

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_\(Computerspiel\)](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.	----- mgs_alert.wav mgs_alert_part.wav
Lautes Lachen	Dieser Ton erklingt, wenn die Spielfigur gegen einen Boss verliert ODER während einer Zwischensequenz, nach dem beenden des zweiten und vierten Levels.	mgs_pickup_freal.wav
Punkte zusammenzählen	Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.	mgs_item_eqip_freal.wav

Gegner

Schlag	Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird.	----- 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
Sterben	Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde.	mgs_whosethat.wav mgs_hm.wav
Lachen	Der Leufer lacht in die Cutscenes.	mgs_iheardsomething.wav mgs_whatwasthatnoise.wav mgs_huh.wav
Biene	Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.	mgs_wheredhego.wav
other	b	mgs_eaththis.wav
other	c	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_encounter_-_metal_gear_solid_music_extended.ogg
Vase	Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimmt den Ton einer zerbrochenen 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 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

From:

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



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu_master&rev=1528270706

Last update: 2018/06/06 09:38