2025/11/21 06:07 1/6 Spieldaten



# **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		levelmusik.wav
Next Level	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Indirekte Verbindung mit Spieler	levelende.wav

### Menu Knöpfe

Menu Geräusche	Feedback Direkte Verbindung zum Spieler	menugeraeusche.way
riena Geraasene	Direkte Verbindung zum Spieler	menageraeaschemat

## **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
	Feedback, Physikalisierung, Direkte Verbindung mit Spieler	spielerschiesst.wav
Normaler Schuss explodiert	Feedback, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler	schussexplodiert.wav

2025/11/21 06:07 3/6 Spieldaten

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

### Sprache der Spielfiguren

Jazz und Spaz fangen an, mit dem Spieler zu sprechen, wenn er lange stil 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

Physikalisierung, Fokussierung der Aufmerksamkeit	schildkroetewechseltrichtungen.wav
Feedback, Kognitive Entlastung Indirekte Verbindung mit Spieler	schildkroetetod.wav
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 verschiedene Spielersounds die Persönlichkeiten von den zwei Spielfiguren zeigen.

2025/11/21 06:07 5/6 Spieldaten

### **Bezug Aktion - Klang**

Interessant am Spielsoundtrack ist, dass die Bewegungen der Spielfiguren komplett durch Geräusche physikalisiert geworden 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 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

Im Battleblock Theatre hat es nur 28 Lieder, während es im Jazz Jackrabbit 2 circa 30 gibt. Die Musik in Battleblock Theatre verfügt über eine schrägere Musikauswahl als Jackrabbit, welches eher in einem New Wave-Stil gehalten ist und in die damalige Zeit passt.

#### **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 noch 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.

#### **Sound Effekte**

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

Link zur Battleblock Theatre Analyse: Battleblock Theater

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&rev=1528377456

Last update: 2018/06/07 15:17

