

Mario Kart 8

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](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=start&do=media&image=motor1.wav&ns=)
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=start&do=media&image=motor1.wav&ns=>

2.1 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.

2.1.2 Simulation der Physikalisation

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.

2.1.3 Fokussierung der Aufmerksamkeit

Die Items erzeugen ebenfalls Klänge. Einige warnen den Spieler davor getroffen zu werden. Andere schlagen blitzartig ein und überraschen den Spieler. *Soundsample 2.14 Disambiguierung Falls der Spieler ein Item aufnimmt, erzeugt dies ein glockenartiger sound. Auch die Interaktionen mit einem Item werden von verschiedenen Klängen geschmückt.* 2.1.6 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 (Link zu tobi). Wenn der Spieler sich nicht 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. 2.2.1 Beziehung Handlung am Interface Das Anwählen der Menüoptionen wird über ein audiovisuelles Feedback widergegeben. Im Vergleich zu Forza werden nicht nur spielrelevante Geräusche erzeugt sondern auch, die welche der Spieler und sein Charakter auslöst. (Link zu tobi) Über Schanzen springen, Freuderufe, Driftgeräusche werden bei Mario Kart 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. Einfache 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. Link zu tobi 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. Drift soundsample 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 ein 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 abgedumpft. Bezogen auf Raum Bezogen auf den Raum Jede Bahn in Mario Kart verfügt eine eigene Hintergrundmusik. Ansonsten bleiben die Soundkulissen relativ gleich. 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 Sounkulisse sind allgemein sehr ansprechend. Manchmal gehen die Soundkulissen unter, da es eine ständige Überflutung davon gibt. Es herrsch ein ständiger Dynamischer Wechsel.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mario_kart_8&rev=1465473839Last update: **2016/06/09 14:03**