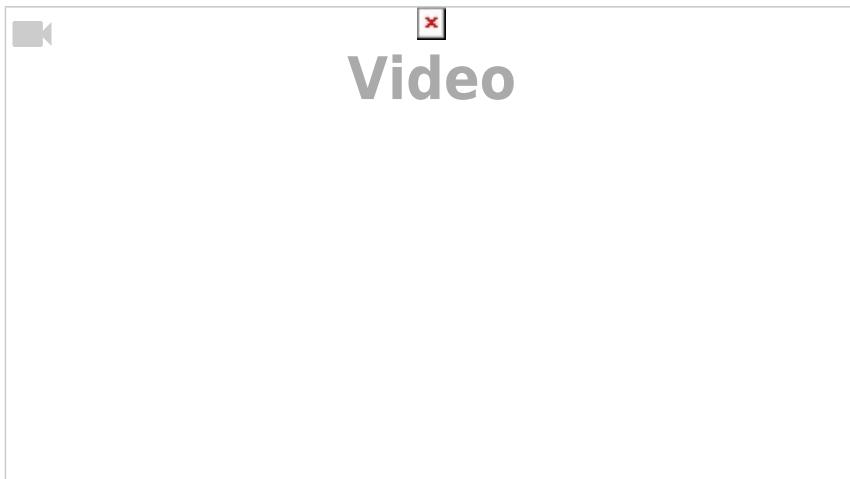


PIKMIN



Genre:	Real-Time Strategy, Puzzle
Publication date:	2001
Publisher:	Nintendo
Developer:	Nintendo
Analysis by:	Laura Economides

Full walkthrough video:



Pikmin ist ein dreidimensionales strategiebasiertes Spiel, bei dem der Spieler die Kontrolle über Olimar erhält, der wiederum die Kontrolle über die Pikmin hat, die ihm folgen. Kapitän Olimar tut auf einem unbekannten Planeten notlandet und muss seine fehlenden Schiffsteile sammelt, um zu entkommen. Das Spiel stellt die Hauptspielmechanik vor, wie Pikmin wachsen, die Pikmin als Gruppe kontrollieren, Hindernisse beseitigen, Gegenstände tragen und Feinde bekämpfen.

1. Allgemeine Soundanalyse

Genau wie in allen Teilen der Pikmin-Serie ist Sound Design sehr wichtig, da das gesamte Gameplay auf grossen Spielfeldern stattfindet und der Spieler oft nicht seine Pikmin im Sicht Feld hat und vieles immer in Gange ist, so dass der Überblick nicht verloren geht.

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Wahrnehmung

- **Verstärkung der Immersion**

Das Spiel bietet nicht viel, von der Seite des Sound Designs um den Spieler von der Lebendigkeit der Welt zu überzeugen. Man findet keine Geräusche wie Wind, Plätschern von Wasser in der Nähe von Quellen oder rascheln von Blättern, die man in der Natur erwarten würde. Allerdings gibt es die Ausnahme das Objekten, mit denen der Spieler interagieren kann Geräusche produzieren, wie Flammenwerfer.

Flammenwerfer [flames.mp3](#)

- **Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt**

Ein Teil, an dem es an Sound Effekten nicht mangelt ist die Physikalisierung des Charakters in der Welt. Wenn Olimar oder die Pikmin über unterschiedlichen Oberflächen laufen so ändert sich das Geräusch ihrer Schritte so das es zu dem Material des Boden passt.

Grass Schritte	grass_steps.mp3
Wasser Schritte	water_steps.mp3

- **Feedback**

Viele Aktionen im Spiel geben Audio-Feedback, um zu bestätigen, dass eine Aktion abgeschlossen wurde, z. B. ein Gegenstand ist im Raumschiff angekommen, eine Mauer wurde abgerissen oder eine Brücke gebaut. Außerdem werden die Pikmin ein Schrei von sich geben, wenn sie angegriffen werden, damit der Spieler wissen kann, ob sie in Gefahr sind, ohne ihnen ständig folgen zu müssen.

Gegenstand ist angekommen	item_arrived_at_spaceship.mp3
Mauer/Brücke fertig gebaut	pikmin_finished_task.mp3
Pikmin in Not	pikmin_distress.mp3

- **Verdeutlichung**

Das Spiel bietet einen interaktiven Soundtrack der sich gemäss der Situation anpasst um den Spieler die momentanen Ereignisse zu verdeutlichen. Zum Beispiel wenn der Spieler in einen Kampf mit einem Gegner gerät so werden zum Basis Soundtrack der Region Bongos hinzugefügt.

- **Kognitive Entlastung**

Etwa 15 Minuten werden jeden Tag auf der Oberfläche des Planeten verbracht; Wenn die Nacht hereinbricht, muss der Spieler verirrte Pikmin einsammeln, damit sie nicht den gefräßigen nächtlichen tieren zum Opfer fallen. Wie in allen Pikmin Spielen existiert auch hier eine art Sonnenuhr als Teil des UI um den Spieler die verbliebene Zeit anzuzeigen. Es existieren zwei Checkpoints auf der Uhr die mit Audio die verbliebene Zeit ankündigen. Mittag, dies heisst das die Hälfte der Zeit aus ist und Sonnenuntergang, was heisst das der Tag fast vorbei ist und in kürze der 10 Sekunden Countdown beginnt.

2.2 Verhältnis Aktion→Sound

- **Einfache Aktion**

Einfache Aktionen sind wahrscheinlich die wichtigsten Sound Effekte im ganzen Spiel da sie am häufigsten genutzt werden. Dazu gehören das Werfen der Pikmin, das Pfeifen, um sie zu einem zu rufen, oder das Stürmen auf einen Gegner oder Objekt.

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

- **Direkte Kommunikation**

Da der Spieler nicht direkt mit der Umgebung interagieren kann, sondern nur mit den Pikmin gibt es keine Direkte Kommunikation, die Pikmin werden nicht als Teil des Spielers betrachtet, da sie selbst Aktionen ausführen können.

- **Indirekte Kommunikation**

Die meisten Indirekten Kommunikations Geräusche kommen von den Pikmin, diese sind wichtig damit

der Spieler immer weiß was seine Pikmin machen ohne bei ihnen seien zu müssen.

• **Kommunikation der Umgebung**

Wie schon zuvor erwähnt gibt es eine Art Checkpoint die den Spieler wissen lässt das der Sonnenuntergang beginnt und die Zeit bald abläuft. Dies wird mit dem interaktiven Soundtrack kombiniert und so ändert sich der Soundtrack damit er sich dem Sonnenuntergang anpasst. So werden alle Instrumente der normalen Version durch ein Recorder und eine Gitarre ersetzt.

2.5 Narration & Dramaturgie

• **Dramatisierung, emotionale Hinweise**

z.B. Ende des Tages/Erfolgreich abgeschlossen, Game Over

3. Ästhetische Beurteilung

3.1 Stil, Genre, Klangästhetik Die Musik passt sehr gut zum simplen Gameplay und World Design während die cartoonischen Sound Effekte ideal für die Charaktere sind die stark aus der Welt herausstehen.

4. Subjektiver Gesamteindruck Alles in allem leisten Musik und Soundeffekte hervorragende Arbeit, um die Ästhetik des Spiels zu verbessern und um den Spieler in das Spielerlebnis zu vertiefen.

Vergleich von Pikmin 1 mit Pikmin 3

Pikmin 1 und 3 überzeugen beide mit ihren ästhetischen Soundtracks. Pikmin 1 leidet eventuell unter den Beschränkungen seiner Zeit mit wenigen Sound Effekten, was es allerdings nicht stoppt ein mehr als überzeugende Spielerlebnis zu bieten. Währenddessen hat Pikmin 3 viel mehr Möglichkeiten eine immersive Welt zu kreieren, welche es zu vollem Potenzial ausnutzt.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pikmin&rev=1623575670>

Last update: **2021/06/13 11:14**

