

Super Mario 64

Genre:	Platform Adventure
Publikationsjahr:	1996
Studio:	Nintendo
Analyse von:	Ferdi Pinarci, Laurin Waller

1. Spielbeschreibung

„Super Mario 64“ ist einer der berühmtesten Adventure Platformer von Nintendo. Jeder der Mario schon mal gespielt hat, kennt die Power Up Effekte, die Sounds der grünen Röhren und der Soundtrack des Stern Items.

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

Im Spiel läuft im Hintergrund für jedes Level ein neuer Soundtrack, welches stimmend zur Umgebung und der Stimmung komponiert wurde. Zudem hat jeder Gegner sowie jedes Item ein eigener Sound, welches beim Gehen, beim Kontakt mit dem Spieler und beim Sterben abgespielt wird. Allgemein ist das Spiel für diese Zeit gefüllt mit verschiedenen Sounds.

Wie mit Star Wars, kennt man gewisse Sounds der Mario Serie blitzschnell. Auch wenn die 64 das erste Mario Spiel ist, welches man spielt. Die Sound-Effekte, die in diesem Spiel verwendet wurden, findet man heute noch in den neusten Spielen wie Odyssey oder Super Mario Bros Wii.

Das Einsammeln von Münzen ist in „Super Mario 64“ einer der am meisten getätigten Aktionen im Spiel und somit auch der Soundeffekt, welches man am meisten im Spiel hört. Parallel fügen Fusschritte und Sprünge, zwar immer die gleiche, zum Feedback des Spiels zu.

Der Spieler wird am Ende jedes Levels mit einem spezifischen „Erfolgs Sound“ belohnt. Dieser wird abgespielt, wenn man Sterne, welche im Level gefunden werden können, aufgenommen werden. Diese sind zum Teil hinter verschiedensten Puzzles versteckt und somit passend mit einem sehr belohnenden Sound verbunden.

Auffällig sind die zur Navigation eingesetzten Soundeffekte. Während dem Erkunden der Spielwelt werden immer wieder Rufe abgespielt, welche dem Spieler den Weg zeigen.

Da das Spiel auf die Narration fokussiert ist wurde Kognitive Entlastung durch Geräusch-Feedback nicht als wichtige Mechanik eingebaut.

Rotts finden:

Rufe

Umherirrende geister
Rotts in der nähe

2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Das Player-Feedback (Schritte, Attacken, etc.) ist im Verlauf des ganzen Spiels zu hören, aber immer nur leise. Einige Feedbacks werden durch Musik angezeigt (z.B. Success-Sound). Aktionen mit dem Schild werden mit einem belohnenden Soundeffekt untermalt, welcher dazu auffordert es immer wieder zu benutzen.

Bewegungs-Sounds

Schritte	
Sprung	
Doppelsprung	
Rollen	
Klettern	
Hang runter sliden	
Schwimmen	

Attacken-Sounds

Schild	
Angriff #1	
Angriff #2	
Zielschiessen	
Interagieren	

Rott-Sounds

Rotts umkreisen Zwiebel	
Befehlige Rotts	
Rott Angriff	
Rott reinigen Schrein	

Erfolgs-/Misserfolgs-Sounds

Tod	
Fallen in den Tod	
Erfolg (Feedback)	

Interaktion

Druckplatte	
Kiste öffnen	
Erinnerung	

UI Sounds

Button		
Menu Button		

Dialog			
Slider			

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

Es wird dem*der Spieler*in durch klare Geräusch-Muster mitgeteilt, wenn besondere Milestones erreicht, oder neue Regionen freigeschaltet werden.

Checkpoint	
Steine sammeln	
Kristalle	
Level Up	
Neue Region	
Rotts laufen	
Rotts <3	

2.4 Bezogen auf den Raum

Jedes durchschrittene Biom wird mit passenden Sounds und meist auch individueller Musik untermalt. Es gibt dabei keinen Wechsel zwischen Tag und Nacht.

Beneath World	
Befriending Spirits	
Battle Theme	
Environment-Sounds	
Höhle	
Wald	
Boss (befallen)	
Meditation	

2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

Während der Geschichte begegnet der/die Spieler*in zwei NPCs in Form zweier kleiner Kinder. In den Anfangsszenen verfolgt man sie. Dabei hört man sie spielen. Sobald man in direktem Kontakt mit ihnen steht verändern sich der Dialog.

Da das Spiel das Thema Natur aufgreift wurde auch eine Verbindung zwischen Naturereignissen und NPCs geschaffen. In der folgenden Szene wird klar deutlich, dass der Character „Taro“ eine Verbindung mit dem Donner hat. Jedes mal, wenn Taro schreit wird auch ein Donner abgespielt.

Spielende Buben	
Taros geschichte	

3. Ästhetische Soundanalyse

Die Musik und alle Soundeffekte passen sich perfekt in die Ästhetik von „Kena: Bridge of Spirits“ ein. Auffallend ist wie die Thematik vom Wald und der Natur auch in der Akustik aufgegriffen und

widergespiegelt wird.

Die Soundqualität ist ausgezeichnet. Dass das Entwicklerteam bereits Erfahrung mit Animationsfilmen hat zeigt sich auch in diesem Sound-Design. Es wurde sehr Cinematisch gearbeitet, was zur Folge hat, dass die Verteilung der Geräusche eher Stereo als Surround wirkt.

4. Subjektiver Gesamteindruck

4.1 Bezogen auf Immersion

Sound und Musik sind so gestaltet, dass sich das Spielerlebnis mehr wie ein Animationsfilm anfühlt. Einmal gestartet, zieht einem die Musik direkt in den Bann und lässt einem nicht mehr los. Die Soundeffekte unterstützen die Musik und sorgen für ein grossartiges Spielerlebnis.

4.2 Bezogen auf Feeling

Durch das Spiel zieht sich diese mysteriöse Magie, welche immer von einem leisen klimpern begleitet wird. Gerade weil es nicht viele Fähigkeiten gibt, ist der Sound jeder einzelnen Fähigkeit perfekt auf Animation und Gameplay abgestimmt. Dadurch fühlen sich Fähigkeiten immer wieder erneut super an.

Speziell gut designt ist die Aura Fähigkeit, welche beim Kollidieren mit der Umgebung wie ein Echo weitere Sounds von sich gibt und oft stark zur Atmosphäre des Spiels beiträgt.

Echo von Kristallen an der Wand

4.3 Bezogen auf Vollständigkeit

Oft wird der Sound des Echos oder von kurz erscheinenden Geistergestalten den Spieler im Spiel zu leiten. Die Welt fühlt sich immer sehr lebendig an. Die über den Spielverlauf gesammelten Rotts begleiten die Spielfigur und geben ständig niedliche Laute ab, welche die Atmosphäre richtig aufleben lassen.

5. Vergleich Zelda: Breath of the Wild und Kena: Bridge of Spirits

5.1 Allgemeiner Vergleich

Beide Spiele sind Action-Adventures mit atmosphärischen Welten.

Durch den Open-World/RPG-Aufbau von „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ ist das Ressourcen-Management und das Sammeln von Items, ein Schwerpunkt im Gameplay.

„Kena: The Bridge of Spirits“ ist narrativ linear gestaltet. Dadurch ist es weniger wichtig zu Sammeln und jeden Winkel der Welt zu durchforsten.

5.2 Sound Design im Vergleich

Die Infos die in beiden Spielen durch Geräusche und Musik kommuniziert werden sind extrem unterschiedlich.

In Kena reagiert der/die Spieler*in auf Sounds die in der Umgebung platziert werden. Ruhige Abschnitte sind Aufforderungen sich weiter zu bewegen. In Zelda wäre das selbe Sound Design störend und überfordernd. Die Grösse der Welt bestimmt wie diese mit Geräuschen und Musik gefüllt werden muss. Das Environment und der/die Spieler*in ist akustisch viel prominenter so dass man mit Feedback auf Inputs rechnen kann. Die Sounds regieren auf das Handeln des/der Spielers*in.

Voice Over werden in Kena während dem Gameplay eingebaut. In Zelda wird nur selten im Gameplay, oder in Cutscenes mit diesem Storytelling Tool gearbeitet.

5.3 Verhältnis von Musik, Environment- und Player-Sounds

Kena ist gefüllt mit atmosphärischer Musik. Durch die Linearität des Spiels kann die Stimmung gezielt aufgebaut und beeinflusst werden. Im Vergleich zu den Player-Sound ist das Environment prominent. Die Player-Sounds geben Feedback auf Inputs, nehmen aber den Fokus nie von der Umgebung nimmt. Zelda arbeitet nur mit wenig atmosphärischer Musik und wenn dann nur mit sehr kurzen Snippets. Durch die Rarität der Musik bekommt sie im Gegenzug mehr Bedeutung. Primär wird Musik aber als Anzeiger für Geschehen, oder Informationsvermittlung benutzt. Der Spieler soll die Grösse der Open-World durch die Environment-Sounds wahrnehmen. Musik könnte aufdringlich und nervig werden auf eine so lange Spielzeit gezogen. Im Vergleich zu Keno sind die Player-Sounds viel lauter. Das ist dadurch zu erklären, dass Management, Items sammeln und die Handlung des Spielers im Zentrum steht. Es ist wichtiger, dass kleine Erfolge kommuniziert werden.

5.4 Fazit

Der unterschiedliche Aufbau des Sound Designs für eine Open-World, oder eine lineare Geschichtsführung wird beim Vergleich zwischen „Kena: Bridge of Spirits“ und „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ deutlich klar. Das Core Gameplay wird unterschiedlich akustisch reflektiert und die andere Art des Stimmungsaufbaus offensichtlich, obwohl sich die beiden Spiele auf ähnliche Art Frei anfühlen.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=supermario64&rev=1686212149>

Last update: **2023/06/08 10:15**

