



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

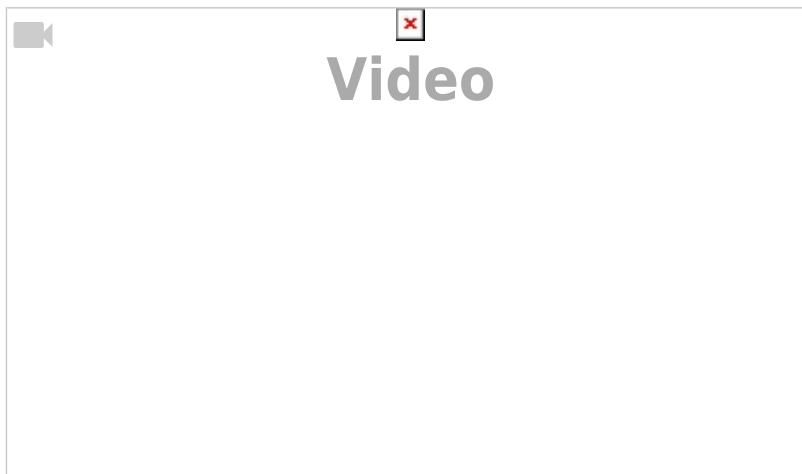
## 1. Spielbeschrieb

### 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

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 spaßige Sportart rüber und dient dem Spieler als Motivation.

### Gameplay Demo



## 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	<a href="#">feder.mp3</a>
	<a href="#">federstark.mp3</a>

### Kampf:

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

Schuss	<a href="#">schuss_und_schlag.mp3</a>
Schlag	<a href="#">schlag.mp3</a>
Springen	<a href="#">herumhuepfen.mp3</a>

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

Das Timbre der Fussschritte 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.

Übergänge	<a href="#">uebergang.mp3</a>
	<a href="#">uebergang2.mp3</a>

### 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 Fussschritte 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.

Spezial aufgeladen	<a href="#">arms_special_ready.mp3</a>
--------------------	--

## 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 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 Fussschritte 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	<a href="#">arms_stage_springman.mp3</a>
Misango's stage	<a href="#">arms_stage_misango.mp3</a>
Dr. Coyle's stage	<a href="#">arms_stage_coyle.mp3</a>

Publikumsgejubel 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	<a href="#">arms_item.mp3</a>
------------	-------------------------------

## 2.5. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

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

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

Start	<a href="#">start.mp3</a>
K.O.	<a href="#">k.o..mp3</a>
Spott	<a href="#">spott.mp3</a>

### 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	<a href="#">vo_spr_char02.wav</a> <a href="#">vo_spr_char03.wav</a>
Min Min	<a href="#">vo_mee_char03.wav</a> <a href="#">vo_mee_char01.wav</a>
Master Mummy	<a href="#">vo_mmy_char02_n.wav</a> <a href="#">vo_mmy_char1-04.wav</a>

## 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 etwas 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 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.

[Punch-Out!!!](#)

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=arms&rev=1559862509>

Last update: **2019/06/07 01:08**