

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

Spielbescrieb

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

Menu

Münzeinwurf	Dieser Ton erklingt, sobald eine Physische Münze in das Gerät eingeworfen wird. Dies ist zugleich der einzige Menüton.	----- kung_fu_master_player_kick.wav
--------------------	--	---

Zwischensequenzen

Musik	1) Sobald das Spiel beginnt, ertönt diese Melodie. 2) Diese Melodie ertönt, wenn die Spielfigur sich in einem Level befindet. 3) Diese Melodie ertönt, wenn ein Level abgeschlossen wird.	----- kung_fu_master_intro.wav kung_fu_master_music_background.wav kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav
Treppe hochlaufen	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.	kung_fu_master_sound_stairs_2.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.	kung_fu_master_loadingscreen_laughing.wav
Punkte zusammenzählen	Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.	kung_fu_master_sound_point_countdown.wav

Gegner

Schlag	Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird.	----- kung_fu_master_enemy_boss_hit.wav
Sterben	Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde.	kung_fu_master_enemy_boss_death.wav

Biene	Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.	kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav
Ball fällt runter	Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem „puuuff“ Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.	kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav
Vase	Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimmt den Ton einer zerbrochen Vase wahr, ein hohes klirren ertönt und gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Gegner erscheinen wird.	kung_fu_master_sound_enemy_vase.wav

Spielfigur

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

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu_master&rev=1528273670

Last update: **2018/06/06 10:27**

