



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

Spielbescrieb

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 ihm 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

Menu Knöpfe

Menu Geräusche	Feedback Direkte Verbindung zum Spieler	menugeraeusche.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, Physikalisation, Indirekte Verbindung mit Spieler	schussexplodiert.wav
Spezieller Schuss	Feedback, Physikalisation, Indirekte Verbindung mit Spieler Zusätzliche Information: Der spezielle Schuss prallt von den Wänden ab und hat eine längere Dauer	spielerschiebstspeziellerschuss.wav
Schuss auf Brick	Feedback, Physikalisation, Indirekte Verbindung mit Spieler	schussaufbrick.wav
Essen	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	spielerisst.wav
Diamant	Feedback, Physikalisation, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	spielernimmtdiamant.wav
Münze	Feedback, Physikalisation, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	spielernimmtmuenze.wav
Munition	Feedback, Physikalisation, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	spielernimmtmunition.wav

Spieler Jazz

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

Sprache der Spielfiguren

Jazz und Spaz fangen an, mit dem Spieler zu sprechen, wenn er lange still steht. Diese Geräusche haben keine Feedback-Funktion und sind sogar ein Immersionbreak, indem die Spielfiguren sich dem Spieler wenden. Jedoch bringen sie mehr Information in Bezug auf ihre Persönlichkeiten mit (Beispiel: Spaz isst einen Vogel) und versuchen es, den Spieler wieder in Bewegung zu bringen.

Jazz gelangweilt	Fokussierung der Aufmerksamkeit Indirekte Verbindung mit Spieler	jazzgelangweilt.wav
Spaz gelangweilt	Fokussierung der Aufmerksamkeit Indirekte Verbindung mit Spieler	spazgelangweilt.wav

Gegner

Schildkröte Bewegung	Physikalisierung, Fokussierung der Aufmerksamkeit	schildkroetewechseltrichtungen.wav
Schildkröte Tod	Feedback, Kognitive Entlastung Indirekte Verbindung mit Spieler	schildkroetetod.wav
Fledermaus Bewegung	Physikalisierung, Fokussierung der Aufmerksamkeit	fledermaus.wav

Wahrnehmungsorientiert

Die Funktionen der Sounds sind unterschiedlich - sie geben Feedback, helfen mit der Immersion oder Fokussierung der Spieler usw. Speziell ist, dass die verschiedenen Spielersounds die Persönlichkeiten von den zwei Spielfiguren zeigen.

Bezug Aktion - Klang

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 Theatre

Musik

Sprache

Sound Effekte

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jazz_jackrabbit_2&rev=1528374418

Last update: **2018/06/07 14:26**

