



Denise Hohl | Nathalie Meier | Teodora Dimova

## 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

## Spielbeschrieb

Jazz Jackrabbit 2 ist ein 2D Side-Scroller Platformer für Windows und Mac OS, das man als Einzelspielerspiel oder im Multiplayer Modus spielen kann. Das Ziel des Spielers ist das Ende des Levels zu erreichen. Die Levels stellen dem Spieler verschiedene Herausforderungen dar, wie zum Beispiel Stacheln, die er überspringen muss oder Feinde, die er entweder umbringen durch das Schiessen kann, oder vermeiden kann. Das Spiel beinhaltet auch Checkpoints, an den der Spieler wieder belebt wird.

Das Spiel ist, vom Aussehen her, in einem Comicstil realisiert. Die verschiedene 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, die zufälligerweise während den verschiedenen Levels abgespielt werden.

Neben diesen Melodien, kann der Spieler in Jazz Jackrabbit 2 auch mehrere Avatar Geräusche geniessen, die die Persönlichkeiten der zwei spielbaren Figuren noch weiterentwickeln und beschreiben.

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

---

### 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>

### 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>Schuss</b>	Feedback, Physikalisierung, *Direkte und indirekte Verbindung mit Spieler  *Zusätzliche Information: Der Schussklang besteht aus zwei Teilen - das Schiessen (direkte Verbindung) und das Explodieren des Schusses (indirekte Verbindung)	<a href="#">spielschießt.wav</a>

## Gegner

<b>Laufen</b>	Feedback, Physikalisierung	Gegner Laufen
<b>Feuerspeien</b>	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Kognitive Entlastung	Gegner Feuerspeien
<b>Sterben durch Schuss</b>	Feedback, Kognitive Entlastung Extra Info: Dieses Geräusch hört man, wenn man den Gegner mit dem Schuss getroffen hat	Gegner Sterben durch Schuss
<b>Sterben durch Stein</b>	Feedback, Kognitive Entlastung	Gegner Sterben durch Stein

## Stein

<b>Stein löst sich und fällt</b>	Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entlastung Extra Info: Das erste Geräusch zeigt das Lösen des Steines, das zweite - das Fallen	Stein
----------------------------------	---	-------

## Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback mit Ausnahme des Intro-Sounds. Speziell ist die Soundanimation des Spielers beim Gehen, dabei handelt es sich um eine Melodie und nicht um ein Geräusch.

## Bezug Aktion - Klang

Alle Klänge sind grundsätzlich nicht isomorph. Allerdings verfügen Aktionen wie der Schuss, der Stein und das Feuerspeien erste Ansätze eines isomorph gestalteten Sounddesign. Während der Fortbewegung des Spielers ist die Freude am «sich-selbst-hören» vorhanden. Der Klang der Fortbewegung und des Schusses kommunizieren direkt eine Handlung. Alle anderen Klänge des Spiels kommunizieren indirekt, einige können von den Handlungen des Spielers beeinflusst werden. Intro, Geh-Geräusch des Gegners sind keine Reaktionen auf das Verhalten des Spielers.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jazz\\_jackrabbit\\_2&rev=1528365169](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jazz_jackrabbit_2&rev=1528365169)

Last update: 2018/06/07 11:52

