

Kirby's Adventure NES

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

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

Wahrnehmungsorientiert Feedback 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.

Klang bei Aktionen

- Sprung
- Landung
- Richtungswechsel Laufen
- Crouch/Ducken
- Einen Hang hinunterrutschen
- Schwimmen
- Transport mit Stern zu neuem Levelabschnitt
- Einsaugen und Ausatmen (Luft)
- Fähigkeitsangriffe (für jede Fähigkeit neuer Ton, 26 insgesamt)
- Schaden bei Berührung mit Gegner & Verlust der ausgerüsteten Fähigkeit
- Nur noch 1 Leben-Ton
- Tod von Kirby
- Gewinnen des Levels
- Level aufdecken

Filmeinbindung: [doom3_door.mp4](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kirby_s_adventure_nes&rev=1528268364

Last update: **2018/06/06 08:59**

