

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

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.

2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Das Player-Feedback (Schritte, Attacken, etc.) ist im Verlauf des ganzen Spiels zu hören. Allerdings werden diese Sounds nie während dem Gameplay verändert, um den Fokus des Spielers zu steuern. Die Sound Effekte der Umgebung und der Gegner sind kurz, klar aber mit einem Digitalen hinterklang versehen. Dies ist dank der damaligen Limitationen der Datenmenge und der Spiel Plattform.

Bewegungs-Sounds

Schritte	
Sprung	
Doppelsprung	

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

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.

Level

Stern eingesammelt
Münze eingesammelt

2.4 Bezogen auf den Raum

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.

Level Sound falls vorhanden

3. Ästhetische Soundanalyse

Jedes Element hat ein sehr spezifischen und einzigartigen Klang. Kein Soundeffekt kann mit einem anderen verwechselt werden. Dank des Takts und der Melodie geben die Sounds dem Spieler während dem hüpfen, gehen und klettern ein Gefühl von Spass und Freude. Man wird somit während dem Spiel für jede Aktion mit fröhlichen Sounds belohnt.

4. Subjektiver Gesamteindruck

4.1 Bezogen auf Immersion

Generell wird für ein Spiel aus dieser Zeit relativ viel Sound verwendet. Sobald der Soundtrack läuft, ist man als Spieler schon völlig im Spiel immersiv drin. Auch kleinere Details wie das Pusten beim Klimmzug oder Klettern fügen zur Immersion viel bei.

4.2 Bezogen auf Feeling

Das Spiel gibt dem Spieler eine mehrheitlich fröhliche Energie und Stimmung mit dem Soundtrack und den Effekten mit. Allerdings, werden bei Bosskämpfen mit Bowser diese Gefühle auf den Kopf gestellt. Hier werden nämlich sehr tiefe, fast schon dunkle, und böse klänge verwendet. Kombiniert mit dem bösen Lachen von Bowser und dem etwas gruseligen Soundtrack wirken die Boss-Level ganz anders im Vergleich zu den fröhlichen Parkour Level im Rest vom Spiel.

Bowser

4.3 Bezogen auf Vollständigkeit

Das Spiel hat auf jeden fall eine Vollständig-klingende Welt und Experience. Für ein Spiel aus 1996 hat

es die Qualität und das level an Sound Design für die folgenden Jahre sehr wohl beeinflusst.

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=1686217359>

Last update: **2023/06/08 11:42**

