

Jungle Hunt

- Genre: Jump 'n' run
- Publikationsjahr: 1982
- Publisher: Taito
- Entwickler: Taro

Spielbeschreibung

Der Spieler steuert einen Dschungel-Helden oder Tarzan, der ein Mädchen aus den Händen von Kannibalen befreien muss. Es gibt vier Levels.

Level 1:

Der Spieler muss sich nach links von Liane zu Liane hangeln, die unterschiedlich schwingen. Die Sprungweite ist begrenzt; er muss abwarten und aufpassen, nicht daneben zu springen. Zusätzlich schaukeln an einigen Lianen Affen, die bei Berührung den Spieler abstürzen lassen.

Level 2:

Hier muss der Spieler durch einen Fluss schwimmen. Krokodilen kann er ausweichen oder mit sie einem Messer töten. Die Tauchhöhe kann variiert werden, bei längerer Tauchdauer muss er auftauchen. Zudem gibt es Luftblasen, die ihn abtreiben lassen.

Level 3:

Kleine und große Felsbrocken fallen von einem Hügel. Der Held muss nach links laufen und entweder springen oder sich ducken.

Level 4:

Das zu befreiende Mädchen hängt am linken Bildschirmrand über einem Kochtopf. Der Spieler startet rechts und muss zu ihr springen. Dazwischen befinden sich die Kannibalen, die versuchen, den Helden mit Speeren zu treffen, die sie vertikal nach oben bewegen. Den richtigen Zeitpunkt zu finden ist recht schwierig. Bei Erfolg fängt das Spiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne an

Soundanalyse

1.

1.1. Vertont werden einige Aktionen des Avatars, ein NPC, ein Gegenstand, sowie 2 kurze verschiedene Melodien.

1.2. Der springende Stein wird mit einem Geräusch begleitet, als auch das Springen des Avatars.

Schwimmt der Avatar auf der Wasseroberfläche ist ein Plantschen zu hören.

1.3. Der Klang entwickelt keine räumliche Richtung, sondern ist stets „mitten drin“ im Geschehen wahrnehmbar.

1.4. Die meisten Geräusche sind aus unterschiedlichen „Piepstönen“ aufgebaut, die periodisch kurz aufeinander abgespielt werden, somit dominiert eine eher hohe Frequenz, es gibt keine wesentlichen Abweichungen bei der Lautstärke.

2.

2.1. Direkte negative Ereignisse, wie Konfrontation mit Feinden oder Absturz und damit Tod des Avatars werden nicht vertont, manchmal aber durch das wegbleiben eines anderen Geräusches angedeutet. Beispielsweise am Anfang des Spieles ertönt beim erfolgreichen Sprung ein Highscore-Geräusch, wenn der Avatar jedoch daneben springt, erhält der Spieler keine Punkte, womit auch das Highscore-Geräusch ausbleibt. Als Umgebungskommunikation unter Wasser ändert sich die Melodie, sobald der Sauerstoffvorrat bedrohlich gering wird.

3.

3.1.

Die kurze Anfangsmelodie eines jeden Levels ruft abenteuerliche Adventure- Assoziationen hervor, passt zur Jungel-Thematik , weitere Assoziationen könnten gar Richtung Indiana Jones gehen, andere Geräusche wären allerdings bei fast jedem anderen Spiel beliebigen Genres denkbar und heben keinerlei die Spielumgebung besonders hervor.

3.2. Es wird stets nur ein Klang abgespielt, falls die Aktionen sich überlagern, wird der vorherige Klang abrupt abgebrochen und nur der neue abgespielt.

4.

4.1. Physical Description Attack Body Decay Duration Moderate Non-existing bis brief rapid
Frequency/ Mass High High High Fluctuations/ Grain transient transient transient Dynamics Mf Mf mf

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=jungle_hunt

Last update: **2012/04/10 04:07**

