

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 Immersion
- 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**

