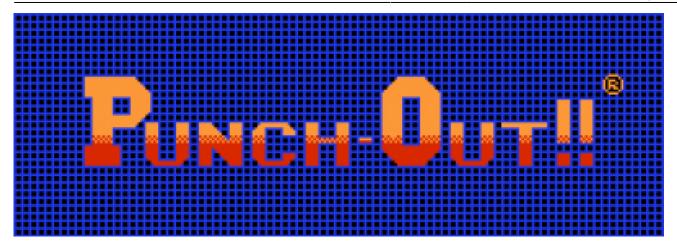
2025/11/21 07:27 1/5 Spieldaten



Sound Analyse Jonas Müller Stefan Kraft

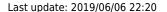
## **Spieldaten**

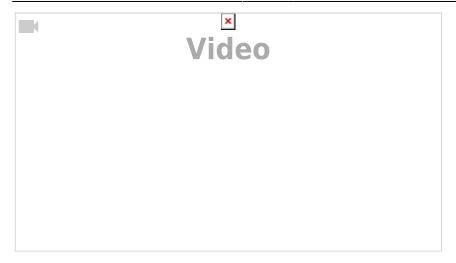
Genre:	Sport, Fighting	
Veröffentlichung:	1987	
Platform:	Famicom/NES	
Publisher:	Nintendo	
Developer:	Nintendo	
Director:	Genyo Takeda	
Programmer:	Masato Hatakeyama	
Artist:	Makoto Wada	
Composers:	Yukio Kaneoka, Akito Nakatsuka, Kenji Yamamoto	

# **Spielbeschrieb**

Punch-Out!! (früher Mike Tyson's Punch-Out!!) ist ein Boxing-Game, das 1987 erschien für die NES (Nintendo Entertainment System). Es ist ein Remake von «Arcade Punch-Out!!» und erschien zum ersten Mal auf einer Heimkonsole. In diesem Spiel geht es um einen jungen Kerl, bekannt als «Little Mac», der «Doc Louis» kennenlernt, der sein Trainer wird. Dieser hilft ihm der WVBA (Worlds Video Boxing Association) beizutreten. Das Spiel beginnt direkt in diesem Turnier und der Spieler kämpft in der Rolle des «Little Mac» gegen vielseitige Gegenspieler die unterschiedlichen Kampfarten beherrschen und aus den verschiedensten Ländern stammen. Ziel ist es «TKO» oder «Knock-Out» zu bekommen, um schlussendlich gegen «Mike Tyson»/«Mr. Dream» (je nach Version) zu kämpfen und zu gewinnen.

# **Gameplay Demo**





# 1. Allgemeine Klangbeschreibung

# 2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

## 2.1. Wahrnehmungsorientiert

### 2.1.1. Feedback (sensomotorisch) (In Bezug auf Arten von Aktionen)

Schlag: Wird er geblockt ist der Ton tief und dumpf; Treffer sind hoch und klar (belohnend)

Block	punchout_block.ogg
Treffer	punchout_hit.ogg

Für ausserordentliche Treffer wird der Spieler mit noch höheren (funkenähnlichen) Sounds belohnt.

Ausserordentlicher Treffer punchout\_star.wav

Spieler und Gegner verursachen die gleichen Sounds bei den gleichen Aktionen (Schlag, Blocken).

Das Spielmenu ist grösstenteils lautlos: lediglich der Spielstart und die Zahleneingabe für das Passwort erzeugen Ton. Knopfdrücke, die nichts bewirken, machen auch keinerlei Ton.

Spielstart punchout\_start.wav

==== 2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt **Das Spiel** emuliert auf reduzierte Weise die Atmosphäre eines Boxingrings: \* Publikumsgeräusche (Jubel) in Form von Rauschen \* Glocke, die den Start einer neuen Runde einläutet |Publikum|

punchout publikum.wav

2025/11/21 07:27 3/5 Spieldaten

| |Glocke|

#### punchout dong.wav

| Zudem sind die Kampfgeräusche an die physische Welt angelehnt. z.B.: Ein Schlag auf Boxhandschuhe klingt dumpfer als ein Schlag auf nackte Haut. Ausholen, Ausweichen, und Schwingen (von Schlägen) erzeugen Windgeräusche (Rauschen). Obwohl in der echten Welt nicht vorhanden, erzeugen diese Glaubwürdigkeit auf eine hyperrealistische Weise. | Ausweichen |

#### punchout dodge.wav

==== 2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit ==== Sobald Runde beginnt, verschwinden die Publikumsgeräusche. Es gibt nur noch Kampf-Musik und Kampfgeräusche. Fokus entsteht durch Abschalten der Musik. Ohne ablenkenden Nebengeräusche entsteht eine konzentrierte Atmosphäre. ==== 2.1.5. Kognitive "Entlastung" ==== Treffer- und Blocksounds reduzieren, wie oft der Spieler auf die Lebens-/Ausdaueranzeige schauen muss. An der Lautstärke des Publikum und dem Musikwechsel können KOs und Anfang und Ende des Spiels erkannt werden. — ===== 2.2. Bezug (Inter)Aktion - Klang? ==== === = 2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielewelt) - Klang ==== Nicht isomorph. Knopfdruck löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig. Spieler: Knopfdruck, Spiel: Boxing-Sounds ==== 2.2.2. Freude am sich-selbst-hören, "Machtdifferential" ==== \* Whoosh von Ausweichen \* Variation in der Reaktionssounds der Gegner auf Schläge — ===== 2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler ===== 2.3.2. indirekte Kommunikation ==== Gegner machen viele der gleichen Sounds wie der Spieler, plus einige choreographierte Spezialangriffe mit eigenen Sounds. Wenn der Spieler besiegt wird macht machen Gegner diverse kleine Spott-Sounds. Das Schwanken der Gegner bedeutet, dass sie jeden Moment umfliegen werden. Auch dies macht ein Geräusch. | Runden-Ende (Ding) & Spott | punchout\_spott.mp3

||Taumeln|

#### punchout\_fall.wav

| —- ===== 2.4. Bezogen auf Raum ===== 2.4.1. Etablierung eines Settings, der Szenographie ==== Das Publikum die dem Spieler oder Gegenspieler zujubeln. Der Gong den man hört, aber nicht sehen kann woher er stammt. ==== 2.4.2. Nutzung zur Navigation, Orientierung

Das Spiel ist «Mono», was normalerweise die Orientierung schwieriger macht. In Punch-Out!! hat man aber nur einen sehr vereinfachter pseudo-3D Raum, daher spielt es keine Rolle. Vorne ist das Publikum, mehr Zuschauer sind impliziert. Es gibt Zwischen-Screens die nicht mit der Umgebung verbunden sind. Diese sind grösstenteils lautlos.

## 2.5. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

## 2.5.1. Dramatisierung, emotionale Hinweise (Erfolg, Misserfolg...)

Wenn der Spieler gewinnt oder verliert, hört man das Publikum die «Aaah...» schreien. Gewinnt der Spieler, kommt zusätzlich ein Win-Sound. Wenn man selbst oder der Gegner am Boden liegt, hört man das Publikum ebenfalls jubeln, nur wird dann ein anderer Sound abgespielt.

# 2.5.3. Unterstreichen des Charakters oder Persönlichkeit von Spielerfigur oder NPCs

Das Schlaggeräusch auf die Gegner kann sich von Gegner zu Gegner unterscheiden. Es spielen

passende kurze Intro-Musik-Clips für die verschiedenen Gegenspielern bei ihrem ersten Auftreten.

Gegner	Nationalität	Stück	In-Game	
Glass	Frankreich	La	03 mike tysen s punch out nos glass joe mr sand man egg	
Joe	Marseillais		03mike_tyson_s_punch-outnesglass_joemrsand_man.ogg	
Von	Doutschland	Walküronritt	08 - mike tyson s punch-out - nes - von kaiser - super macho man.ogg	
Kaiser	Deutschland Walkureni		oomike_tyson_s_punch-outnesvon_kaiseisuper_macho_man.ogg	
Piston Honda	lanan	Sakura	10 - mike tyson s punch-out - nes - piston honda.ogg	
Honda	Japan	Sakura	10mike_tyson_s_pantin-oatnespiston_nonaa.ogg	

In den Sequenzen zwischen den Kämpfen hat das Einblenden von Dialog einen Sound. Der Dialogton von Doc Louis, der zum Spieler spricht, ist höher als das der Ton der Gegner.

#### 2.5.5. Stereotypisierung, narrativer Key Sound, Leitmotiv

Die Gongs geben dem Spieler an, dass der Kampf startet. Zusätzlich zum Läuten spielt ein kurzer Rundenstart-Theme. Dieser ist immer gleich, und bereitet den Spieler auf den unmittelbaren Kampf vor.

Rundenstart punchout roundstart.ogg

Beim ersten Eintritt von einem neuen Charakter spielt deren eigener Musik-Clip (siehe oben). Während des Spiels spielt der Kampf-Song (Punchout-Music). Und wenn einer am Boden ist gibt es einen Spannungs-Sound, wobei dieser nicht so auffallend ist. Wenn der Spieler gewinnt, spielt ein Win-Sound.

Kampf-Musik	punchout_fight.ogg
Win-Sound	punchout_win.ogg

# 3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

## 3.1. Klangqualität (technisch, wahrgenommen)

Die Sound-Effekte, die im Spiel vorkommen, sind mehrheitlich möglichst getreu zur Realität gehalten, mit den damaligen Möglichkeiten. Trotzdem kommen auch Comic-artige Effekte wie ein «Wusch» vom Danebenschlagen oder ein «Boing» bei einem Treffer. Dies hilft dem Spieler ein klares Feedback zu geben. Die Sound-Effekte sind nicht immer hundertprozentig deutlich und lassen der Interpretation Raum.

## **Fazit:**

Soundtechnisch ist *Punch-Out!!* relativ primitiv. Doch wurde recht viel an Klarheit und Charakter rausgeholt. Die meisten Sounds sind relativ schnell verständlich für den Spieler. Dass die Sounds der

2025/11/21 07:27 5/5 Spieldaten

Gegner die vom Player ähneln, sorgt dafür, dass die Gegner dem Spieler gleichgestellt anfühlen (was den Kampfgeist fördert). Jeder Gegner hat doch seine eigene Persönlichkeit durch eigene Bewegungs-(und somit Sound-) Muster und ihre Titelmelodien (zwar etwas stereotypisch).

# Vergleich zwischen Punch-Out!! und Arms:

In vieler Hinsicht sind *Punch-Out!!* und *Arms* sich sehr ähnlich. Von der Dramaturgie besonders: Beide Spiele haben den Ablauf von Stille zu Publikumsgejubel zu Kampfmusik und Kampf-Sounds zu Publikumsgejubel. *Punch-Out!!* versucht mit den wenigsten Mitteln möglichst viel herauszuholen, während *Arms* zum Teil beinahe unter der Sound-Vielfalt ertrinkt. *Arms* kann mit präzise gestalteten Effekten und Sound-Ereignissen Momente kreieren, die sich besonders gut anfühlen. Man wird sich der Materialität under der Kraft der Dinge sehr bewusst. Bei *Punch-Out!!* ist das Sounderlebnis weniger intuitiv — es erwartet etwas mehr an Vorstellungskraft vom Spieler.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=punch-out&rev=1559852456

Last update: 2019/06/06 22:20

