

Donkey Kong Junior

Das von Coleco entwickelte Donkey Kong Junior erschien 1988 für Atari 2600 und war das erste Spiel



aus der DK JR Reihe.

Im Spiel versucht man seinen Vater Donkey Kong vor dem bösen Jumpman (später unbenannt in „Mario“) zu retten. In drei kontinuierlich schwieriger werdenden Levels „schwingt“ man sich mit Hilfe von Lianen durch das Level und muss dabei Fallen und fliegenden Vögeln ausweichen. Die Bewegung besteht aus links und rechts gehen, hoch und runter klettern, sowie eine Sprung-Funktion. Erreicht man die oberste Ebene, wo Jumpman mit dem eingespererten Vater wartet, kommt man ins nächste Level.



Aktionen die einen Sound verursachen:

- Level Start (erinnert an Dracula)
- Klettern
- Herunterfallen
- Springen
- Laufen
- Schlüssel in Position
- Level abgeschlossen
- Game Over

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=donkey_kong_junior&rev=1430897501

Last update: **2015/05/06 09:31**



