

Wario Woods

- Genre: Puzzle
- Publikationsjahr: 1994
- Publisher: Nintendo
- Designer: Soichiro Tomita
Masahiro Iimura
Naotaka Ohnishi

Spielbeschreibung

Wario's Woods (Japanese: ワリオの森) ist ein puzzle spiel entwickelt von Nintendo R&D1 und veröffentlicht von Nintendo, veröffentlicht auf dem Nintendo Entertainment System (NES) und dem Super NES (SNES).

Wario's Woods ist ein "Match 3 Game" wo der Spieler Spielsteine arrangieren muss um drei gleiche Farben diagonal oder vertikal zu stapeln, dann werden diese gelöscht. Eine weitere Mechanik verkleinert das Spielfeld und die Geschwindigkeit des erscheinen neuer Spielsteine erhöht sich mit dem Spielverlauf. Im vergleich zu Tetris, kann der Spieler die Spielsteine nicht direkt manipulieren, sondern steuert den Charakter Toad, der die gefallenen Spielsteine manipulieren kann.

(Quelltext: https://en.wikipedia.org/wiki/Wario%27s_Woods)

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Die verschiedenen Sounds von WarioWoods

- Start spiel
- Start level
- Figuren Aufheben
- Figuren Absetzen
- Explosion Figuren
- Schlussstein kommt näher
- Coins aufsammeln
- Game Over
- Tor erscheint auf Seite

Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback

- Wario Porträt rammt Baum
- PickUp erfolgreich
- SetDown

2.1.2 Imitation der physikalischen Welt

Physikalische Töne werden teils imitiert, z.B die Explosion. Die meisten Töne aber haben keinen Bezug zur physikalischen Welt und dienen lediglich zur Unterstützung des Gesehenen.

2.1.3 Fokussierung der Aufmerksamkeit

- Wario erscheint
- Schlussstein kommt näher

2.1.4 Verdeutlichung

- Musikwechsel bei anderem Gegenspieler (Wario erscheint)
- Start spiel
- Start level
- Spielende
- Coins
- Game Over
- Spieler fällt

2.1.5 Kognitive Entlastung

Die Absenz von Explosionen beim Stapeln von Figuren oder deren Auftreten. Das Spiel besitzt kein HUD. Texte erscheinen im Spiel wie auch Übergänge von Levels.

2.1.6 Immersion

Der Sound klingt fröhlich, vermittelt Eindruck von entspanntem spielen im Wald. Wario Thema hat dramatischen Effekt durch höheres Tempo.

Bezug Aktion - Klang?

2.2.1 Beziehung zwischen Handlung und Klang

Die Hauptaktion (A-Button) gibt kein Feedback auf sich gestellt, bei erfolgreicher Interaktion, wenn also Spielsteine aufgehoben wurden, erkennt man eine leichte Isomorphe Qualität, des Sounds unabhängig der Visuellen Information. Alle anderen Sounds entwickeln sich nicht Isomorph.

2.2.2 Freude am sich selbst hören

Die einzige Gelegenheit sich selbst zu hören ist mit einem Update welches dem Spieler ermöglicht zu schiessen. Dieses Feedback unterstützt die Immersion und die Freude über das nützliche Powerup.

2.2.3 Machtdifferential

Explosionen können einen gestaffelten Ablauf haben. Das aneinander reihen der Sounds führt zu einem befriedigendem Ablauf.

2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

- . 2.3.1. direkte Kommunikation (ausgelöst durch "Manipulation" von Objekten/der Umgebung: „Es funktioniert (nicht).“) □
- . 2.3.2. indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder "KI" initiiert werden: z.B. Aktivierung von NPCs durch Betreten eines Raumes, Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft □
- . 2.3.3. Umgebungskommunikation ("Atmo", genereller "Keynote" Sound,

allgemeine Information über "das Vorhandene". Beispiel: Man hört Wölfe heulen: Es ist Nacht, es hat hier irgendwo Wölfe.) □

Bezogen auf Raum

. 2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie

Der Sound klingt fröhlich, vermittelt Eindruck von entspanntem spielen im Wald. Wario Musik hat dramatischen Effekt. → immersion

. 2.4.2. Nutzung zur Navigation, Orientierung

Fallgeräusch. Stein kommt näher.

. 2.4.3. Elemente und Komposition des „virtuellen Soundscapes“

sublimiert durch Musik mit verschiedenen Themata.

Bezogen auf Narration & Dramaturgie

. 2.5.1. Dramatisierung, emotionale Hinweise (Erfolg, Misserfolg...),

Gewinn Sound in Kombination mit Münzen. Verlier Sound

. 2.5.2. Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller

Wechsel von Musik wenn Wario erscheint und sich Spieltempo erhöht.

. 2.5.5. Stereotypisierung, narrativer Key Sound, Leitmotiv

3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

. 3.1. Klangqualität (technisch, wahrgenommen) □

. 3.2. Stil, Genre, Klangästhetik □

. 3.3. Mixing & Komposition der Klänge zueinander: Spektrum, Dynamik, positionierung im Raum □

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=wario_woods&rev=1496824403

Last update: **2017/06/07 10:33**

