

# Pokémon: Let's Go, Pikachu!



<b>Verfasserin der Analyse</b>	<b>Anja Irniger</b>
Publikationsjahr	2018
Genre	Role-playing video game
Publisher	Nintendo

**Das Spiel:** Mit Pikachu an ihrer Seite, erkunden die Spieler die Kanto-Region. Wie bei den traditionellen Pokémon-Spielen, bewegt man sich über die Karte, fängt und trainiert Pokémon. Auch Team Rocket ist wieder am Start. Man kämpft gegen andere Trainer und unterhält sich mit den Bewohnern, der Dörfer und Städte. Neu dazu kommen die Pokémon-Varianten, welche aus der wärmeren Alola-Region stammen. Laut der Webseite von Nintendo, soll dieses Spiel die Neuankömmlinge, sowie auch die eingefleischten Fans begeistern und näher zusammenbringen.

[pokemon\\_lgp\\_gameplay.mp4](#)

**Der allgemeine Sound-Eindruck:** Das Sound-Design, sofern man sich nicht gerade in einem Kampf befindet, ist fröhlich, spielerisch, abenteuerlustig, aufgestellt und hell. Während eines Duells verändert sich die Stimmung. Sie wird hektisch und aufwühlend. Der Aspekt der Abenteuerlichkeit, bleibt dabei allerdings beständig.

**UI-Sound und Signalisation:** Der UI-Sound ist relativ schlicht ausgestattet. Dieser besteht nur aus wenigen Klängen, die immer wieder verwendet werden. On Hover erscheint ein heller, nicht nachschwingender Ton. Wird eine Auswahl getroffen, erscheint im Kontrast zum Hover-Sound ein hohes, niedliches Klick-Geräusch.

<i>On-Hover</i>	<i>Auswahl</i>
<a href="#">pokemon_lgp_menu1.mp3</a>	<a href="#">pokemon_lgp_menu2.mp3</a>

Ein vibrierender, laserartiger Sound, wird beim Schliessen des Menus aufgerufen. Beim Öffnen, erscheint eine ähnliche, längere Tonfolge, welche weniger zu vibrieren scheint und mehr einem «Woosh» gleicht. Sie beide scheinen der optischen Animation des Uls zu folgen. Ein Aufspringen und Zusammenfallen.

[pokemon\\_lgp\\_openclosemenu.mp4](#)

Anhand extrovertiert anmutenden Melodien, wird der Erfolg des Spielers akustisch untermalt und gelobt.

<i>Erhalten eines Gegenstandes</i>	<i>Pokémon gefangen</i>
<a href="#">pokemon_lgp_geschenk.mp3</a>	<a href="#">pokemon_lgp_congrats.mp3</a>

Kognitive Entlastung durch Sound - Das Sound-Design kommuniziert deutlich, was passiert. Man braucht die Stats gar nicht mehr so genau anzuschauen. Vor allem wenn man diese akustischen Zeichen schon von den älteren Spielen kennt.

<i>Level-up</i>	<i>Experience-points steigen</i>
<a href="#">pokemon_lgp_levelup.mp3</a>	<a href="#">pokemon_lgp_expup.mp3</a>

**Verhältnis Aktion zu Sound:** Im Kampf mit anderen Trainern können die Pokémon Attacken einsetzen. Es macht Spass diese anzuwenden und zu hören. Man spürt anhand des Sounds den Einfluss und die Wucht, die sie haben. Sie verleihen einem das Gefühl von Stärke und vielleicht sogar Macht. Jede Attacke löst einen eigenen differenzierten Sound aus. Es wird dadurch akustisch angekündigt, welche der Gegner einsetzt und verdeutlicht welche das eigene Pokémon gerade ausführt. Sie können teilweise auch die Auswirken des Angriffs untermauern. Dies schafft einen Überblick im Gewirr des Kampfes.

<i>Gifthieb</i>	<i>Heuler - Verteidigung sinkt</i>
<a href="#">pokemon_lgp_gifthieb.mp3</a>	<a href="#">pokemon_lgp_heuler.mp3</a>
<i>Donnerschock</i>	<i>Ruckzuckhieb</i>
<a href="#">pokemon_lgp_donnerschock.mp3</a>	<a href="#">pokemon_lgp_ruckzuckhieb.mp3</a>

**Ambient-Sounds & Soundtracks** Tatsächlich gibt es in dem Spiel kaum Ambient-Sounds im Sinne von Hintergrundgeräuschen. Jedoch wird bei jedem Ortswechsel ein anderer Soundtrack abgespielt. Begibt man sich in eine Stadt oder ein Dorf, wird meist ein fröhlicher, spielerischer Track abgespielt. Begibt man sich in die Wildnis, so wechselt die Musik zu einer etwas abenteuerlicheren Stimmung. Manchmal hört man in den Feldern die Rufe der Pokémon. Diese warnen die Spieler vor möglichen Angriffen und weist auf die Anwesenheit des Pokémon hin, für den Fall, dass man genau dieses gerne fangen möchte.

<i>Soundtrack-Wechsel</i>	<i>Pokémon-Rufe aus dem Feld</i>
<a href="#">pokemon_lgp_soundtrack.mp4</a>	<a href="#">pokemon_lgp_rufe.mp4</a>

**Kritik** Die Klangästhetik wurde modernisiert, passend zu den neuen 3D-Visuals. Sie wurde, wie die Optik des Spieles, verfeinert und «realistischer». Die Musik hat sich vielleicht etwas an die TV-Serie angepasst. Für mich persönlich hören sich diese Stücke schon fast überproduziert an. Jedoch muss ich da auch anmerken, dass ich den älteren Spielen gegenüber nostalgisch veranlagt bin und dementsprechend ihre 'Simplizität' bevorzuge. Ich finde dennoch, dass die Musik und Sounds der älteren Generationen eingängiger waren. Wäre dieses Spiel mit den alten Sounds kombiniert, wäre

das aber unpassend.

Teilweise habe ich das Gefühl, dass sich die UI-Sounds umgekehrt besser anfühlen würden. Es wäre angenehm, würde der hohe Klick-Sound für den On-Hover verwendet und der andere, dominantere für die Auswahl. So würde sich die Aktion für mich persönlich abgeschlossener anfühlen und die Hover-Bewegungen hätten somit auch weniger Gewichtung. Was überraschend angenehm ist, sind die Pokémon, die sich in den Büschen und Gräsern ankündigen. Es hat mich früher immer sehr genervt, durch die Felder zu gehen, weil es Ewigkeiten dauerte, an all den Pokémon vorbei zu kommen und zu fliehen oder zu kämpfen. Jetzt kann man versuchen auszuweichen. Das ist super.

**Fazit** Die Sound-Designer haben viele Änderungen vorgenommen, die durchaus zu Gunsten des Spieles sind. Dies kann eine Umstellung der Denks- und Empfindungsweise fordern, vor allem da Nintendo klar festlegte, dass das Spiel für neue und alte Fans sei. Diese Kompromisse werden im Spiel klar hörbar, sind aber dennoch professionell umgesetzt.

## Vergleich zu Animal Crossing New Horizons

In diesem Vergleich wird deutlich, dass *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* weniger vielfältige und situativ angepasste Sounds hat. Es wirkt dadurch etwas einfacher/ schlichter und bis zu einem gewissen Grad, wird dem Spiel dadurch viel an Persönlichkeit genommen.

Der Fokus liegt bei diesem Spiel, im Gegensatz zu *ACNH* eindeutig auf der Musik und weniger auf den Sound-Effekten, was vor allem bei dem Ambient-Sounds deutlich wird. Was zur Folge hat, dass das Spiel in Totenstille verfällt, sobald man die Musik auf stumm schaltet. Da hätte vielleicht ein Plätschern des naheliegenden Wassers oder ein Windstoss zwischendurch, wie in *ACNH*, gut getan. (Ausgenommen Duelle: Das komplette Gegenteil bilden die Duelle. Dies sind aber Sounds, die man bereits aus älteren oder anderen Pokémon-Spielen kennt. Sie sind keine Besonderheit dieses einen spezifischen Spieles.)

Das Fehlen des «Voice-Overs» wird auch auffällig, sobald man es mit Animal Crossing vergleicht. Das ist mir vorher nie so extrem aufgefallen, aber ich persönlich tendiere dazu, den Text in diesem Spiel zu skippen. Es fällt mir schwer mich auf den Text zu konzentrieren, was mir beim *ACNH* nicht passiert. Obwohl die Texte bei Animal Crossing eigentlich weniger relevant sind für das Spiel.

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pokemon:let\\_s\\_go\\_pikachu&rev=1623406617](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pokemon:let_s_go_pikachu&rev=1623406617)

Last update: 2021/06/11 12:16

