

# Kung-Fu Master

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

## Spieldaten

<b>Genre</b>	Side scrolling beat'em up
<b>Veröffentlichung</b>	Dezember 1984
<b>Publisher</b>	Irem
<b>Designer</b>	Takashi Nishiyama
<b>Composers</b>	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

### Musik

<b>Treppe hochlaufen</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.	----- <a href="#">mgs_alert.wav</a> <a href="#">mgs_alert_part.wav</a>
<b>Lautes Lachen</b>	Dieser Ton erklingt, wenn die Spielfigur gegen einen Boss verliert ODER während einer Zwischensequenz, nach dem beenden des zweiten und vierten Levels.	<a href="#">mgs_pickup_freal.wav</a>
<b>Punkte zusammenzählen</b>	Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.	<a href="#">mgs_item_eqip_freal.wav</a>

---

### Zwischensequenzen

<b>Treppe hochlaufen</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.	----- <a href="#">mgs_alert.wav</a> <a href="#">mgs_alert_part.wav</a>
<b>Lautes Lachen</b>	Dieser Ton erklingt, wenn die Spielfigur gegen einen Boss verliert ODER während einer Zwischensequenz, nach dem beenden des zweiten und vierten Levels.	<a href="#">mgs_pickup_freal.wav</a>
<b>Punkte zusammenzählen</b>	Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.	<a href="#">mgs_item_eqip_freal.wav</a>

---

### Gegner

<b>Schlag</b>	Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird.	----- <a href="#">mgs_step_01.wav</a> <a href="#">mgs_step_02.wav</a> <a href="#">mgs_step_03.wav</a> <a href="#">mgs_step_04.wav</a> <a href="#">mgs_step_05.wav</a> <a href="#">mgs_step_06.wav</a> <a href="#">mgs_step_07.wav</a> <a href="#">mgs_step_08.wav</a> <a href="#">mgs_step_09.wav</a> <a href="#">mgs_step_10.wav</a>
---------------	---	---

<b>Sterben</b>	Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde.	mgs_whosethat.wav mgs_hm.wav
<b>Lachen</b>	Der Leufer lacht in die Cutscenes.	mgs_iheardsomething.wav mgs_whatwashatnoise.wav mgs_huh.wav
<b>Biene</b>	Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.	mgs_wheredhego.wav
<b>other</b>	b	mgs_eaththis.wav
<b>other</b>	c	mgs_justabox.wav
<b>other</b>	d	mgs_yawn.wav mgs_snoring.wav mgs_sneezing.wav
<b>Ball fällt runter</b>	Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem „puuuff“ Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.	mgs_encounter_-_metal_gear_solid_music_extended.ogg
<b>Vase</b>	Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimt den Ton einer zerbrochen Vase wahr, ein hohes klinnen ertönt und gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Gegner erscheinen wird.	mgs_menu.wav

## Spielfigur

<b>Punch</b>	Einen Schlag mit dem Hand,der in dem gleichen Richtung des Spieler ist.	mgs_kriechen.wav
<b>High kick</b>	Einen Schlag mit dem Fuss.	mgs_get_up.wav
<b>Low kick</b>	Auch einen Schlag mit dem Fuss aber mehr unten.	mgs_knock_wall.wav

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu\\_master&rev=1528271100](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu_master&rev=1528271100)

Last update: 2018/06/06 09:45