

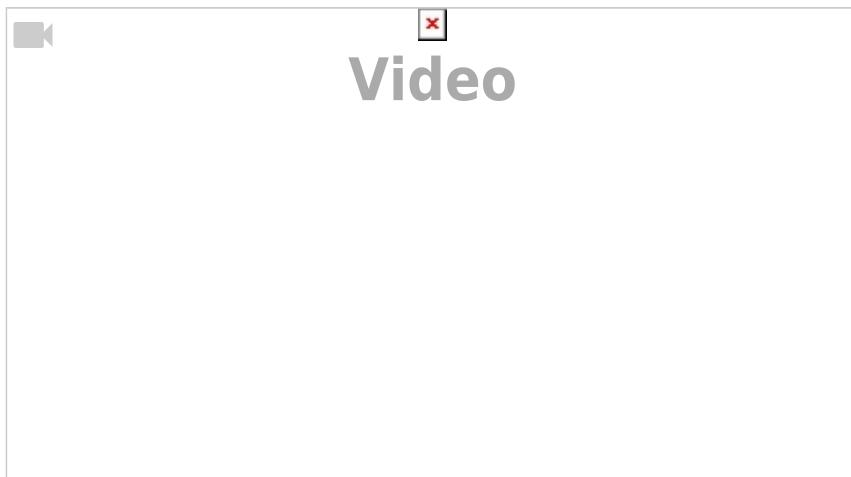
# New Super Mario Bros. Wii



Genre:	Jump n' Run
Publikationsjahr:	2009
Studio:	Nintendo
Analyse von:	Ferdi Pinarci & Laurin Waller

## 1. Spielbeschrieb

„New Super Mario Bros. Wii“ ist eine Fortsetzung des Jump n' Run Klassikers der „Super Mario Bros.“ Reihe. Entwickelt von Nintendo für die Wii. Wie in den Vorgängern auch, liegt es an Mario Prinzessin Peach zu retten. In diesem Titel jedoch nicht von Bowser sondern Bowser Jr.



## 2. Allgemeine Sound Beschreibung

Wie bei älteren Titeln der „Super Mario Bros.“ sind die Theme-Melodien auch bei „New Super Mario Bros. Wi“ Interpolationen der alten Titel. Die generellen Playersounds wie Springen, Münzen aufnehmen etc. haben sich nicht massgebend verändert. Die Soundkullise funktioniert sehr gut, das Playerfeedback konsequent umgesetzt, verständlich und verdeutlicht Spieler-Aktionen und unterstützt das Gameplay somit stark. Trotz der sehr repetitiven Sound-Feedbacks sind diese dynamisch und auch korrekt in die jeweilige Umgebung eingebaut.

### 2.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

Die im Spiel eingesetzten Sounds reagieren im Grossteil gut auf die Umwelt. Schritte sind auf den jeweiligen Untergrund angepasst, bei einigen Leveln stimmt meiner Meinung nach die Materialität aber nicht. Auch andere Soundeffekte z.B. sobald sich Mario den Kopf an seiner Umwelt anschlägt passen im Grossen und Ganzen gut, die Immersion bleibt auf jeden Fall bestehen und es wirkt nicht falsch.

Die Soundeffekte sind konsequent umgesetzt und immer hörbar. Die Envirmonment Sounds stehen aber in einem guten Verhältniss zu den Spieleraktionen. Offensichtlich wurde der Fokus auf diese und nicht das Environment gesetzt. Es gibt keine dynamische Veränderung der Lautstärke. Das kann mit der Zeit zu einer Ermüdung führen sodass die Gesammlautstärke des Spiels verringert werden muss.

### 2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Das Player-Feedback ist omnipräsent. Jede Münze die gesammelt wird, jeder Sprung und auch jedes PowerUp wird begleitet mit sehr positiven aufsteigenden Klängen. Vice versa werden Verluste von Lebensenergie oder Tode mit absteigenden Negativ-Klängen begleitet. Dadurch wird dem Spieler klar vermittelt wie die Aktion auf den Avatar wirkt.

Positive Klänge:

1 Up	<a href="#">nsmbwiilup1.wav</a>
Münze gesammelt	<a href="#">nsmbwiicoins.wav</a>

Negative Klänge:

Tod	<a href="#">nsmbwiideath.wav</a>
Schaden durch Gegener	<a href="#">nsmbwiipowerdown.wav</a>

Das Playerfeedback ist konsequent umgesetzt und immer hörbar. Die Menge an unterschiedlichen Sounds ist beträchtlich und führt dazu, dass jede Aktion, jeder Gegner und jede Umgebung genau zugeteilt werden kann.

Es gibt keine dynamische Veränderung der Lautstärke. Das kann mit der Zeit zu einer Ermüdung führen sodass die Gesammlautstärke des Spiels verringert werden muss.

## 2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

Die Soundeffekte bauen Muster auf die im schnell unverkennbar werden. Vorallem das Spiel mit negativ und positiv konnotierten Soundeffekten funktioniert hervorragend. Dadurch fällt es den Spielern leicht zu verstehen welche Aktion gerade ausgeführt wird oder welcher Gegnertyp gerade zerstört wurde.

## 2.4 Bezogen auf den Raum

Grundsätzlich; Die Soundeffekte verändern sich je nach Umgebung. Jedoch passen einige Reverbs nicht wirklich. Sie sind zu stark oder zu metallisch. Bei den overground Leveln stimmt der Hall nicht. Es ist aber anzumerken, dass dadurch die Immersion nicht zerstört wird da es keine „Korrekte“ Referenzen im Spiel gibt.

## 3. Ästhetische Soundanalyse

Es wäre Anmassend zu sagen, die Umsetzung der Soundkulisse sei nicht gut. Grundsätzlich ist diese Hervorragend umgesetzt. An einigen Stellen stimmen sie zwar nicht ganz überein mit der Umgebung. Diese „Fehler“ sind aber vernachlässigbar da das Gesamtkonzept hält. Die Soundeffekte sind Qualitativ hochwertig und passen auf den visuellen Stil des Spiels.

## 4. Fazit - Subjektiver Gesamteindruck

Das Spiel knüpft an den Erfolg der Vorgänger an. Neben den eingängigen Theme-Melodien sind auch die eingesetzten Soundeffekte grandios und unterstützen das Jump n' Run Erlebniss sehr.

## 5. Vergleich Super Mario 64 und New Super Mario Bros. Wii

### 5.1 Allgemeiner Vergleich

Die beiden Spiele ähneln sich stark. Der grösste Unterschied besteht darin, dass Mario in „Super Mario 64“ in alle 3 Richtungen bewegen kann. Das Spielprinzip ändert sich grundsätzlich nicht. Mario betritt ein Level und muss darin bis zum Ende kommen. Man könnte sagen, dass sich „Super Mario 64“ an ersten Open World Prinzipien bedient. Es gibt eine gewisse Multilinearität die es dem Spieler ermöglicht ein Level zu erkunden und eventuell sogar einen versteckten Stern zu finden statt wie bei „New Super Mario Bros. Wii“ einfach ans Ende des Hindernisskurses zu gelangen.

### 5.2 Sound Design im Vergleich

Last update:

2023/06/08 new\_super\_mario\_bros\_wii [https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=new\\_super\\_mario\\_bros\\_wii&rev=1686224491](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=new_super_mario_bros_wii&rev=1686224491)  
13:41

---

## 5.3 Verhältnis von Musik, Environment- und Player-Sounds

### 5.4 Fazit

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=new\\_super\\_mario\\_bros\\_wii&rev=1686224491](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=new_super_mario_bros_wii&rev=1686224491)

Last update: **2023/06/08 13:41**

