

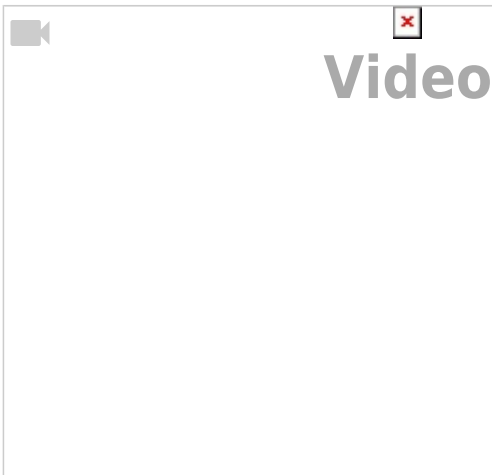


Sound Analyse	Jonas Müller	Stefan Kraft
---------------	--------------	--------------

Spieldaten

Genre:	Action, Fighting
Veröffentlichung:	16. Juni 2017
Platform:	Switch
Publisher:	Nintendo
Developer:	Nintendo EPD
Producer(s):	Kosuke Yabuki
Director:	Kenta Sato, Masaaki Ishikawa, Shintaro Jikumaru
Artist:	Masaaki Ishikawa
Composers:	Atsuko Asahi, Yasuaki Iwata

Gameplay Demo



1. Spielbescrieb

Arms ist ein Fighting-Game (Boxing Game), das 2017 auf Nintendo Switch erschien. Hier kämpfen die Spielfiguren mit übernatürlichen, Sprungfeder-artigen, langen Armen, die durch die Arenen geschleudert werden, um sich gegenseitig niederzuschlagen. Als Spieler kann man im Team oder alleine gegen drei bis zu einem einzelnen Gegenspieler antreten. Es gibt zur Auswahl fünfzehn spielbare Figuren die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Die wiederum können verschiedene Arme austauschen und kombinieren. Viele Modi stehen einem zu Verfügung doch «Grand Prix» und «Multiplayer» sind die wichtigsten. In Grand Prix schlägt man sich durch 10 Matches gegen vielseitige Gegenspieler, um sich schliesslich den Championship Gurt zu ergattern. Es gibt nicht wirklich ein Backstory, doch es kommt als eine spannende Sportart rüber und dient dem Spieler als Motivation.

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).

Feder	feder.mp3 federstark.mp3
-------	---

Kampf:

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

Schuss & Schlag	schuss_und_schlag.mp3
Springen	springen_ausweichen.mp3

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 AufmerksamkeitMenu:

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 Spielewelt) -**

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 Charakter spielen andere Voice- und Effektgeräusche bei Aktionen (Fussschritte, 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 werden die Musik und viele Effekte wie Fusschritte kurzzeitig sehr leise geschaltet. Zudem bekommen sie ein Reverb/Echo-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.

Springman's stage	arms_stage_springman.mp3
Misango's stage	arms_stage_misango.mp3
Dr. Coyle's stage	arms_stage_coyle.mp3

Publikumsgejubil 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.

Item Pieps	arms_item.mp3
------------	-------------------------------

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.

Start	start.mp3
K.O.	k.o..mp3
Spott	spott.mp3

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.

Spring Man	vo_spr_char02.wav vo_spr_char03.wav
Min Min	vo_mee_char03.wav vo_mee_char01.wav
Master Mummy	vo_mmy_char02_n.wav vo_mmy_char1-04.wav

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 scheint inspiriert von brasilianischer Musik und erinnert vielleicht an Capoeira-Musik (mit mehr energetischen E-Gitarren), was dem Kampf-Thema gut zukommt.

Fazit:

Der Sound in *Arms* ist sehr aufwändig gestaltet. Es gibt eine riesengrosse Vielfalt von Sounds: Verschiedene Spielfelder mit eigener Musik, verschiedene Charaktere mit eigenen Sounds und viele Kombinationen von verschiedenen Armen/Waffen, die alle mehrere Geräusche ausführen. Das

Startmenü ist akustisch sehr aufregend und sauber designt, mit fließenden Übergängen in der Instrumentation je nach offenem Menü. 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 Publikumsgejubiläum zu Kampfmusik und Kampf-Sounds zu Publikumsgejubiläum. *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 und 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=1559859156>

Last update: **2019/06/07 00:12**

