

Arms

Sound Analyse	Jonas Müller	Stefan Kraft
---------------	--------------	--------------

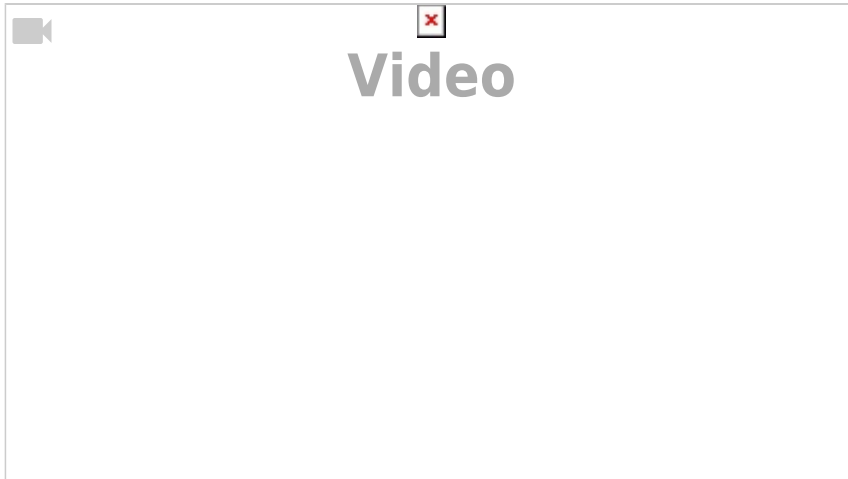
Spieldaten

Genre:	Sport, Fighting
Veröffentlichung:	1987
Plattform:	Famicom/NES
Publisher:	Nintendo
Developer:	Nintendo
Director:	Genyo Takeda
Programmer:	Masato Hatakeyama
Artist:	Makoto Wada
Composers:	Yukio Kaneoka, Akito Nakatsuka, Kenji Yamamoto

Spielbescrieb

Punch-Out!! (früher *Mike Tyson's Punch-Out!!*) ist ein Boxing-Game, das 1987 erschien für die NES (Nintendo Entertainment System). Es ist ein Remake von «Arcade Punch-Out!!» und erschien zum ersten Mal auf einer Heimkonsole. In diesem Spiel geht es um einen jungen Kerl, bekannt als «Little Mac», der «Doc Lois» kennenlernt, der sein Trainer wird. Dieser hilft ihm der WVBA (Worlds Video Boxing Association) beizutreten. Das Spiel beginnt direkt in diesem Turnier und der Spieler kämpft in der Rolle des «Little Mac» gegen vielseitige Gegenspieler die unterschiedlichen Kampfstarten beherrschen und aus den verschiedensten Ländern stammen. Ziel ist es «TKO» oder «Knock-Out» zu bekommen, um schlussendlich gegen «Mike Tyson»/«Mr. Dream» (je nach Version) zu kämpfen und zu gewinnen.

Gameplay Demo



Soundanalyse

1. Allgemeine Klangbeschreibung

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch) (In Bezug auf Arten von Aktionen)

Schlag: Wird er geblockt ist der Ton tief und dumpf; Treffer sind hoch und klar (belohnend)

Block	punchout_block.ogg
Treffer	punchout_hit.ogg

Für ausserordentliche Schläge wird der Spieler mit noch höheren (funkenähnlichen) Sounds belohnt. Spieler und Gegner verursachen die gleichen Sounds bei den gleichen Aktionen (Schlag, Blocken).

Das Spielmenu ist grösstenteils lautlos: lediglich der Spielstart und die Zahleneingabe für das Passwort erzeugen Ton. Knopfdrücke, die nichts bewirken, machen auch keinerlei Ton.

2.1.2. Simulation, “Physikalisierung”, resp. Imitation der physikalischen Welt

Das Spiel emuliert auf reduzierte Weise die Atmosphäre eines Boxingrings:

- Publikumsgeräusche (Jubel) in Form von Rauschen
- Glocke, die den Start einer neuen Runde einläutet

[punchout_dingding.ogg](#)

Zudem sind die Kampfgeräusche, an die physische Welt angelehnt. z.B.: Ein Schlag auf Boxhandschuhe klingt dumpfer als ein Schlag auf nackte Haut. Ausholen, Ausweichen, und Schwingen (von Schlägen) erzeugen Windgeräusche (Rauschen). Obwohl in der echten Welt nicht vorhanden, erzeugen diese Glaubwürdigkeit auf eine hyperrealistische Weise.

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Sobald Runde beginnt, verschwinden die Publikumsgeräusche. Es gibt nur noch Kampf-Musik und Kampfgeräusche. Fokus entsteht durch Abschalten der Musik. Ohne ablenkenden Nebengeräusche entsteht eine konzentrierte Atmosphäre.

2.1.5. Kognitive „Entlastung“

Treffer- und Blocksounds reduzieren, wie oft der Spieler auf die Lebens-/Ausdaueranzeige schauen muss. An der Lautstärke des Publikum und dem Musikwechsel können KOs und Anfang und Ende des Spiels erkannt werden.

2.2. Bezug (Inter)Aktion - Klang?

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielewelt) - Klang

Nicht isomorph. Knopfdruck löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig. Spieler: Knopfdruck, Spiel: Boxing-Sounds

2.2.2. Freude am sich-selbst-hören, „Machtdifferential“

- *Whoosh* von Ausweichen
 - Variation in der Reaktionssounds der Gegner auf Schläge
-

2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

2.3.2. indirekte Kommunikation

Gegner machen viele der gleichen Sounds wie der Spieler, plus einige choreographierte Spezialangriffe mit eigenen Sounds. Spott der Gegner (wenn der Spieler besiegt wird) macht kleine Spott-Sounds. Das Schwanken der Gegner bedeutet, dass sie jeden Moment umfliegen werden. Auch dies macht ein Geräusch.

2.4. Bezogen auf Raum

2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie

Das Publikum die dem Spieler oder Gegenspieler zujubeln. Den Gong die man hört aber nicht sieht.

2.4.2. Nutzung zur Navigation, Orientierung

Das Spiel ist in «Mono», was normalerweise die Orientierung schwieriger macht. In *Punch-Out!!* hat man aber nur ein sehr vereinfachter pseudo-3D Raum, daher spielt es keine Rolle. Vorne ist das Publikum, mehr Zuschauer sind impliziert. Es gibt Zwischen-Screens die nicht mit der Umgebung verbunden sind. Diese sind grösstenteils lautlos.

2.5. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

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

Wenn der Spieler gewinnt oder verliert, hört man das Publikum die «Aaah...» schreien. Gewinnt der Spieler, kommt zusätzlich ein Win-Song. Wenn man selbst oder der Gegner am Boden liegt, hört man das Publikum und einen anderen Song.

2.5.3. Unterstreichen des Charakters oder Persönlichkeit von Spielerfigur oder NPCs

Das Schlaggeräusch auf die Gegner kann sich von Gegner zu Gegner unterscheiden. Es spielen passende kurze Intro-Musik-Clips für die verschiedenen Gegenspieler bei ihrem ersten Auftreten.

Gegner	Nationalität	Stück	In-Game
Glass Joe	Frankreich	La Marseillaise	03_-_mike_tyson_s_punch-out_-_nes_-_glass_joe_-_mr._sand_man.ogg
Von Kaiser	Deutschland	Walkürenritt	08_-_mike_tyson_s_punch-out_-_nes_-_von_kaiser_-_super_macho_man.ogg
Piston Honda	Japan	Sakura Sakura	10_-_mike_tyson_s_punch-out_-_nes_-_piston_honda.ogg

In den Sequenzen zwischen den Kämpfen hat das Einblenden von Dialog einen Sound. Der Dialogston von Doc Louis, der zum Spieler spricht, ist höher als das der Ton der Gegner.

2.5.5. Stereotypisierung, narrativer Key Sound, Leitmotiv

Die Dongs geben dem Spieler an, dass das Spiel anfangt. Zusätzlich zum läuten spielt ein kurzer Rundenstart-Theme. Dieser ist immer gleich, und bereitet den Spieler auf den unmittelbaren Kampf vor. Beim ersten Eintritt von einem neuen Charakter spielt deren eigener Musik-Clip (siehe oben). Während des Spiels spielt der Kampf-Song (Punchout-Music). Und wenn einer am Boden ist gibts einen Spannungs-Song, wobei dieser nicht so auffallend ist. Wenn der Spieler gewinnt, spielt ein Win-Song.

3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

3.1. Klangqualität (technisch, wahrgenommen)

Die Sound-Effekte, die im Spiel vorkommen, sind mehrheitlich möglichst getreu zur Realität gehalten—halt mit den damaligen Möglichkeiten. Trotzdem kommen auch Comic-artige Effekte wie ein «Wusch» vom Danebenschlagen oder ein «Boing» bei einem Treffer. Dies Hilft dem Spieler ein klares Feedback zu geben (Typisch für Comic-Sprache (zusätzliche Bestätigung)). Die Sound-Effekte sind auch nicht immer gleich hundertprozentig deutlich, wo auch ein wenig Interpretations-Raum

entsteht.

Fazit:

Soundtechnisch ist *Punch-Out!!* relativ primitiv. Doch wurde recht viel an Klarheit und Character rausgeholt. Die meisten Sounds sind relativ schnell verständlich für den Spieler. Dass die Sounds der Gegner die vom Player ähneln, sorgt dafür, dass die Gegner dem Spieler gleichgestellt anfühlen (was den Kampfgeist fördert). Jeder Gegner hat doch seine eigene Persönlichkeit durch eigene Bewegungs- (und somit Sound-) Muster und ihre Titelmelodien (zwar etwas stereotypisch).

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=arms&rev=1559827231>

Last update: **2019/06/06 15:20**

