

# Kirby's Adventure NES



Gameplay Ausschnitt

[whole\\_session.mp4](#)

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

## Spielbeschreibung

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 Levels 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

### 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.

#### 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.

#### 2.1.5 Entlastung

Einziger Punkt wäre die klangliche Anzeige des letzten Lebenspunkt, wobei dies doch auch im HUD gezeigt wird.

#### 2.1.6 Verstärkung

Kirby ist so übertrieben süß gestaltet, eine Immersion ist beinahe nicht möglich.

### 2.2 Bezug Interaktion / Aktion

#### 2.2.1 Handlung

Ein durch externe Handlung (Peripherie-Geräte) entstehender Sound existiert nicht. Nicht isomorphe Gesten/Handlungen sind ebenfalls schwer festzustellen. Die einzige Instanz, eines sich selbstständig machenden Geräusches, ist die Explosion einer Bombe.

#### 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.

### 2.3.3 Umgebungskommunikation

Es gibt keinen Atmosphären-Sound, da stets ein sehr glücklicher Musikhintergrund herrscht. Alle Sounds sind auf Aktionen von Spieler oder Gegner zurückzuführen.

## Klang bei Aktionen (Spielfigur)

- Sprung  
[kirby\\_sprung.mp4](#)
- Sprung mit Flug-Übergang  
[kirby\\_sprungflug.mp4](#)
- Sprung mit doppelter Landung  
[kirby\\_sprunglandland.mp4](#)
- Landung  
[kirby\\_landung2.mp4](#)
- Richtungswechsel Laufen  
[kirby\\_richtungswechsel.mp4](#)
- Fliegen (Flügel Schlag)  
[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\\_attaque1.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](#)

- Kollidieren mit Wänden

[kirby\\_bumpwall.mp4](#)

## Handlungsbezug Klang

- Aufsaugen Gegner = neue Fähigkeit

[kirby\\_absorbtion.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=1528271936](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kirby_s_adventure_nes&rev=1528271936)

Last update: 2018/06/06 09:58

