



Genre:	Action, Jump n' Run, Platformer
Publikationsjahr:	April 1992
Studio:	HAL Laboratory
Analyse von:	Moreno Vogel, Endre Banlaki, Vanessa Kesselring

1. Spielbeschreibung

Kirby's Dream Land ist das erste Spiel, das von der Kirby Serie erschien. Es ist ein Single Player Jump n' Run, welches wie viele 8-bit Games als «Side Scroller» aufgebaut ist. Es hat insgesamt fünf Levels mit diversen Sublevels, welche durch Türen betreten werden können. Durch Besiegen eines Bosses schliesst man das bestehende Level ab und kommt wieder in das Nächste. Nach Beendigung aller Bosse kommt der Spieler in einen sogenannten «Boss Rush», was bedeutet, dass der Spieler alle die besiegten Gegner erneut besiegen muss, um schlussendlich den Hauptboss zu bekämpfen. Die Grundmechaniken sind Laufen, Springen, Fliegen, Einsaugen und Schiessen. Der Player Charakter erhält auch «Power Up's» durch Einsaugen von speziellen Ressourcen. Beispielsweise erhält Kirby durch das Einsaugen eines scharfen Gerichts, einen Feueratem und kann somit für eine beschränkte Zeit Gegner besiegen. Ebenfalls kann der Spieler durch einsaugen der speziellen Ressourcen weitere Lebenspunkte erreichen.

Playthrough Non-Commentary: <https://youtu.be/giWzzjEgGIM>

2. Kirby's Geschichte

In Dream Land herrscht Harmonie. Essen wird durch glitzernde Sterne generiert und es ist genug für alle da. Doch eines schrecklichen Tages berauben King Dedede und seine bösen Untertanen alles Essen und die glitzernden Sterne. Da keiner der Bewohner von Dream Land weiss, was zu tun ist, stellt sich der tapfere Kirby freiwillig, um die ganzen gestohlenen Ressourcen wiederzuerlangen.

3. Soundanalyse

3.1. Bezogen auf den Raum

Raum oder in diesem Falle auch die Levels haben einen eigenen Soundtrack.

Level	Soundtrack
Dream Land	st_dream_land.wav
Castle Lololo	st_castle_lololo.wav
Float Island	st_float_islands.wav
Bubbly Clouds	st_bubbly_clouds.wav
Mt Dedede	st_mt_dedede.wav

3.2. Wahrnehmungsorientierung

3.2.1 Feedback

In Kirby Dream Land gibt es viele kleine Feedbacks, um zu bestätigen, ob eine Aktion ausgelöst wurde. In dem Spiel gibt es Aktionen, wie auspusten, hüpfen, laufen und sammeln. Es gibt Interaktionen, wie Einsaugen und spezielle Aktionen, die durch «Power Up's» ermöglicht werden. Alle diese haben einzigartige Sound Effekte. Wenn man zum Beispiel in die Luft hüpfet, dann gibt es einem einen Klang, um klarzustellen, dass man gehüpft ist und beim Landen gibt es einen weiteren Klang.

3.2.2 Simulation (Physikalisierung)

Da Kirby ein 8-bit Spiel ist mit wenig realistischen Szenerien, versucht es auch nicht allzu viele Imitationen der physikalischen Welt. Wenige Aktionen, wie Einsaugen oder Explosionen versuchen sich einem authentischen Klang zu orientieren.

Kirby's Aktion	Feedback
Auspusten	exhale.wav
Einsaugen	inhale.wav
Hüpfen	jump_3.wav
Aufnehmen	pickup.mp3pickup.wav
Power Up	powerup_microphone.wav
Gegner	Feedback
Hit	hit.mp3hit.wav
Schiessen	bumerang.wav

3.2.3 Fokussierung der Aufmerksamkeit

Die Aufmerksamkeit des Spielers wird meistens durch visuelle Stimulierung auf wichtige Objekte oder Geschehnisse gelenkt, natürlich stützt das Audio das Ganze. Wenn der Spieler beispielsweise einem Boss begegnet wird durch Sound Effekte angegeben, wie viel Health der Boss besitzt.

Aktion	Feedback
Boss Health	boss_leben.wav

3.3 Bezug (Inter-)Aktion - Klang?

3.3.1 Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielwelt)

Der Spieler bewegt sich grundsätzlich in der Spielwelt und hat keinen Zugriff auf das Interface. Die einzige Interaktion, die den Spieler aus der Spielwelt wirft ist der Pausenmodus. Dieser wird auch durch einen kleinen Sound unterstützt. Vor dem Spiel wird allerdings noch ein Menu angezeigt mit entsprechendem Lied und am Ende gibt es einen Abspann mit eigener Melodie.

Aktion	Sound
Startmenu	st_title.wav
Pause	pausieren.wav
Abspann	st_ending.wav

3.3.2 Freude am sich-selbst-hören

Kirby als Spielfigur ist eine niedliche kleine Spielfigur. Die Klänge, die mit ihm in Verbindung stehen sind dementsprechend auch sehr hoch und fröhlich. Da die Qualität nicht allzu gut ist, kann man nicht wirklich von Freude am sich-selbst-hören sprechen.

3.4 Bezogen auf Kommunikation

Das Spiel kommuniziert sehr klar mit dem Spieler. Jeder Sound wird auch visuell dargestellt. Es gibt eigentlich keine indirekten soundbasierten Hinweise im Spiel. Der Sound unterstützt lediglich. Beispiele sind auch Game Overs. Nebst der klaren Animation gibt es ein kleines Musikstück zum Game Over. Bestimmt interessant ist der melancholische Abschluss der Melodie. Sie initiiert etwas Schlechtes. Im Vergleich dazu ist die Melodie eines erfolgreichen Abschlusses fröhlich gehalten.

Aktion	Feedback
Game Over	st_game_over.wav
Winner Dance	st_dance.wav

3.5 Ästhetische Beurteilung

Die Musik von «Kirby's Dream Land» ist qualitativ nicht besonders hoch. Dennoch hat sie einen hohen Wiedererkennungswert. Es ist nicht immer ganz klar, woher der Sound kommt. Man kann ihn grundsätzlich sehr gut zuweisen. Wenn man das Spiel nun mit geschlossenen Augen spielen würde, kann es dennoch zu Verwirrungen führen. Es gibt viele gleichklingende Effekte, die einander überschneiden und auch verzögert eintreten.

4. Vergleich Kirby's Dream Land und Hollow Knight

Kirby's Dream Land erinnert mit seinen 8-bit Sounds an die typischen Nintendo Game Boy Spiele aus den 90ern. Sie separierten die Levels durch die unterschiedlichen Soundtracks und unterstützten die Interaktionen mit Sound Effekten. Die Soundeffekte waren meist realitätsfern, dennoch orientierten sie sich manchmal an echten Geräuschen. Sie versuchten auch klassische Erfolgs- oder

Verlierermomente mit passenden Klängen zu stützen. Hier gab es allerdings noch keinerlei Atmosphäre. Die Soundscape fiel gänzlich weg.

Hollow Knight, welches einige Jahre später auf dem Markt erschien, ist bekannt für seine stark atmosphärischen Momente. Während Kirby's Dream Land ständig von einem levelbezogenen Soundtrack begleitet wird, lässt Hollow Knight die Musik manchmal gänzlich weg. Stattdessen verfügt dieses moderne Spiel über Soundscape. Grundsätzlich hört man durch das Spiel Geräusche, die auf den Hintergrund und die Objekte im Raum angepasst sind. Feuchte Räume werden durch Tropfgeräusche ausgeschmückt. Das Spiel nutzt auch die Möglichkeit, die Sounds durch weitere Komponenten zu ergänzen, was bei Kirby's Dream Land unmöglich gewesen wäre. Beachtlich ist, wie Hollow Knight durch Abdämpfen oder Abschalten der Musik, spannende Momente schafft und auch narrative Elemente ins Spiel bringt.

Die beiden Spiele halten sich an grundsätzliche Regeln des Sounds. Sie geben Feedback auf Interaktionen, sie trennen Räume durch spezifische Soundtracks und sie versuchen Erfolge durch fröhliche Klänge emotional zu unterstützen. Natürlich ist Hollow Knight musikalisch und Sound technisch auf einem viel höheren Level als Kirby's Dream Land, was einfach auch am zeitbedingten Fortschritt liegt, aber es ist spannend, wie moderne Spiele den Mustern früherer Spiele folgen.



From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2019/06/07 08:19**

