



## Spieldaten

<b>Genre:</b>	Side-Scrolling Platform Game
<b>Publikation:</b>	1998
<b>Plattform:</b>	Microsoft Windows, Mac OS X
<b>Publisher:</b>	NA: Gathering of Developers, Logicware EU: Project Two Interactive
<b>Developer:</b>	Epic MegaGames
<b>Game Designers:</b>	Nick Stadler, Cliff Bleszinski
<b>Soundtrack:</b>	Alexander Brandon

## Spielbescrieb

Jazz Jackrabbit 2 ist ein 2D Side-Scroller Platformer für Windows und Mac OS, welches als Einzelspielerspiel oder im Multiplayer Modus gespielt wird. Das Ziel des Spielers ist es, das Ende des Levels zu erreichen. Die Levels stellen dem Spieler verschiedene Herausforderungen, wie zum Beispiel Stacheln die er überspringen muss oder Feinde, welche er entweder beseitigen oder vermeiden kann. Das Spiel beinhaltet Checkpoints, an denen der Spieler wiederbelebt wird.

Das Spiel ist optisch in einem Comicstil realisiert. Die verschiedenen Geräusche und Melodien verstärken die humorvolle Wirkung und passen sich dieser Ästhetik an.

## Intro und Gameplay

Intro	Gameplay
<a href="#">jazzintro.mp4</a>	<a href="#">jazzgameplaysmall.mp4</a>

# Soundanalyse

## 1. Allgemeine Klangbeschreibung

Der Sound Designer Alexander Brandon hat für das Spiel über 25 verschiedene Tracks kreiert, welche zufällig während den verschiedenen Levels abgespielt werden.

Neben diesen Melodien, kann der Spieler in Jazz Jackrabbit 2 auch mehrere Avatar Geräusche geniessen, welche die Persönlichkeiten der zwei spielbaren Figuren verstärken.

Alle Geräusche im Spiel haben eine bestimmte Reichweite. Darum hört der Spieler, zum Beispiel, nicht alle Gegner im Level, sondern nur diese, die sich in der Nähe befinden. Dadurch bekommt er eine Warnung und hat die Möglichkeit seinen Spielstil dementsprechend anzupassen.

## 2. Beispiele

### Musik

<b>Menu Hintergrundmusik</b>	Verstärkung der Immersion	<a href="#">menumusik.wav</a>
<b>Level Hintergrundmusik</b>	Verstärkung der Immersion	<a href="#">levelmusik.wav</a>
<b>Next Level</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">levelende.wav</a>

### Menu Knöpfe

<b>Menu Geräusche</b>	Feedback Direkte Verbindung zum Spieler	<a href="#">menugeraeusche.wav</a>
-----------------------	--	------------------------------------

### Beide Spieler

Speziell ist, dass die 2 Spieler meistens verschiedene, einzigartige Geräusche verursachen. Einige sind aber für beide gleich und haben vor allem die Funktion, den Körper des Spielers zu physikalisieren. Die obengenannten sind hier aufgelistet.

<b>Aufprall</b>	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">aufprall.wav</a>
<b>Sprung</b>	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">sprung.wav</a>
<b>Normaler Schuss</b>	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielerschiesst.wav</a>
<b>Normaler Schuss explodiert</b>	Feedback, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">schussexplodiert.wav</a>

<b>Spezieller Schuss</b>	Feedback, Physikalisation, Indirekte Verbindung mit Spieler Zusätzliche Information: Der spezielle Schuss prallt von den Wänden ab und hat eine längere Dauer	<a href="#">spielerschiebstspeziellerschuss.wav</a>
<b>Schuss auf Brick</b>	Feedback, Physikalisation, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">schussaufbrick.wav</a>
<b>Essen</b>	Feedback, Physikalisation, Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler Verdeutlichung Zusätzliche Information: Der Spieler kann entweder verschiedene Früchte essen, welche ihm Punkte geben, oder Karotten essen, welche ihn heilen. Jedoch haben alle essbaren Objekte nur ein Geräusch	<a href="#">spielerisst.wav</a>
<b>Diamant</b>	Feedback, Physikalisation, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielernimmtdiamant.wav</a>
<b>Münze</b>	Feedback, Physikalisation, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielernimmtmuenze.wav</a>
<b>Munition</b>	Feedback, Physikalisation, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielernimmtmunition.wav</a>

## Spieler Jazz

<b>Doppelter Sprung</b>	Feedback, Physikalisation, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzdoublejump.wav</a>
<b>Hinunterbohren</b>	Feedback, Physikalisation, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzhinunterbohren.wav</a>
<b>Sprintsprung</b>	Feedback, Physikalisation Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzrunjump.wav</a>
<b>Vor dem Abgrund</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisation Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzspielerstehtvorabgrund.wav</a>
<b>Spieler wird getroffen</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisation Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzspielerwirdgetroffen.wav</a>
<b>Spieler stirbt</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisation Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzspielerstirbt.wav</a>

## Spieler Spaz

<b>Doppelter Sprung</b>	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spazdoublejump.wav</a>
<b>Hinunterbohren</b>	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spazhinunterbohren.wav</a>
<b>Sprintsprung</b>	Feedback, Physikalisierung Direkte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spazrunjump.wav</a>
<b>Vor dem Abgrund</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spazvorabgrund.wav</a>
<b>Spieler wird getroffen</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spazgetroffen.wav</a>
<b>Spieler stirbt</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spaztod.wav</a>

## Sprache der Spielfiguren

Wenn der Spieler die Spielfiguren, Jazz und Spaz, lange nicht bewegt, fangen diese an, mit dem Spieler zu sprechen. Diese Geräusche haben keine Feedback-Funktion und sind sogar ein Immersionbreak, da sich die Spielfiguren an den Spieler wendet. Jedoch bringen sie mehr Information in Bezug auf ihre Persönlichkeiten mit (Beispiel: Spaz isst einen Vogel) und versuchen den Spieler wieder in Bewegung zu bringen.

<b>Jazz gelangweilt</b>	Fokussierung der Aufmerksamkeit Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">jazzgelangweilt.wav</a>
<b>Spaz gelangweilt</b>	Fokussierung der Aufmerksamkeit Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spazgelangweilt.wav</a>

## Gegner

<b>Schildkröte Bewegung</b>	Physikalisierung, Fokussierung der Aufmerksamkeit	<a href="#">schildkroetewechselrichtungen.wav</a>
<b>Schildkröte Tod</b>	Feedback, Kognitive Entlastung Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">schildkroetetod.wav</a>
<b>Fledermaus Bewegung</b>	Physikalisierung, Fokussierung der Aufmerksamkeit	<a href="#">fledermaus.wav</a>

Interessant am Spielsoundtrack ist, dass die Bewegungen der Spielfiguren komplett durch Geräusche physikalisiert worden sind (Sprung, Abprall, Schuss usw.) ausser dem Gehen und Rennen - diese kann man nicht hören.

Viele der Klänge korrespondieren mit den Aktionen des Spielers. Die Geräusche des Sprungs, des Doppelsprungs, des Sprintsprungs, des Schusses und des Hinunterbohrens kommunizieren direkt eine Handlung. Andere können von dem Spieler indirekt abgespielt werden, wie zum Beispiel das Nehmen

einer Münze oder eines Diamantes.

Geräusche, die sich nicht direkt auf dem Spieler beziehen, jedoch nur mit seiner Hilfe abgespielt werden können, sind zum Beispiel das Explodieren eines Backsteins oder der Tod einer Schildkröte.

---

## Vergleich mit Battleblock Theater

### Musik

Im Battleblock Theatre hat es 28 Lieder, während es im Jazz Jackrabbit 2 circa 30 gibt. Die Musik in Battleblock Theatre verfügt über eine schrägere Musikauswahl, die Musik aus einem Varieté erinnert. Jackrabbit verfügt über ein New Wave-Stil und passt die damalige Zeit.

### Sprache

In beiden Spielen sprechen Charakteren als unmittelbare Reaktion auf das Spielgeschehen. In Battleblock Theatre nimmt die Sprache allerdings eine grössere Rolle innerhalb des Gameplays ein, da viel der Geschichte über sie vermittelt wird. Die Aktionen des Spielers werden zusätzlich von einem Publikum im Spiel kommentiert.

Dadurch dass in Jazz Jackrabbit 2 die Figuren direkt mit dem Spieler sprechen, entsteht ein „fourth wall break“. Das führt zu einem Bruch in der Immersion, charakterisiert somit aber auch die Avatare. Bei Battleblock Theater könnte man das Gleiche vermuten, wobei dort durch die Narration klar wird, dass der Erzähler mit dem Avatar spricht.

### Sound Effekte

Bei beiden Spielen werden die Soundeffekte ins Lustige gezogen und stark überzeichnet. Jazz Jackrabbit 2 erinnert an alte Cartoons wie Looney Tunes, während Battleblock Theatre eher Sitcoms ähnelt. Die Sound Effekte sind in beiden Spielen grösstenteils physikalisiert.

Link zur Battleblock Theatre Analyse: [Battleblock Theater](#)

---

<b>Autoren</b>	Denise Hohl	Nathalie Meier	Teodora Dimova
----------------	-------------	----------------	----------------

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jazz\\_jackrabbit\\_2](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jazz_jackrabbit_2)

Last update: **2018/06/08 13:15**

