



## 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.

## 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, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler  Zusätzliche Information: Der spezielle Schuss prallt von den Wänden ab und hat eine längere Dauer	<a href="#">spielerischesstspeziellerschuss.wav</a>
<b>Schuss auf Brick</b>	Feedback, Physikalisierung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">schussaufbrick.wav</a>
<b>Essen</b>	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	<a href="#">spielerisst.wav</a>
<b>Diamant</b>	Feedback, Physikalisierung, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielernimmtdiamond.wav</a>
<b>Münze</b>	Feedback, Physikalisierung, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielernimmtmuenze.wav</a>
<b>Munition</b>	Feedback, Physikalisierung, Verdeutlichung Kognitive Entlastung, Indirekte Verbindung mit Spieler	<a href="#">spielernimmtmunition.wav</a>

## Spieler Jazz

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

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.

<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>

## 3. Wahrnehmungsorientiert

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

## 4. Bezug zwischen Aktion und 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 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

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 schrätere 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 grösere 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 Cartoons 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](#)

---

**Autoren** 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=1528377751](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jazz_jackrabbit_2&rev=1528377751)

Last update: **2018/06/07 15:22**