

Mario Kart 8



Allgemein

Die Klänge sind möglichst einfach gehalten jeder Kart hat eine eigene Motorsoundfile. Die Klänge sind Teilweise aufgenommen und Teilweise simuliert. Beispiel

[pse_eg_dash_k_cat_dspadpcm.wav](#) [motor1.wav](#)

Feedback

Der Spieler hat einen Einfluss auf die Klangveränderung. Die Veränderung der Geschwindigkeit sowie die Steuerung des Fahrzeugs hat einen Einfluss auf den Klang. Das Einsammeln und einsetzen der Items ebenfalls.

Simulation der Physikalisierung

Im Vergleich zu Simulations Titeln wie Forza werden die Klänge einfach und leicht verständlich gehalten. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs lässt den Motor höher aufheulen was der Physik der Realität entspricht. Der Motorklang entspricht aber nur Teilweise der Realität. Die Geräusche sind auch umgebungsabhängig. Fährt der Spieler durch Wasser sind alle Klänge dumpf und abgeschwächt. Verschiedene Böden erstellen auch verschiedene Klänge.

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Die Items erzeugen ebenfalls Klänge. Einige warnen den Spieler davor getroffen zu werden. Andere schlagen Blitzartig ein und überraschen den Spieler. [blitze.mp4](#)

Disambiguierung

Falls der Spieler ein Item aufnimmt, erzeugt dies ein Glockenartiger sound. Auch die Interaktionen mit einem Item werden von verschiedene Klänge geschmückt.

Verstärkung der Immersion

Während andere Simulationsspiele wie Forza sich auf die wichtigsten Klänge und töne Konzentrieren um eine möglichst realitätsnahe Umgebung zu schaffen, gibt es bei Mario Kart eine auditive Reizüberflutung https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=forza_motorsport . Wenn der Spieler sich nicht auf die auf die Hintergrundmusik konzentriert, muss er sich auf die anderen Klänge einlassen. Warngeräusche der Items, Umgebungsgeräusche oder auch Fahrzeuggeräusche sind eines der vielen Beispiele der Klänge die zur Immersion Beitragen.

Beziehung Handlung am Interface

Das Anwählen der Menüoptionen wird über ein Audiovisuelles Feedback widergegeben. Im vergleich zu Forza werden nicht nur Spielrelevante Geräusche erzeugt sonder auch, die welche der Spieler und sein Charakter auslöst. https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=forza_motorsport Über Schanzen springen, Freuderufe, Driftgeräusche werden bei MarioKart der neueren Generation gerne auch über die Wii Mote übertragen. Ein Klang der den Spieler ermutigt und besonders Spass macht ist das Hupen in Mario Kart.

[tanookimario.mp3](#) Eine Figur mit all den Geräuschen.

[hupe.wav](#) Hupe

[feedback_figur.mp3](#) Feedback für Figurauswahl im Interface.

Verschiedene Aktionen

Zu den einfachen Aktionen gehören, Beschleunigung, Rückwärtsgang, Items Benutzen. Alle Aktionen werden mit einem klaren auditiven Feedback widergegeben. Zu den erweiterten Aktionen gehört das Drifte. Im vergleich zu Simulationsspielen ist der Driftsound bei allen Fahrzeugen gleich. Die zeitliche Verlängerung des Driftens, hebt das Driftgeräusch eine neue Stufe und verleiht dem Spieler ein Klanglastigen boost. https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=forza_motorsport Falls der Spieler von einem Item getroffen wird, hört man einen Knall mit einem anschliessenden Ausrufen einer Figur. Das verleiht dem Spiel einen Arcadigen Touch.

Manche Items wie zum Beispiel der Stern werden von einem Jingle oder einem anderen Klang

begleitet. Dieses auditive Feedback soll dem Spieler über die Dauer der Verfügbarkeit des Items dienen, als auch eine Warnung für andere Spieler sein.

Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

Falls der Spieler einen Item einsetzen möchte obwohl er keines zur Verfügung hat, wird stattdessen ein Hupgeräusch aktiviert welches sich Charakterbedingt ändert. Die Umgebung hat einen Einfluss auf die Geräusche. Befindet sich der Spieler im Wasser werden alle Geräusche sowie auch die Hintergrundmusik abgedumft.

Bezogen auf den Raum

Jede Bahn in Mario Kart verfügt eine eigene Hintergrundmusik. Ansonsten bleiben die Soundkulissen relativ gleich. Im Multiplayer Modus richtet sich die Hintergrundmusik immer den ersten Spieler an um eine Überlappung der Hintergrundgeräusche zu verhindern.

Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Falls der Spieler von einem Item getroffen wird, wird dies mit einem Knall-Geräusch widergegeben. Anschliessend ruft die Figur aus. Kurven, Itemverteilung und Höhenunterschiede in Mario Kart wurden aus auditiver Sicht gut gebalanced. Es herrscht ein ständiger kontrollierter Wechsel der Soundkulissen sodass der Spieler ein Gefühl für Hektik und Geschwindigkeit bekommt. Die Charaktere verfügen alle über eine Freude und Traueranimation welche ständig mit Geräusche widergegeben wird. Dabei wird nicht gescheut auch Stereotypische Klänge zu nehmen.

Der Stil ist abwechslungsreich. Die Hintergrundmusik und die Soundkulisse sind allgemein sehr ansprechend. Manchmal gehen die Soundkulissen unter, da es eine ständige Überflutung davon gibt. Es herrscht ein ständiger dynamischer Wechsel.

[mario_kart_8_online_race_win_2_-_cloudtop_cruise_luigi_no_music_-_from_youtube.mp4](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mario_kart_8

Last update: **2016/06/10 11:23**

