

Arms

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

Spieldaten

Genre:	
Veröffentlichung:	
Plattform:	Switch
Publisher:	Nintendo
Developer:	Nintendo
Director:	
Programmer:	
Artist:	
Composers:	

Spielbeschreibung

Gameplay Demo

1. Allgemeine Klangbeschreibung

2. Funktional-Ästhetische Analyse

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1 Feedback (sensomotorisch)

Menu: Schraubenfeder-Geräusch bei Input/Cursorverschiebung, Klatschgeräusch bei Bestätigen/Auswahl. Finale Auswahl bevor Kampfbeginn starkes Klatschen (Startschuss).

Kampf: Schlag-Abschussgeräusch und Schlag-Treffergeräusch. Laufen, Springen, Ausweichen, Blocken erzeugen Geräusche. Ab und zu spielt zu den Aktionen zusätzlich eine Voice-Line.

2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt

Das Timbre der Fusschritte geben Auskunft über das Material des Spielfelds. z.B. ob der Boden aus Stein oder Metall besteht. Jedoch besteht innerhalb der meisten Spielfelder der Boden aus einem einzigen (akustischen) Material, daher kommt dies eher weniger zur Geltung.

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Menu: Im Menü spielt Musik. Betritt man die Charakterauswahl, werden fließend gewisse Instrumente der Musik leiser; hohe Stimmen gehen weg.

Kampf: Bevor das Spiel beginnt, werden Arme/Waffen ausgewählt. Bei der Arm-/Waffenauswahl gibt es keinen Sound. Dies ist ein Moment zu Planen. Die Ruhe vor dem Sturm. Auch beim Ausführen einer Spezialattacke wird die Musik und Fusschritte kurzzeitig stummgeschaltet.

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

Schlag-Abschussgeräusch und Schlag-Treffergeräusch sind unterschiedlich je nach ausgerüstetem Arm/Waffe (42 verschiedene Geräusche). Voice-Over hilft zur Identifizierung vom Gegner-Charakter.

2.1.5. Kognitive "Entlastung"

Wenn der Spezialangriff aufgeladen ist, erklingt ein hoher Zwitscherton.

2.2 Bezug (Inter)Aktion - Klang?

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

Arms kann mit Motion-Controls (Joy-Cons) gespielt werden. In dem Modus ist entspricht die Spielerbewegung der Bewegung des virtuellen Armes und erzeugt ein synchrones Whoosh Geräusch und ist somit recht isomorph. Das Spiel kann auch mit traditionellem Input gespielt werden (Knopfdrücke). In diesem Fall ist die Übereinstimmung weniger gross.

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

Je nach Character spielen andere Voice- und Effektgeräusche bei Aktionen (Fusschritte, Springen, ...). Diese sind oft schwer hörbar über der dichten Geräuschkulisse.

2.2.3. In Bezug auf Arten von Aktionen

Treffer-Sounds können anders klingen je nach Stärke des Treffers. Bei starken Treffern ist der Sound höher (Peitschenartig). Beim geblocktem Schlag erklingt ein elektrisches Knister-Geräusch an Stelle des regulären Treffergeräusches. Beim Ausführen einer Spezialattacke wird die Musik und Fusschritte kurzzeitig stummgeschaltet. Soundeffekte bekommen ein Reverb-Effekt. Beim finalen KO-Treffer gibt es ebenfalls ein Echo.

2.4. Bezogen auf Raum

Die Hintergrundmusik während dem Kampf ist je nach Spielfeld unterschiedlich.

Publikumsgejube ist an folgenden Zeitpunkten im Spiel zu hören: Anfang des Kampfes Bei einer erfolgreich ausgeführten Grab-Attacke Bei einer erfolgreich ausgeführten Spezialattacke Beim letzten

Treffer des Spiels (KO)

Fliegende Items können auf dem Spielfeld erscheinen. Wenn sie das tun, klingt ein Propeller- und Piepgeräusch. Durch den Stereo-Sound kann der Spieler sie orten.

2.5. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

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

Einfacher Ablauf von Vorbereitung (Stille), zu Publikumsgejubil, zu energetischer Kampfmusik, zu finalem Publikumsgejubil. Dieser Ablauf kreiert die Dramaturgie eines Kampfes. Eine Ansagestimme verkündet zudem den Anfang und das Ende eines Kampfes.

2.5.3. Unterstreichen des Charakters oder Persönlichkeit von Spielerfigur oder NPCs

Jeder Character hat eigene Voice-Lines in ihrer jeweiligen Sprache. Diese sind in der Charakterauswahl, im Kampf, und nach dem Kampf in der Siegespose zu hören. Auch eigene Soundeffekte dienen zur Charakterisierung.

3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

3.1. Klangqualität (technisch, wahrgenommen)

Der Surround-Sound ist gut erkennbar. Die akustische Verortung im Raum ist wichtig für solch ein kompetitives Spiel.

3.2. Stil, Genre, Klangästhetik

Die Hintergrundmusik erinnert vielleicht an Samba oder Capoeira-Musik (mit mehr energetischen E-Gitarren).

Fazit:

Der Sound in Arms ist sehr aufwändig gestaltet. Es gibt eine riesengrosse Vielfalt von Sounds: Verschiedene Spielfelder mit eigener Musik, verschiedene Charaktere, die verschiedene Sounds machen und viele Kombinationen von verschiedenen Armen/Waffen, die alle mehrere Geräusche ausführen. Das Startmenü ist sehr aufregend und sauber designt, mit fließenden Übergängen in der Instrumentation. Im Kampf kann die Vielfalt und Menge der Sounds überfordernd sein.

Vergleich zwischen Punch-Out!! und Arms:

In vieler Hinsicht sind Punch-Out!! und Arms sich sehr ähnlich. Von der Dramaturgie besonders: Beide Spiele haben den Ablauf von Stille zu Publikumsgejubel zu Kampfmusik und Kampf-Sounds zu Publikumsgejubel. Punch-Out!! versucht mit den wenigsten Mitteln möglichst viel herauszuholen, während Arms zum Teil beinahe unter der Sound-Vielfalt ertrinkt. Arms kann mit präzise gestalteten Effekten und Sound-Ereignissen Momente kreieren, die sich besonders gut anfühlen. Man wird sich der Materialität unter der Kraft der Dinge sehr bewusst. Bei Punch-Out!! ist das Sounderlebnis weniger intuitiv — es erwartet etwas mehr an Vorstellungskraft vom Spieler.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=arms&rev=1559847950>

Last update: **2019/06/06 21:05**

