

Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi

	
Entwickler	Sega
Erscheinungsjahr	1994
Genre	Platform
Plattformen	Sega Genesis Mega Drive





Video

Beschreibung

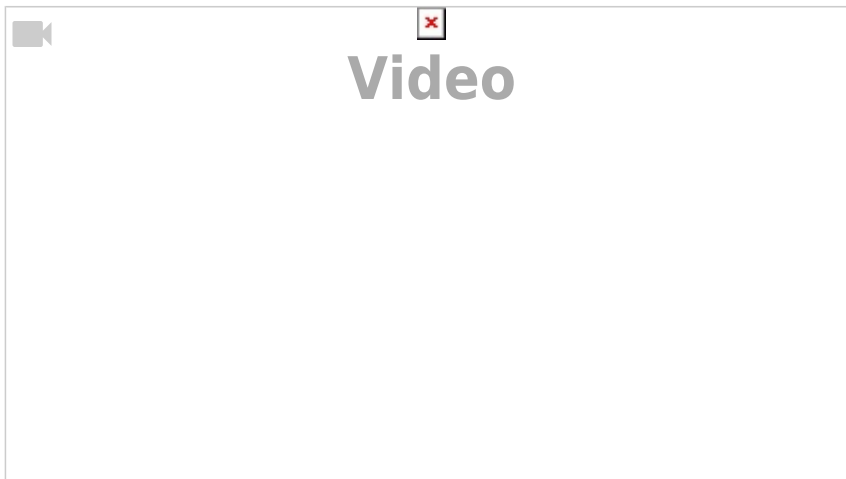
«Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles oder kurz auch als Sonic 3 & Knuckles bezeichnet, ist ein Spiel für das SEGA Mega Drive. Man konnte es spielen, wenn man das Spiel-Modul von Sonic the Hedgehog 3 mit dem von Sonic & Knuckles zusammensteckte. Auch wenn man sich diese beiden Spiele runterlädt (auf Wii, Xbox 360 usw.) kann man es freischalten. In diesem Spiel ist auch der erste Auftritt von Hyper Sonic. Man kann mit Sonic, Knuckles und Tails spielen. Sobald man alle sieben Chaos Emeralds eingesammelt hat, kann man als Super Sonic und Super Knuckles spielen.



Soundanalyse

Der Sound ist sehr Taktisch. Im Spiel selber wechselt die Musik ständig das Tempo. Sobald man in ein anderes Level oder eine MiniLevel kommt, dass mitten im Spiel auftauchen kann, wird die Melodie und das Tempo der Musik geändert. Vor einem Kampf verstummt die Hauptmusik langsam und wird dann zu einer Kampfmusik gewechselt. Sie spielt dann solange bis der Feind besiegt ist. Geräusche von Collectables sind um einiges lauter und sind klar hörbar. Zum teil haben die Geräusche von Objekten einen ähnlichen Klang wie die Musik die im Hintergrund spielen. Explosionen haben zum Beispiel ein ähnlich gleiches rauschen wie gewisse töne der Musik. Die Musik im allgemeinen ist sehr glücklich und schnell, was dem Spieler das Gefühl gibt schneller zu sein. Das Mini Game was manchmal im Game vorkommt , besitzt jedesmal die selbe Musik genauso wie gewisse Power-Ups die einem für kurze Zeit schneller werden lassen und dann die Power-Up Musik spielen.

Die rauen, schnellen Töne und die oft wechselnden Melodien sind sehr notwendig um das Spiel spannend zu machen. Ausgewechselt mit Soundtracks aus Super Mario World würde das Spiel einen fast schon kitschigen und langweiligen Eindruck bekommen. Die meisten Charaktere haben einen stolzen bzw. hemmungslosen Gesichtsausdruck, der schlichtweg mit einer Glücklichen Musik wie aus Super Mario World, nicht zusammen spielen würde.



Im Spiel sind Sounds die auf etwas hinweisen sehr wichtig. Das Spiel selbst wird mit der Zeit hektisch und Geräusche die darauf hinweisen, dass man etwas spezielles gesammelt hat oder man angegriffen wird von Notwendigkeit. Im Spiel fallen des öfteren Gegenstände herunter oder werden auf einem geschossen. Ein Beispiel wäre das herunter fallen einer Kokosnuss die von einem Affen geschossen wurde.

Soundvergleiche

Coconut

Der Sound ist fallend, genau wie die Kokosnuss. Man versteht gut dass es kein Pickup ist, da PickUps im Spiel einen eher klareren und höheren Ton haben.

[coconut_throwedbymonkey.ogg](#)

Player Sounds

Diese beiden Sounds sind sich sehr ähnlich. Beide haben ein platzenden Ton. Das zerplatzen macht sich auch meist in den Animationen erkennbar.

enemy_getshit.ogg enemy_getshit.wav	Gegner wird getroffen
confirmobjekttargetzerschlagen.ogg	Kleines Objekt zerschlagen

[checkpoint_activated.ogg](#)

Eine Sicherheit bietet dem Spieler der CheckPoint Ton. Vor allem wichtig, wenn der Checkpoint hinter PickUp's oder in der eile verloren geht, und man so trotzdem zu verstehen gibt, dass das Spiel jetzt erfolgreich gespeichert wurde.

[coin.ogg](#)

Der PickUp Ton der Münzen erklingt sofort wenn die Münze aufgesammelt wird. Er hat eine art „confirm“ ton. Wie alle Münz-Sounds, endet er hoch und hat einen metallischen Klang.

[sonic_loosescoins.ogg](#)

Wenn der Spieler bzw. Sonic Münzen verliert, erklingt sofort eine art Wecker. Der Wecker ähnelt den Münz-Sounds. Kaum jemand wird gerne von einem nervigen Wecker aufgeweckt, darum ist die Assoziation mit etwas negativen nicht weit her geholt.

[confirmendacttotalpointcounterend.ogg](#)

Eine eher unwichtiger Sound, ist der Sound der erklingt am Ende eines Levels, wenn alle Punkte zusammen gezählt worden sind. Er ist dennoch wichtig, da er dem Spieler eine bestätigtes Gefühl gibt, dass sein Spiel nun erfolgreich Abgeschlossen wurde. Er erinnert an das „Badumtss“ , dass am Ende fast jeder Pointe erklingt.

[sonic_chargesup.ogg](#)

Dieser Sound erklingt, wenn Sonic durch den Spieler input seine Art von Fortbewegung wechselt. Er lädt sich dabei auf, formt sich in einen Ball und flitzt los. Dabei ist man viel schneller, kann aber weniger genau alle Dinge aufsammeln. Der Sound erinnert an eine Kettensäge die man gerade anwirft und ist auch genauso schneidend.

[sonic_changesdirectionwhenrunning.ogg](#)

Ein gewissen Machtgefühl gibt einem der Ton, wenn Sonic in diesem schnellen Modus ist und dann die Richtung wechselt. Er passt eigentlich gar nicht zum schneidenden Ton des Fortbewegungswechsel, macht aber sicherlich aufmerksam und gibt dem Spieler Kontrolle über seine Spielfigur.

[confirm_jump.ogg](#)

Der Jump besitzt ein kurzer Ton der erklingt wenn man jumpet und einen darauf folgenden Ton der sich steigert.

[confirm_doublejump.ogg](#)

Ein ganz anderer klang hat überraschender weise der Doublejump der gleich nach dem Jump folgen kann. Man könnte in Verbindung mit dem schneidenden Ton des aufladen bringen, ist aber viel dumpfer und angenehmer.

Last
update:
2017/06/09 11:44 sonic_the_hedgehog_3_knuckles https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sonic_the_hedgehog_3_knuckles&rev=1497001487

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sonic_the_hedgehog_3_knuckles&rev=1497001487

Last update: **2017/06/09 11:44**

