2025/11/21 01:45 1/4 Kirby's Adventure NES

Kirby's Adventure NES



Gameplay Ausschnitt

whole session.mp4

Genre:	Action-Platformer, Jump'n'Run
Publikationsjahr:	1993
Entwickler:	HAL Laboratory
Publisher:	Nintendo
Plattform:	Platform: NES (später Remake auf 3DS)

Spielbeschrieb

Das Spiel dreht sich um eine Figur namens Kirby, die durch ganz «Dream Land» reist um den Sternen-Stab zu reparieren, der von König Dedede zerstört wurde. Der Stab diente dazu, damit alle Bewohner einen guten Schlaf haben. In 8 Leveln muss der Spieler Kirby durch die Spielwelt und teilweise auch durch Minispiele bewegen, dabei kann Kirby Gegner einsaugen und sich ihre Fähigkeiten aneignen. Er kann so jedoch nur eine Fähigkeit auf einmal ausgerüstet haben.

Soundanalyse

1 Allgemeine Soundbeschreibung

nervöse, lebendige Hintergrundmusik (loop?), der ganze Overall-Soundklang ist in relativ hohen Frequenzen gehalten, fast alle Aktionen und Interaktionen sind mit Soundeffekten unterstrichen

2 Funktional-Ästhetische Analyse

Last update: 2018/06/07 14:42

2.1 Wahrnehmungsorientiert

2.1.1 Feedback (sensomotorisch)

Wert auf Feedbacksounds werden im Hauptmenü beim Bestätigen von Buttons und beim Betreten von Türen gelegt. Alle Soundeffekte wirken unterstützend zu den Aktionen der Figur, jedoch gibt es einige Geräusche die besonders hervorzuheben sind. Sie unterstützen bestimmte kurze Aktionen mit einem akustischen Signal. So treten beispielsweise beim Bewegen und vor allem beim Einsaugen von Gegnern, sowie dann bei den dazugehörigen Fähigkeitsangriffen und beim Tod der Figur, Geräuschuntermalungen auf.

Kirby hat zwar Sprung- oder Landesounds, diese hören sich aber nicht physikalisch an. Alles ist "herzig" und "bouncy".

2.1.3 Fokussierung der Aufmerksamkeit

Alle Soundaktionen finden auf dem Screen statt und haben eine klare Ouelle.

2.1.4 Verdeutlichung

Wird verwendet, wenn das Spiel gewonnen oder verloren, ein Pick-Up aufgenommen wird oder wenn der Spieler nur noch eine Ressource des Typs Lebenspunkt hat.

2.2 Bezug Interaktion / Aktion

2.2.2 Machtdifferential

Aufsammeln von Pickups, Erfolg nach Levelende

2.2.3 Bezug zu Aktionen

Hier gibt es viele Beispiele: Springen, Landen, Fliegen, Schwimmen, Gegner einsaugen, Gegner abschiessen, von Gegner getroffen werden, Fähigkeit eines Gegners absorbieren & gebrauchen.

2.3 Kommunikation mit Spieler

2.3.1 direkte Kommunikation

Passiert, wenn man beispielsweise in eine Wand hineinrennt (Bump) oder wenn man in einen Gegner hineinläuft/von einem Gegner getroffen wird.

2.3.2 indirekte Kommunikation

Indirekte Kommunikation passiert über die Veränderung der Hintergrundmusik (Bosskämpfe, Misserfolg, Erfolg). Normale Gegner bewegen sich von rechts nach links und gebrauchen deshalb keinen indirekten Kommunikations-Sound.

Klang bei Aktionen (Spielfigur)

Sprung

kirby sprung.mp4

Sprung mit Flug-Übergang

2025/11/21 01:45 3/4 Kirby's Adventure NES

kirby sprungflug.mp4

Sprung mit doppelter Landung

kirby sprunglandland.mp4

• Landung

kirby_landung2.mp4

• Richtungswechsel Laufen

kirby richtungswechsel.mp4

Fliegen (Flügelschlag)

kirby fluegelschlag.mp4

- Crouch/Ducken
- Einen Hang hinunterrutschen
- Transport mit Stern zu neuem Levelabschnitt
- Schwimmen

kirby_schwimmen.mp4

• Einsaugen (Luft)

kirby_einsaugen.mp4

• Gegner mit Luft abschiessen (Luft ausatmen)

kirby gegnerabschiessen.mp4

• Fähigkeitsangriffe (für jede Fähigkeit neuer Ton, 26 insgesamt, "Beam" im Clip)

kirby attacke1.mp4

• Schaden bei Berührung mit Gegner & Verlust der ausgerüsteten Fähigkeit

kirby gettinghit2.mp4

Aufheben von verlorener Fähigkeit/Item

kirby pickup.mp4

• Nur noch 1 Leben-Ton

kirby 1lebeleft.mp4

• Tod von Kirby

kirby death.mp4

• Gewinnen des Levels

kirby levelende.mp4

· Level aufdecken

kirby levelfreischalten.mp4

Klang bei Aktionen (Gegner)

- Gegner Attacke (Blitz, Feuer, etc. = alle Fähigkeiten klingen anders, selbe Sounds wie Kirby)
- Gegner Tod

kirby faehigkeitexplo.mp4

Klang bei Interaktion

Menüauswahl Start Spiel

kirby_menuebestaetigung2.mp4

• Tür in neues Level

kirby id tuer ineloufe.mp4

• Tore im Level zu neuem Abschnitt des Levels

kirby leveltuer.mp4

Last update: 2018/06/07 14:42

• Kollidieren mit Wänden

kirby_bumpwall.mp4

Handlungsbezug Klang

• Aufsaugen Gegner = neue Fähigkeit

kirby_absorbtion.mp4

Eileen Rüegg, Enya Gerber, Pierre Lippuner 2018

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kirby_s_adventure

Last update: 2018/06/07 14:42

