Denise Hohl	Nathalie Meier	Teodora Dimova

Spieldaten

Genre:	Side-Scrolling Platform Game
Publikation:	1998
Plattform:	Microsoft Windows, Mac OS X
Publisher:	NA: Gathering of Developers, Logicware EU: Project Two Interactive
Developer:	Epic MegaGames
Game Designers:	Nick Stadler, Cliff Bleszinski
Soundtrack:	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
jazzintro.mp4	jazzgameplaysmall.mp4

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 ihn nah befinden. Dadurch bekommt er eine Warnung und hat die Möglichkeit seinen Spielstil dementsprechend anzupassen.

Musik

Menu Hintergrundmusik	Verstärkung der Immersion	menumusik.wav
Level Hintergrundmusik	Verstärkung der Immersion	levelmusik.wav
Next Level	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Indirekte Verbindung mit Spieler	levelende.wav

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.

Aufprall	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	aufprall.wav
Sprung	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	sprung.wav
Normaler Schuss	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	spielerschiesst.wav
Normaler Schuss explodiert	Feedback, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler	schussexplodiert.wav
Spezieller Schuss	Feedback, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler Zusätzliche Information: Der spezielle Schuss prallt von den Wänden ab und hat eine längere Dauer	spielerschiesstspeziellerschuss.wav

Schuss auf Brick	Feedback, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler	schussaufbrick.wav
Essen	Feedback, Physikalisierung, 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	spielerisst.wav
Diamant	Feedback, Physikalisierung, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	spielernimmtdiamant.wav
Münze	Feedback, Physikalisierung, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	spielernimmtmuenze.wav
Munition	Feedback, Physikalisierung, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	spielernimmtmunition.wav

Spieler Jazz

Doppelter Sprung	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	jazzdoublejump.wav
Hinunterbohren	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	jazzhinunterbohren.wav
Sprintsprung	Feedback, Physikalisierung Direkte Verbindung mit Spieler	jazzrunjump.wav
Vor dem Abgrund	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	jazzspielerstehtvorabgrund.wav
Spieler wird getroffen	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	jazzspielerwirdgetroffen.wav
Spieler stirbt	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	jazzspielerstirbt.wav

Spieler Spaz

Doppelter Sprung	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	spazdoublejump.wav

Hinunterbohren	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	spazhinunterbohren.wav
Sprintsprung	Feedback, Physikalisierung Direkte Verbindung mit Spieler	spazrunjump.wav
Vor dem Abgrund	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	spazvorabgrund.wav
Spieler wird getroffen	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	spazgetroffen.wav
Spieler stirbt	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit Physikalisierung Indirekte Verbindung mit Spieler	spaztod.wav

Gegner

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

Stein

Stein löst sich und fällt	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=1528370818

Last update: **2018/06/07 13:26**