# **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".

(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Kung-Fu\_Master\_(Computerspiel))

### Story

Du spielst mit dem Hauptcharakter, der Thomas heisst und du musst Silvia (deine Liebe), welche im Tempel des Teufels gefangen ist, befreien. Dazu muss Thomas über fünf verschiedene Levels sich den Weg gegen verschiedene Gegner (Insekten, Drachen, Kämpfer usw.) frei kämpfen und zudem noch die fünf Söhne des Teufels bezwingen.

## **Sound-Analyse**

#### **Andere Effekt**

Treppe hochlaufen	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer "Treppenhochlauf" Animation begleitet.		I	other	'- mgs_close_menu.wav
other	-	mgs_pickup_freal.wav			
other	-	mgs_item_eqip_freal.wav			

### **Gegner**

Schlag	Ein Gegner schlagst Thomas.	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 Boss stirbt.	mgs_whosethat.wav mgs_hm.wav
Lachen	Der Leufer lacht in die Cutscenes.	mgs_iheardsomething.wav mgs_whatwasthatnoise.wav mgs_huh.wav
Biene Klang	Wann es eine Kollision zwischen eine Biene und Thomas gibt.	mgs_wheredhego.wav
other	b	mgs_eaththis.wav
other	С	mgs_justabox.wav
other	d	mgs_yawn.wav mgs_snoring.wav mgs_sneezing.wav
Ball fällt runter	Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem "puuuff" Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.	mgs_encountermetal_gear_solid_music_extended.ogg

Vase	Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimt den Ton einer zerbrochen Vase wahr, ein hohes klirren ertönt und gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Gegner erscheinen wird.	mgs_menu.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 dem gleichen 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=1528269295

Last update: 2018/06/06 09:14

