

Donkey Kong Arcade

- * Genre: Jump' n' Run
 - * Publikation: 1981 Arcade
 - * Publisher: Nintendo
 - * Designer: Shigeru Miyamoto, Gunpei Yokoi
-

Hintergrundgeschichte

Der Protagonist Jumpman ist kein Held, sondern ein durchschnittlicher Typ. Er hat große Augen, einen Schnauzbart, eine rote Mütze und trägt eine rote Latzhose über einem blauen Hemd. Er arbeitet als Tischler und hat sich den Gorilla Donkey Kong als Haustier zugelegt. Donkey Kong ist zwar nicht böse, fühlt sich aber erniedrigt, weil er einer solch durchschnittlichen Person untergeordnet ist. Deswegen bricht er aus und entführt Pauline, die hübsche Freundin des Wärters, und hält sie auf einer Baustelle für einen Wolkenkratzer gefangen. Dabei will Donkey Kong Pauline nicht verletzen, sondern so den Wärter zurückerobern.[3]

Jumpman will nun seine Freundin retten und gelangt zur Baustelle. Der Gorilla versucht ihn aufzuhalten, indem er mit Fässern wirft. Schließlich erreicht Jumpman die oberste Plattform und er und Pauline sind wieder vereint – ein Herz erscheint über beiden. Donkey Kong aber gibt nicht auf und schnappt sich Pauline erneut. Er klettert mit ihr höher. Jumpman verfolgt den Gorilla und lässt das Gebäude einstürzen, um so Donkey Kong zu besiegen und Pauline endgültig zu befreien.

Spielprinzip

Das Spielgeschehen wird in Donkey Kong zweidimensional dargestellt. Die Spielumgebung wird von der Seite gezeigt, um deren Höhe zu veranschaulichen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Jumpman und muss Pauline retten, indem er die Spitze der jeweiligen Level erreicht. Dafür muss er von Donkey Kong gestellten Fallen ausweichen und den mit Hindernissen gespickten Weg überwinden. Um dies zu bewältigen, kann Jumpman nicht nur seitwärts laufen und vertikal Leitern hinaufklettern, sondern auch springen. Wenn er von einer zu großen Höhe hinunterfällt, verliert er ein Leben, von denen er drei hat.

In Donkey Kong können durch unterschiedliche Aktionen Punkte erlangt werden, beispielsweise, wenn Jumpman über ein Fass springt oder eines zerstört. In jedem Level steht ihm begrenzte Zeit zum Bewältigen zur Verfügung. Je mehr Zeit ihm nach Abschluss des Levels übrig bleibt, umso mehr Punkte erhält er. In jedem der vier Level sind außerdem Paulines Schirm, Hut und Geldbörse verstreut. Indem der Spieler diese Gegenstände, sogenannte Items, einsammelt, erlangt er Bonuspunkte.[5]

Ein weiteres Item ist der Hammer, von dem zwei pro Level zur Verfügung stehen. Wenn Jumpman einen Hammer einsammelt, ist er für einige Sekunden unverwundbar und alle Gegner, die er berührt, sterben. Während er den Hammer trägt, kann er keine Leitern hinaufklettern.

(Quelltext: http://de.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong_%28Arcade%29#Inhaltsbeschreibung)

Soundanalyse

Unterteilung der Sounds in 3 Kategorien:

Intro-/Zwischensequenz-Musik:

Komponierte Melodien; rein ästhetisch, kein Bezug zum Gameplay

Beispiele: Intro-Soundtrack, Levelübergangs-Soundtrack

Besonderheiten: Verwendung von Halbtönen zur Imitation orientalischer Klänge

„Physische“ bzw. direkte Interaktions-Sounds:

Einerseits wichtiges Feedback im Rahmen des Gameplays, andererseits Unterstreichung der Materialeigenschaften der Umgebungsobjekte. Durch die direkte Rückmeldung gewinnt die Interaktion an Präzision. Der Sound kann auch Hinweise auf den Zustand von nicht sichtbaren Objekten geben und so beim Überwinden von weitläufigen Hindernissen helfen.

Beispiele: Lauf-Sound, Fallgatter wird geöffnet, Kreuzen der Klingen im Kampf, Aktivieren von Druckplatten

Besonderheiten: Vorwiegend kurze Rausch- oder Pieptöne

Fallgatter:

- Rhythmischer Sound beim schrittweisen Öffnen
- Kurzes Signal, sobald es vollständig geöffnet wurde
- Rhythmischer Sound beim schritweisen Schliessen
- Kurzes Signal, sobald es vollständig geschlossen wurde

Symbolhafte, mit Aktionen verknüpfte Sounds:

Kurze, Jingle-artige Melodien; kein direkter physischer, aber symbolhafter Bezug. Weisen auf gute oder schlechte Auswirkungen von Aktionen hin. Alle Jingles beinhalten Teile oder Anspielungen auf das zugrundeliegende Musikthema aus dem Titelmenü.

Beispiele: Trank einnehmen, Sterben, Gegner besiegen

Besonderheiten: Wiederum Verwendung von Halbtönen zur Imitation orientalischer Klänge

Trank-Einnahme:

- Bei jedem Trank: „Schluck“-Sounds
- Falls durch den Trank Leben verloren wurden: Negativer Soundeffekt
- Falls durch den Trank Leben regeneriert wurden: Kurze positive Melodie
- Falls durch den Trank die maximale Lebensenergie erhöht wurde: Längere positive Melodie

Hierarchie bei den Sounds:

(Wichtige überschreiben weniger wichtige Sounds bei Gleichzeitigkeit)

Beispiele:

- * Öffnen des Fallgatters überschreibt Laufgeräusche
- * Herunterfallen einer Steinplatte überschreibt Fallgatter
- * Trank-Jingle überschreibt Steinplatte

Gleichwertige Sounds werden parallel abgespielt (z.B. zwei herunterfallende Steinplatten)

Sound-Credits:

Sound: Tom Rettig Music: Francis Mechner

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=donkey_kong_arcade&rev=1336555678

Last update: **2012/05/09 11:27**

