

Kung-Fu Master

- Ruedy Stacher
 - Joel Schwendimann
 - Hanh-Dung Nguyen
-



Spieldaten

| | |
|-------------------------|------------------------------|
| Genre | Side scrolling beat'em up |
| Veröffentlichung | December 1984 |
| Publisher | Irem |
| Designer | Takashi Nishiyama |
| Composers | Koji Kondo |

Spielbeschrieb

Kung-Fu Master (jap. スパルタンX, Spartan X) ist ein Arcade-Spiel, das 1984 von der japanischen Irem Corporation entwickelt wurde. Es war das erste scrollende Beat-'em-up-Spiel und wird oft als Inspiration für spätere Genre-Erfolge wie Double Dragon genannt. In den USA wurde es unter Lizenz von Data East USA, Inc. vertrieben. Später folgten verschiedene Portierungen für die gängigsten Homecomputer, zum Beispiel den C64.

Kung-Fu Master gilt als eines der bekanntesten Kung-Fu-Spiele der damaligen Zeit. Zudem war es recht schwierig, denn es erforderte ein sehr gutes Reaktionsvermögen. Man konnte mit Händen und Füßen zuschlagen und springen; es umfasst fünf Levels.

Das Spiel basiert auf dem Bruce-Lee-Film „Mein letzter Kampf“ (Game of Death 1973/78), wurde aber 1984 zusammen mit dem Jackie-Chan-Film Kwai tsan tseh (deutscher Titel: Powerman) vermarktet und diesem angepasst. Film und Spiel tragen in Japan den Titel „Spartan X“.

Story

Du spielst mit dem Hauptkarakter, der Thomas heisst und du musst Silvia (deine Liebe) retten. Sie ist in der Tempel von dem Teufel.

Sound-Analyse mit Fokus auf Stealth

Non-Diegetisch

| | | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Alert | Dieser Sound wird immer abgespielt, wenn der Spieler entdeckt wird. Dies Sound ist sehr prägnant und bietet eine Fokussierung der Aufmerksamkeit und eine kognitiven Entlastung. Ein signifikantes Gameplay-Ereignis (das Entdecken des Spielers) wird so effektiv vermittelt. Es wirkt als Schock, wenn der Spieler entdeckt wird. | ----- mgs_alert.wav mgs_alert_part.wav |
| Alert-Theme | Wenn der Spieler von einem Gegner entdeckt wird, beginnt ein Musikstück. Dieses ist sehr hektisch und unterbricht das sonst stille Gameplay. Das Musikstück spielt so lange, bis der Spieler sich wieder versteckt hat und die Gegner ihn nicht mehr sehen. Das Musikstück zieht auch Referenz zu dem Alert-Sound, indem es viele der schock-artigen Sound-Einschübe verwendet. | mgs_encounter_-_metal_gear_solid_music_extended.ogg |
| Menu öffnen | Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht. | mgs_menu.wav |
| Menu schliessen | Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menü Interfaces verdeutlicht. | mgs_close_menu.wav |
| Item Aufheben | Schnell Ansteigender, Klang unterstellt mit einem kurzen mechanischen Rauschen. | mgs_pickup_freal.wav |
| Item Ausrüsten | Mechanisches Rauschen welches den Wechsel der Ausrüstung zeigt obwohl sie visuell sofort stattfindet. | mgs_item_eqip_freal.wav |

Gegner

| | | |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Schritte | Die Diversen Schrittklänge der Gegner die nach Bedarf eingesetzt werden können um Gegner in verschiedenen Umgebungen zu simulieren. | mgs_step_01.wav mgs_step_02.wav mgs_step_03.wav mgs_step_04.wav mgs_step_05.wav mgs_step_06.wav mgs_step_07.wav mgs_step_08.wav mgs_step_09.wav mgs_step_10.wav |
| Sehen des Spielers | Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich. | mgs_whelosethat.wav mgs_hm.wav |
| Hören des Spielers | Der Gegner hört den Spieler und gibt einen von diversen Barks von sich. | mgs_iheardsomething.wav mgs_whatwasthatnoise.wav mgs_huh.wav |
| Suchen des Spielers | Der Gegner gibt dem Spieler zu erkennen, dass er nun nach ihm sucht. | mgs_wheredhego.wav |
| Angreifen | Der Gegner gibt zu erkennen, dass er den Spieler aktiv angreift. | mgs_eathtis.wav |
| Deeskalation | Gegner geben ein Geräusch von sich, das den Spieler darüber informiert, dass er nicht länger gesucht wird. | mgs_justabbox.wav |
| Statusmeldung | Gegner, die sich in einem bestimmten Status befinden, geben dies oft auch durch Sound bekannt. | mgs_yawn.wav mgs_snoring.wav mgs_sneezing.wav |

Spieler-Charakter

| | | |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gehen | Schritte, die der Spieler verursacht. | mgs_step_snake_02.wav mgs_step_snake_03.wav mgs_step_snake_04.wav mgs_step_wet.wav mgs_step.wav |
| Kriechen | Geräusche die der Spieler beim kriechen verursacht. | mgs_kriechen.wav |
| Aufstehen nach Kriechen | - | mgs_get_up.wav |
| Geräusch machen | Der Spieler macht absichtlich ein Geräusch. | mgs_knock_wall.wav |

Vergleich mit Metal Gear Solid 4

Der Vergleich mit MGS4 ist auf dieser [Seite](#) zu finden.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu_master&rev=1528207593

Last update: **2018/06/05 16:06**

