

# 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.

## Video-Spielszene

Hier ein kurzer Ausschnitt aus dem Spiel.

[kung\\_fu\\_master.mp4](#)

|

Das Spiel lässt sich grundsätzlich in vier verschiedene Kategorien unterteilen, welche wie folgt wären: **Menu, Zwischensequenzen, Gegner und die Spielfigur selber.**

## Sound-Analyse

### MENU

<b>Münzeinwurf</b>	Dieser Ton erklingt, sobald eine Physische Münze in das Gerät eingeworfen wird. Dies ist zugleich der einzige Menütön.	<a href="#">kung_fu_master_player_kick.wav</a>
--------------------	--	--

### ZWISCHENSEQUENZ

<b>Musik</b>	1) Sobald das Spiel beginnt, ertönt diese Melodie. 2) Diese Melodie begleitet die Spielfigur während eines ganzen Levels, findet sich immer wieder in einem Loop. 3) Diese Melodie ertönt, wenn ein Level abgeschlossen wird. 4) Diese Melodie erklingt, sobald das Komplette Spiel beendet wird und Silvia gerettet wurde.	<a href="#">kung_fu_master_intro.wav</a> <a href="#">kung_fu_master_music_background.wav</a> <a href="#">kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav</a> <a href="#">kung_fu_master_ending.wav</a>
<b>Treppe hochlaufen</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.	<a href="#">kung_fu_master_sound_stairs_2.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="#">kung_fu_master_loadingscreen_laughing.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="#">kung_fu_master_sound_point_countdown.wav</a>

## GEGNER

<b>Schlag</b>	Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird. Es impliziert die Verwundbarkeit der Spielfigur.	<a href="#">kung_fu_master_enemy_boss_hit.wav</a>
<b>Sterben</b>	Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde, hebt sich ganz klar durch ein Hallen ab.	<a href="#">kung_fu_master_enemy_boss_death.wav</a>
<b>Biene</b>	Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.	<a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav</a>
<b>Ball fällt runter</b>	Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem „puuuff“ Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.	<a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav</a>
<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.	<a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_vase.wav</a>
<b>Messer</b>	Ertönt, sobald ein Messer von einem Gegner geworfen wird.	<a href="#">kung_fu_master_sound_knife.wav</a>

## SPIELFIGUR

<b>Punch</b>	Gibt dem Spieler zu verstehen, das ein Schlag ausgeführt wird. Klare und genaue Assoziation, da die Figur passgenau mit dem Arm ausholt und dazu, wie es bei Martial Arts üblich ist, schreit.	<a href="#">kung_fu_master_player_punch.wav</a>
<b>Kick</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur einen Tritt von sich gibt.	<a href="#">kung_fu_master_player_kick.wav</a>
<b>Sterben</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirbt.	<a href="#">kung_fu_master_player_death.wav</a>
<b>Extra Leben</b>	Hat die Spielfigur eine gewisse Punktzahl erreicht, so wird dieser Ton zu hören sein.	<a href="#">kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav</a>

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu\\_master&rev=1528277396](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kung-fu_master&rev=1528277396)

Last update: **2018/06/06 11:29**

