2025/10/25 15:41 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, der ganze Overall-Soundklang ist in relativ hohen Frequenzen gehalten, fast alle Aktionen und Interaktionen sind mit Soundeffekten unterstrichen.

Last update: 2018/06/06 11:49

2 Funktional-Ästhetische Analyse

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

2.1.2 Simulation, physikalische Eigenschaft

Ein Sound des Typs Simulation wird nicht verwendet. 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 Quelle. Daher liegt keine Fokussierung vor.

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

2.2.1 Sounds im 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.

Beispiele zu Klängen bei Aktionen (Spielfigur)

Sprung

kirby_sprung.mp4

Sprung mit Flug-Übergang

kirby sprungflug.mp4

Sprung mit doppelter Landung

kirby_sprunglandland.mp4

Landung explosiv und Landung normal nach Sprung

kirby landung2.mp4

· Richtungswechsel Laufen

kirby_richtungswechsel.mp4

• Fliegen (Flügelschlag)

kirby fluegelschlag.mp4

- Crouch/Ducken
- Einen Hang hinunterrutschen
- Transport mit Stern zu neuem Levelabschnitt, der in einer explosiven Landung endet (Sound Landung 2)
- Schwimmen

kirby schwimmen.mp4

• Einsaugen (Luft)

kirby einsaugen.mp4

• Gegner mit Luft abschiessen (Luft ausatmen)

kirby gegnerabschiessen.mp4

• Fähigkeitsangriffe; sie versuchen sich klar zu unterscheiden voneinander und die Fähigkeit auch im Sound zu spiegeln (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; Der Ton wird direkt abgespielt, wenn der Spieler das 2. letzte Leben verloren hat. Geht man mit nur noch einem Leben in einen neuen Level-Abschnitt, wird der Sound nochmals abgespielt als Erinnerung.

kirby_1lebeleft.mp4

• Tod von Kirby; der Tod des Spielers klingt nicht negativ, er spornt eher an weiterzumachen und es nochmals zu versuchen.

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

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_nes

Last update: 2018/06/06 11:49

