

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

Da das gesamte Gameplay auf grossen Spielfeldern stattfindet und der Spieler oft nicht seine Pikmin im Sichtfeld hat und vieles immer in Gange ist, spielt Sounddesign eine sehr wichtige Rolle damit der Überblick nicht verloren geht.

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Wahrnehmung

- **Verstärkung der Immersion**

Da das Gameplay in der Natur stattfindet, müssen die Soundeffekte überzeugen, damit der Spieler in das Erlebnis eintauchen kann. Das Spiel macht dies durch verschiedene Methoden möglich, wie zum Beispiel Geräusche aus der Natur, wie Geplätscher, wenn sich der Spieler in der Nähe einer Wasserquelle befindet, oder wenn sich der Spieler unter Wasser befindet, werden alle anderen Geräusche, einschließlich der Musik, gedämpft und das Geräusch von Luftblasen wird hinzugefügt.

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

Das Spiel bringt etwas Realismus in die Mischung, indem es den Klang der Schritte der Charaktere ändert, je nachdem auf welchem Material sie laufen oder die Schreie der Feinde tiefer im Ton sind, je

mehr Masse der Feind hat. Eine weitere erwähnenswerte Tatsache ist, dass alle Pikmins beim Werfen beim Aufprall kein Geräusch machen, da sie so leicht sind, mit Ausnahme der Stein-Pikmin, die das Geräusch eines auf den Boden schlagenden Steins machen.

- **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 weinen, wenn sie angegriffen werden, damit der Spieler wissen kann, ob sie in Gefahr sind, ohne ihnen ständig folgen zu müssen.

- **Fokussierung der Aufmerksamkeit**

Damit sich der Spieler auf den Kampf konzentrieren kann, macht Pikmin etwas anderes als andere Spiele. Anstatt die Musik und den Sound in den Hintergrund zu drängen, damit sich der Spieler konzentrieren kann, betonte es sie, indem es von der Musik vom Gebiet das Tempo erhöht und mehr Schlaginstrumente verwendet, wenn der Spieler in der Nähe eines Feindes ist.

- **Kognitive Entlastung**

Das grundlegende Gameplay von Pikmin besteht darin, dass der Spieler 18 Minuten Zeit hat, um einen Tag abzuschliessen und so viele Ressourcen wie möglich zu sammeln, bevor es dunkel wird. Im oberen Teil des Bildschirms befindet sich eine Sonnenuhr, die dem Spieler die verbleibende Zeit anzeigt, aber ein anderer Ton wird abgespielt, wenn der halbe Tag vergangen ist oder der Sonnenuntergang beginnt, damit der Spieler nicht ständig auf die Uhr achten muss.

2.2 Verhältnis Aktion→Sound

- **Einfache Aktion**

Einfache Aktionen sind wahrscheinlich die wichtigsten Sound Effekte im ganzen Spiel da sie am häufigsten genutzt werden. These include throwing the Pikmin, whisteling to call the to you or focusing the cursor onto an object.

- **Zustandsänderung**

Die Pikmin geben alle zusammen einen Sound von sich, der zeigt, dass sie sich stärker fühlen, nachdem sie mit einem Ultra-Mptivier Spray besprüht wurden, was sie vorübergehend stärker macht. Auch die Entdecker schreien vor Schmerzen und ein Soundeffekt wird abgespielt, wenn sie verletzt werden.

- **Freude an "sich selbsy hören"**

If the player carries with them 20 of each Pikmin type they will start humming the theme song of the game.

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

- **Indirekte Kommunikation**

Bossgegner kündigen sich an, wenn der Spieler nahe genug ist, um sie zu bekämpfen. Obwohl kleinere Feinde sich nicht ankündigen, machen sie Lärm, wenn sie besiegt werden. Pikmin kommunizieren auch indirekt mit dem Spieler, zum Beispiel wenn sie einen Gegenstand nicht heben

können, geben sie ständig ein „Hau Ruck“-ähnliches Geräusch von sich, um den Gegenstand zu heben, bis sie Hilfe bekommt oder zurückgerufen wären.

- **Kommunikation der Umgebung**

Wie schon zuvor erwähnt tun flüsse und andere wasser quellen geräusche machen und die sonnen uhr gibt meldungen nachdem gewisse zeit abgelaufen ist.

2.4 Raum

- **Etablierung eines Settings**

Alle Geräusche ändern sich, je nachdem, ob sich der Spieler draußen, in einer Höhle oder unter Wasser befindet. Falls er in einer Höhle ist, so werden die Geräusche echohafter und unter Wasser werden sie gedämpft.

2.5 Narration & Dramaturgie

- **Dramatisierung, emotionale Hinweise**

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

3. Ästhetische Beurteilung

3.1 Stil, Genre, Klangästhetik

Die Sound Effekt der Umgebung klingen organisch und realer was gut zu der Foto-realistischen Umgebung passt während die Geräusche der Pikmin mehr cartoonish sind was zum starken Kontrast im Visuellen Stille Bruch passt.

3.2 Klangqualität

Die Sound Effekte und Musik zeichen sich von bessonderen qulität aus.

4. Subjektiver Gesamteindruck

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Musik und der Sound eine erstaunliche Arbeit leisten, den Spieler während der gesamten Reise in der Welt einzutauchen, die Welt fühlt sich lebendig und nie leer an.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pikmin_3&rev=1623386151

Last update: **2021/06/11 06:35**

