

Kung-Fu Master

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

Spieldaten

Genre	Side scrolling beat'em up
Veröffentlichung	Dezember 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 Hauptcharakter, der Thomas heisst und du musst Silvia (deine Liebe) retten. Sie ist in der Tempel von dem Teufel. Über dem Weg, wirst du fünf Söhne von der Teufel treffen.

Sound-Analyse

Andere Effekt

Treppe hochlaufen	Wann der level abgeschlossen wird.	----- mgs_alert.wav mgs_alert_part.wav
Ball fällt runter	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
Vase	Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht.	mgs_menu.wav
Menu schliessen	Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menu Interfaces verdeutlicht.	mgs_close_menu.wav
Item Aufheben	Schnell Ansteigender, Klang untersetzt 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

Schlag	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
Stirb	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	mgs_whosethat.wav mgs_hm.wav
Lachen	Der Leufer lacht in die Cutscenes.	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_eaththis.wav
Deeskalation	Gegner geben ein Geräusch von sich, das den Spieler darüber informiert, dass er nicht länger gesucht wird.	mgs_justabox.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

Schritte	Schritte, aber nur wann der Level beginnt.	mgs_step_snake_02.wav mgs_step_snake_03.wav mgs_step_snake_04.wav mgs_step_wet.wav mgs_step.wav
Punch	Einen Schlag mit dem Hand, der in die gleiche Richtung des Spieler ist.	mgs_kriechen.wav
High kick	Einen Schlag mit dem Fuss.	mgs_get_up.wav
Low kick	Auch einen Schlag mit dem Fuss aber mehr unten.	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=1528211988

Last update: **2018/06/05 17:19**