



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

1. Spielbeschrieb

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. Bezogen auf Narration und Dramaturgie Wichtige Ereignisse, wie Sterben oder auch Gewinnen oder Weiterreisen haben auch kleine Animationen mit eigenen Soundtracks.

Levels	Soundtracks
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 hüpf, 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.

Aktionen	Feedback
Auspusten	exhale.wav
Einsaugen	inhale.wav
Hüpfen	jump_3.wav
Aufnehmen	pickup.mp3pickup.wav
Power Up	powerup_microphone.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.

Aktionen	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.

Aktionen	Feedback
Pause	pausieren.wav

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kirby_s_dream_land&rev=1559812270

Last update: **2019/06/06 11:11**

