Prince of Persia

* Genre: Action-Adventure

* Publikation: 1990 (DOS)

* Publisher: Terebilov

* Developer: Brøderbund

Spielbeschrieb:

Die Handlung des Spiels ist in Persien angesiedelt. Während sich der Schah fernab seines Palastes im Krieg befindet, versucht der machtgierige Wesir Jaffar den Thron an sich zu reißen. Jaffar nimmt die Prinzessin gefangen und gibt ihr 60 Minuten Bedenkzeit – entweder sie heiratet ihn oder sie stirbt. Der Prinzessin bleibt nur die Hoffnung, dass ihre wahre Liebe, ein Abenteurer aus einem fernen Land, zu ihr kommt und sie rettet. Dieser ist jedoch schon auf Jaffars Befehl hin eingekerkert worden. Der Spieler übernimmt nun die Rolle des Abenteurers, dessen Liebe die Prinzessin ist. Er muss aus dem Gefängnis entkommen und die Prinzessin retten, bevor die 60 Minuten abgelaufen sind, indem er Fallen und Wachen überwindet, auferstehenden Skeletten entkommt und im späteren Verlauf des Spiels sein Spiegelbild besiegt, dessen einziges Ziel es ist, den echten Helden hereinzulegen und zu töten. Der Wesir muss getötet werden, um Persien von seiner Tyrannei zu befreien. So kann der Spieler am Ende die Prinzessin retten und anschließend heiraten, wodurch er zum „Prince of Persia“ (Prinz von Persien) wird.

(Quelltext: http://de.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia#Die_Klassiker)

Soundanalyse

Unterteilung der Sounds in 3 Kategorien:

Intro-/Zwischensequenz-Musik:

Komponierte Melodien; rein ästhethisch, kein Bezug zum Gameplay

Beispiele: Intro-Soundtrack, Levelübergangs-Soundtrack

Besonderheiten: Verwendung von Halbtönen zur Imitation orientalischer Klänge

„Physische“ bzw. direkte Interaktions-Sounds:

Einerseits wichtiges Feedback im Rahmen des Gameplays, andererseits Unterstreichung der Materialeigenschaften der Umgebungsobjekte. Durch die direkte Rückmeldung gewinnt die Interaktion an Präzision. Der Sound kann auch Hinweise auf den Zustand von nicht sichtbaren Objekten geben und so beim Überwinden von weitläufigen Hindernissen helfen.

Beispiele: Lauf-Sound, Fallgatter wird geöffnet, Kreuzen der Klingen im Kampf, Aktivieren von Druckplatten

Besonderheiten: Vorwiegend kurze Rausch- oder Pieptöne

Fallgatter:

- Rhythmischer Sound beim schrittweisen Öffnen
- Kurzes Signal, sobald es vollständig geöffnet wurde
- Rhythmischer Sound beim schritweisen Schliessen
- Kurzes Signal, sobald es vollständig geschlossen wurde

Symbolhafte, mit Aktionen verknüpfte Sounds:

Kurze, Jingle-artige Melodien; kein direkter physischer, aber symbolhafter Bezug. Weisen auf gute oder schlechte Auswirkungen von Aktionen hin. Alle Jingles beinhalten Teile oder Anspielungen auf das zugrundeliegende Musikthema aus dem Titelmenü.

Beispiele: Trank einnehmen, Sterben, Gegner besiegen

Besonderheiten: Wiederum Verwendung von Halbtönen zur Imitation orientalischer Klänge

Trank-Einnahme:

- Bei jedem Trank: „Schluck“-Sounds
- Falls durch den Trank Leben verloren wurden: Negativer Soundeffekt
- Falls durch den Trank Leben regeneriert wurden: Kurze positive Melodie
- Falls durch den Trank die maximale Lebensenergie erhöht wurde: Längere positive Melodie

---

Hierarchie bei den Sounds:

(Wichtige überschreiben weniger wichtige Sounds bei Gleichzeitigkeit)

Beispiele:

* Öffnen des Fallgatters überschreibt Laufgeräusche

* Herunterfallen einer Steinplatte überschreibt Fallgatter

* Trank-Jingle überschreibt Steinplatte

Gleichwertige Sounds werden parallel abgespielt (z.B. zwei herunterfallende Steinplatten)

Sound-Credits:

Sound: Tom Rettig Music: Francis Mechner

Spielszenen mit Audio:

Video

Artikel erstellt von Markus, Patrizia und Robin 2012

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=prince_of_persia

Last update: **2012/05/10 15:09**