



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, welches als Einzelspielerspiel oder im Multiplayer Modus gespielt wird. Das Ziel des Spielers ist es, das Ende des Levels zu erreichen. Die Levels stellen dem Spieler verschiedene Herausforderungen, wie zum Beispiel Stacheln die er überspringen muss oder Feinde, welche er entweder beseitigen oder vermeiden kann. Das Spiel beinhaltet Checkpoints, an denen der Spieler wiederbelebt wird.

Das Spiel ist optisch in einem Comicstil realisiert. Die verschiedenen 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, welche zufällig während den verschiedenen Levels abgespielt werden.

Neben diesen Melodien, kann der Spieler in Jazz Jackrabbit 2 auch mehrere Avatar Geräusche geniessen, welche die Persönlichkeiten der zwei spielbaren Figuren verstärken.

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

2. Beispiele

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, 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	spielerschiebstspeziellerschuss.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

Wenn der Spieler die Spielfiguren, Jazz und Spaz, lange nicht bewegt, fangen diese an, mit dem Spieler zu sprechen. Diese Geräusche haben keine Feedback-Funktion und sind sogar ein Immersionbreak, da sich die Spielfiguren an den Spieler wendet. Jedoch bringen sie mehr Information in Bezug auf ihre Persönlichkeiten mit (Beispiel: Spaz isst einen Vogel) und versuchen 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

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 Theater

Musik

Im Battleblock Theatre hat es 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 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 eher 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=1528378776

Last update: **2018/06/07 15:39**

