

Teenage Mutant Ninja Turtles

- Genre: Platformer
- Publikation: 1993
- Developer: LucasArts
- Plattform: PC

Spielbeschreibung

Teenage Mutant Ninja Turtles (in Europa bekannt als Teenage Mutant Hero Turtles) ist ein Side-Scrolling Beat 'em up und auf der ersten Zeichentrickserie beruht, die 1987 startete. Die vier Turtles Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo müssen die Fernsehreporterin und Freundin der Turtles, April O'Neil, aus den Fängen von Shredder und seinen beiden Handlangern befreien. So machen sie sich sofort auf den Weg. Dabei müssen sie sich durch Horden von Foot-Gangs und Erzfeinden kämpfen. Die Handlung führt die Turtles von New York City bis hin zu Dimension X, wo sie sich dem Entführer im Technodrome stellen.

Soundbeschreibung

Allgemeiner Klangbeschreibung

- Hintergrundmusik - Texteinblendungen (Intro, Zwischenlevel, ...) - Aktionen:

- Springen
- Waffe ausführen
- Gegner treffen
- Treffer von Gegner
- Item aufnehmen
- niedrieges Leben

Bezug Aktion - Klang

Die wichtigen Aktionen haben einen Klang, der als Bestätigung für die ausgeführte Aktion dient. Der Soundeffekt ist immer der gleiche. Ein neuer Klang einer Aktion ersetzt den vorherigen.

Während des Spiels läuft begleitend immer eine Hintergrundmusik, die in einem Loop angelegt ist. Diese wird von gelegentlichen Zwischensounds unterbrochen in gewissen Situationen. Auf den Ort bezogen wird stets nur eine einzelne Melodie abgespielt, je nach dem wo man sich befindet (Oberfläche und Untergrund). Bei einem Ortswechsel wird der vorherige Klang abrupt abgebrochen und nur der neue abgespielt.

Klangbeschreib

Die Ästhetik ist künstlich, die Klänge sind nicht realistisch und auch nicht räumlich bezogen. Die Klänge der Waffenaktionen spielen sich hauptsächlich in den hohen Frequenzen ab.

Die Lautstärke ist sowohl bei der Hintergrundmusik und den Klängen gleichbleibend.

Narration & Dramaturgie

Die Hintergrundmusik kommuniziert indirekt, wo der Spieler sich befindet, je nach Ort und Level gibt es eine andere Melodie. Wichtige und gefährliche Kämpfe (Bosse, Endgegner) werden musikalisch durch andere Melodien und schneller werdenden Takt vermittelt.

Durch das ganze Spiel durch hört sich die Hintergrundmusik fröhlich und hektisch an, sie vermittelt ein Gefühl von Unbeständigkeit und Rastlosigkeit.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tmnt&rev=1336556841>

Last update: **2012/05/09 11:47**

