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.

Video-Spielszene

Hier ein kurzer Ausschnitt aus dem Spiel.

kung_fu_master.mp4

Sound-Analyse

Menu

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. 4) Diese Melodie erklingt, sobald das Komplette Spiel beendet wird und Silvia gerettet wurde.	kung_fu_master_intro.wav kung_fu_master_music_background.wav kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav kung_fu_master_ending.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

IZIICAMMANZANIAN	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 nimt 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
Messer	Ertönt, sobald ein Messer von einem Gegner geworfen wird.	kung_fu_master_sound_knive.wav

Spielfigur

PunchGibt dem Spieler zu verstehen, das ein Schlag ausgeführt wird.kung_fu_master_player_punch.wavKickDieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur einen Tritt von sich gibt.kung_fu_master_player_kick.wavSterbenDieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirb.kung_fu_master_player_death.wavExtra LebenHat die Spielfigur eine gewisse Punktezahl erreicht, so wird dieser Ton zu hören sein.kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav			
Sterben Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirb. Extra Leben Leben Einen Tritt von sich gibt. Rung_fu_master_player_ktck.wav kung_fu_master_player_death.wav kung_fu_master_player_death.wav kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav	Punch		kung_fu_master_player_punch.wav
stirb. Extra Leben Stirb. Kung_ru_master_player_deatn.wav kung_ru_master_player_deatn.wav kung_ru_master_player_deatn.wav kung_ru_master_player_deatn.wav kung_ru_master_player_deatn.wav	Kick		kung_fu_master_player_kick.wav
Punktezahl erreicht, so wird dieser Ton kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav	Sterben	, , ,	kung_fu_master_player_death.wav
	_	Punktezahl erreicht, so wird dieser Ton	kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav

From

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu_master&rev=1528276201

Last update: 2018/06/06 11:10

