

Super Meat Boy



Allgemein	
Genre:	Jump`n`Run
Publikation:	20. Oktober 2010 (Xbox Live Arcade), 30. November 2010 (Windows: Steam), 2. Dezember 2010 (Direct2Drive), Q1/Q2 2011 (Mac OS: Steam)
Publisher:	Team Meat, Steam, Direct2Drive
Developer:	Team Meat (Edmund McMillen, Tommy Refenes)
Soundtrack:	Danny Baranowsky
Soundeffekte:	Jordan Fehr

1.0 Spielbeschreibung

Super Meat Boy ist ein von Team Meat entwickeltes Jump 'n' Run. Es handelt von Meat Boy, einem Jungen ohne Haut. Dessen Freundin Bandage Girl wurde vom Bösen Dr. Fetus entführt. Der Spieler übernimmt die Rolle von Meat Boy und begibt sich auf die Suche nach Bandage Girl. Der Spieler durchschreitet im Hauptspiel 5 verschiedene Welten mit diversen kurz zu bewältigenden Levels. Die Levels haben einen hohen Schwierigkeitsgrad. Es existieren jedoch keine schwerwiegenden Bestrafungsmechanismen, wenn die Spielfigur stirbt. Am Ende jeder Welt hat der Spieler einen Boss zu besiegen.

2.0 Allgemeine Klangbeschreibung

Die Klangkulisse von Super Meat Boy besteht aus rockigen 8-Bit Hintergrund-Musikstücken, teils orchestralen Zwischensequenzen und interpretierten Symbol- und Aktionsgeräuschen. Die Musik gibt mit dem Inhalt eine gewollt überzogene Grundstimmung wieder, welche die überzeichnete Charakteristik unterstützt und ausführt.

3.0 Bewegungs-und Aktionsgeräusche der Spielfiguren

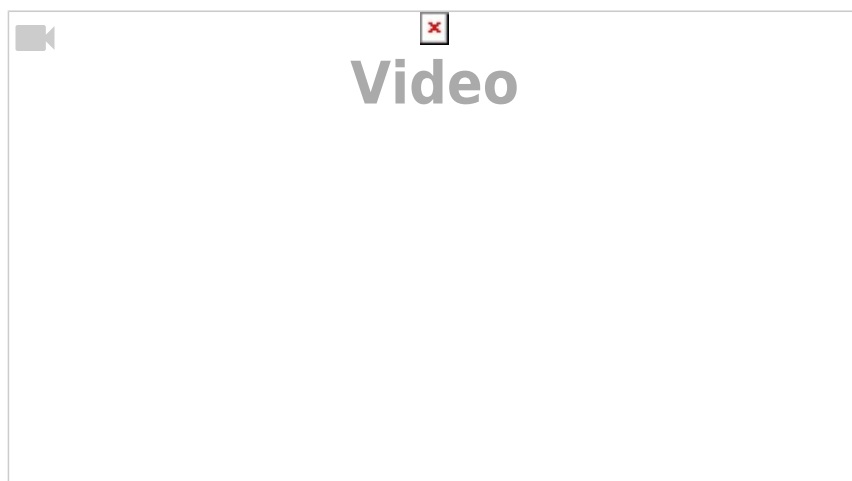
Die Aktionsgeräuschalette der Handlungsfigur teilt sich in diverse Sprung-, Aufprall-, Rutschgeräusche und mehr auf.

3.1 Funktion der Bewegungsgeräusche

Die Bewegungsgeräusche dienen in Super Meat Boy in erster Linie dazu, dem Spieler ein Feedback zu geben, wann welche Aktion aktiv ist. Das begünstigt einen schnellen und motivierenden Spielfluss. Timingaktionen werden besser wahrgenommen und führen deshalb zu stärkerer Konditionierung des Spielers. Ausserdem steigt die Immersion.

3.2 Meat Boy

Die schwammartigen und nass wirkenden Bewegungsgeräusche zeichnen den Hauptcharakter (Meat Boy) aus. Diese Aktionsgeräusche klingen je nach Aktion anders. Ausserdem gibt es innerhalb jeder Aktion eine Reihe verschiedener Variationen des jeweiligen Geräusches. Diese werden Zufällig gewählt. Die Geräusche sind erfundener Natur, da es sich bei Meat Boy, um einen nicht existentes Wesen handelt. Der Ton lehnt sich jedoch an die Vorstellung von rohem Fleisch an.



3.3 Nebencharaktere

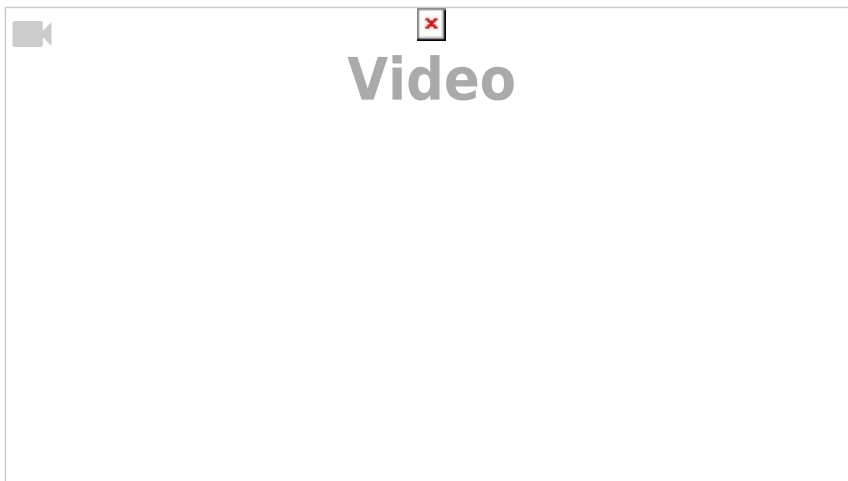
Im Spiel gibt es eine Vielzahl von Nebencharakteren, welche der Spieler freispielen kann. Die

Nebencharaktere haben alle eine ähnliche Aktionspalette wie Meat Boy und tragen ihre eigenen Aktionsgeräusche. Im Gegensatz zu Meat Boy begrenzt sich eine Aktionsvertonung auf ein Geräusch pro Aktion.

4.0 Umgebungsvertonung

4.1 Umgebungsgeräusche

Die Umgebungsgeräusche sind primär einzelne Objekte wie Laser, Propeller usw., welche vertont sind und teilweise eigene unabhängige Tonzyklen durchlaufen. Der Laser hat als Beispiel eine inaktive Stille, eine Ladesequenz und eine Schussesequenz. Der Spieler nimmt den Ton je nach Entfernung anders stark wahr.



4.2 Umgebungsmusik

Die Umgebungsmusik besteht hauptsächlich aus rockigen 8-Bit Hintergrund-Musikstücken. Diese sind in den Levels und Menüs anzutreffen. Andere Genres werden je nach Situationskomik in Zwischensequenzen eingesetzt.

5.0 Gegenüberstellung von Mirror's Edge & Super Meat Boy

Dieser Teil der Analyse untersucht Unterschiede und Gemeinsamkeiten bezüglich Sound der beiden Spiele [Mirror's Edge](#) und [Super Meat Boy](#). Da [Mirror's Edge](#) einem Platformer sehr ähnlich ist, lassen sich diese Games auch durchaus auf der Soundebene vergleichen.

Grundsätzlich kann man sagen, dass [Mirror's Edge](#) auf Realismus ausgerichtet ist. Dazu in starkem Kontrast stehen die etwas überzeichneten Sounds in [Super Meat Boy](#), die eher symbolischen Charakter haben.

5.1 Sound & Spielrhythmus

Beide Spiele haben einen gewissen Rhythmus, der durch den Sound verstärkt wird. Bei [Super Meat Boy](#) ist es eher der Sound von dynamischen Objekten innerhalb eines Levels (Laser, Zahnräder etc.), die den Spieler ein gewisses Stück in den jeweiligen Rhythmus hineinzwingen, diese Sounds treten dann oft im periodisch selben Abstand auf. Bei [Mirror's Edge](#) ist der Spieler etwas freier in seiner Bewegung und dadurch werden auch die Sounds weniger periodisch abgespielt und sind nicht nur bezüglich der Aktionen adaptiv, je nach dem was der Spieler wann macht.

Bei beiden Titeln wird zwar ein unmittelbares akustisches Feedback zu den ausgeführten Aktionen gegeben, bei [Super Meat Boy](#) sind diese aber losgelöst voneinander als in [Mirror's Edge](#). Denn dort entsteht jeweils eine zusammenhängende Soundabfolge, die durch spielerische Fehler unterbrochen werden kann, wodurch der Spielfluss an sich, aber eben auch diese akustische Kette unterbrochen wird. Bei SMB fällt ein solcher Unterbruch nicht so sehr ins Gewicht.

5.2 Soundvariation & Umfang

ME besitzt mehr Geräusche pro Interaktionsobjekt, wodurch eine grössere Bandbreite an Sounds gegeben ist. Aber auch die Zahl an verschiedenen Objekttypen, mit denen interagiert werden kann, ist höher als bei [Super Meat Boy](#), was die Abwechslung noch etwas grösser macht und Repetition in bestimmtem Masse verhindert. Zudem wird jeweils auch nach Oberfläche und Materialbeschaffenheit unterschieden, ein Sprung auf Betonboden tönt nicht gleich wie einer auf metallischen Untergrund. [Super Meat Boy](#) kennt eine solche Unterscheidung nicht. Dort werden eher Standardsounds verwendet, die zwar auch variieren, indem aus einer vorgegebenen Palette ausgewählt wird, was aber zufällig passiert. So wird verhindert, dass z.B. jeder Sprung gleich tönt.

5.3 Soundquelle & Soundradius

[Super Meat Boy](#) besitzt ein „Annäherungskonzept“ bezüglich der Soundquelle, der Sound eines im Level platzierten Objektes (z.B. Ventilator) wird also lauter, je näher man ihm mit der Spielfigur kommt. Da es ein 2D-Spiel ist, haben auch die Objekte einen zweidimensionalen Soundradius. [Mirror's Edge](#) hat als 3D-Spiel hingegen ein für 3D-Spiele übliches Emitter/Listener-Konzept mit Surround-Sound. So kann man beispielsweise einen Helikopter realistisch um einen herumfliegen hören.

Analyse von: Dominik Haas, Christian Schmidhalter, Fabian Brunner

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=super_meat_boy

Last update: **2013/05/03 13:15**

