2025/11/21 06:25 1/2 pikmin\_3

### **PIKMIN 3**



| Genre:            | Real-Time Strategy, Puzzle |
|-------------------|----------------------------|
| Publication date: | July 2013                  |
| Publisher:        | Nintendo                   |
| Developer:        | Nintendo                   |
| Analysis by:      | Laura Economides           |

# **Full Walkthrough Video:**

### watch

Pikmin 3 ist ein atmosphärisches Echtzeit-Strategie-/Puzzlespiel. Der Spieler übernimmt die Rolle von drei Entdeckern vom Planeten Koppai, die auf dem Planeten PNF-404 abgestürzt sind, nachdem sie dorthin geschickt wurden, um nach Ressourcen zu suchen. Auf deren Suche nach den fehlenden Teilen ihres Raumschiffs und Nahrung werden sie von verschiedenen Pikmin-Typen begleitet. Pikmin sind kleine, auf diesem Planeten heimische Kreaturen, die ihnen helfen wollen, indem sie Feinde angreifen oder verschiedene Dinge wie Materialien oder Früchte tragen.

# 1. Allgemeine Soundanalyse

# 2. Funktionale Soundanalyse

# 2.1 Wahrnehmung

- Verstärkung der Immesion
- Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt
- Feedback
- Fokussierung der Aufmerksamkeit
- Kognitive Entlastung

### 2.2 Verhältnis Aktion→Sound

- Einfache Aktion
- Zustandsänderung

# 2.3 Kommunikation mit dem Spieler

- Direkte Kommunikation
- Indirekte Kommunikation
- Kommunikation der Umgebung

# 2.4 Raum

- Etablierung eines Settings
- 2.5 Narration & Dramaturgie
  - Dramatisierung, emotionale Hinweise
  - Mittel zur Subjektivierung, einer subjektiven Wahrnehmung einer Figur
- 3. Ästhetische Beurteilung
- 3.1 Stil, Genre, Klangästhetik
- 3.2 Klangqualität
- 4. Subjektiver Gesamteindruck

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pikmin\_3&rev=1623368914

Last update: 2021/06/11 01:48

