

# 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

|              |                                      |
|--------------|--------------------------------------|
| Doppelsprung | <a href="#">sm64_mario_yahoo.wav</a> |
|--------------|--------------------------------------|

### 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 | <a href="#">sm64_star_appears.wav</a> |
| Münze eingesammelt | <a href="#">sm64_coin.wav</a>         |

## 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.

## 4.4 Fazit

Super Mario ist ein hervorragendes Beispiel für klares und vollständiges Sound-Design auf einer damals sehr limitierten Plattform. Trotz der Limitation der Sounds werden die Gefühle und Stimmungen der Level ganz klar dem Spieler kommuniziert und wurden so komponiert, dass es trotzdem nicht ablenkt.

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

### 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 Hinderniskurses zu gelangen.

### 5.2 Sound Design im Vergleich

Die Entwickler der „Super Mario Bros.“ Reihe haben bereits im ersten Titel – erschienen im Jahr 1985 – ein wunderbar funktionierendes Gesamtkonzept geschrieben. Beide Spiele bedienen sich stark an den bereits damals entwickelten Kulissen und offensichtlich mit Erfolg. Sounds die damals wie heute dieselben Funktionen besitzen sind lediglich Interpolationen der damaligen Effekte. Natürlich hat sich die Klangqualität massiv verbessert, die Aussagen jedoch haben sich nur geringfügig verändert.

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

Super Mario wird von der Musik geprägt. Ob auf der Nintendo 64 oder auf der neuesten Nintendo Wii Konsole, die Soundtracks und die Effekte bleiben gleich. Power Ups und Items geben zwar einen Sound Effekt ab, jedoch wird die Musik für die Dauer des Items umgestellt. Für beide Spiele werden mit jedem Level neue Soundtrack vorgestellt. Diese verankern sich im Spieler so, dass die Stimmung und Anregung des Spiels nur schon mit dem Klang erweckt werden kann. Der Unterschied von den Sound Effekten zu der Musik ist die Kontrolle des Spielers. Während Sounds von Aktionen der Spieler ausgelöst werden, wird die Musik nur durch das Level und die Power Ups gesteuert.

### 5.4 Fazit

Andere Titel, andere Jahrzehnte, andere Karten und Charakter, aber der Sound bleibt gleich. Mario hat in den 90er mit „Super Mario 64“ die Grundlage für Ihren Sound festgelegt und bleibt bis heute beim selben Rezept. Nach dem Sprichwort: „Never change a running System“ haben die Game-Designer bei Nintendo Ihre bestehenden Sounds übernommen, in Ihrer Tonalität einfach verbessert.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=supermario64&rev=1686225481>

Last update: **2023/06/08 13:58**

