellen

https://en.wikipedia.org/wiki/Mega_Man_(video_game)

Fabian Hunziker, Shamika Biswas, Jan Schneider || 2018

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pinocchio_1995_snes&rev=1528269169

Last update: **2018/06/06 09:12**