

Prince of Persia: Sands of Time

- Genre: Action-Adventure
- Publikation: 11. November 2003 (GBA)
- Publisher: [Ubisoft](#)
- Developer: [Ubisoft](#)

Spielbeschreibung:

In der Antike besiegen die Perser unter Führung ihres Königs Sharaman und seines (jüngsten) Sohnes den mächtigen indischen Maharaja. Bei der Plünderung des Palastes entdeckt der vom Spieler gesteuerte Prinz einen mysteriösen Dolch und eine übergroße extravagante Sanduhr. Was der Prinz allerdings nicht weiß: Diese beiden Objekte können dem Besitzer Macht über die Zeit selbst geben. Hinters Licht geführt durch den Wesir, der zuvor bereits seinen Maharaja verraten hatte, setzt der Prinz den Sand der Zeit frei.

Das hat die Zerstörung des Königreichs und die Verwandlung der Bevölkerung in grausame Kreaturen zur Folge. Nur drei Personen bleiben aufgrund dreier uralter Gegenstände, die sich in ihrem Besitz befinden, verschont. Der Prinz verfügt über den Dolch der Zeit, die entführte Tochter des Maharajas, Prinzessin Farah, besitzt ein Amulett der Zeit (welches der Prinz auch in Teil 2 verwendet) und der Wesir einen magischen Stab der Zeit. Nun kämpfen der Prinz und Farah darum, die natürliche Ordnung wiederherzustellen.

Der Großteil des Spiels besteht nun darin, dass sich der Prinz und Farah durch den Palast kämpfen, um bis zur Sanduhr vorzudringen, wobei sie sich gegen Sandmonster und Fallen behaupten müssen. Der Prinz ist dabei dazu gezwungen, seinen zum Sanddämon gewordenen Vater zu töten. Im weiteren Verlauf bahnt sich eine Liebesgeschichte mit Farah an, bis diese ebenfalls stirbt. Als der Prinz schließlich die Sanduhr erreicht, wird die gesamte Handlung des Spiels rückgängig gemacht. Vor dem Angriff auf den Maharaja dringt der Prinz in Farahs Schlafgemach ein und erzählt ihr die Geschichte. Man erfährt nun, dass dieses Erzählen als Rahmenhandlung für das ganze Spiel diente, das der Prinz immer wieder als Voice-over kommentierte. Schließlich erscheint der Wesir und will den Prinzen und Farah töten. Nachdem er besiegt ist, fragt Farah den Prinzen, warum er ihr ein derartiges Märchen erzählt habe, woraufhin er sie küsst. Da sie ihn jedoch zurückweist, macht er den Kuss mit dem Dolch der Zeit rückgängig, den er ihr daraufhin gibt und davongeht.

Soundanalyse

Was Wurde Vertont?:

Bewegungen des Prinzen im Zusammenhang mit der Umgebung. Also:

- Laufen
- Aufsetzen, oder mit den Händen Fangen nach einem Sprung

- Das Aufschlagen von Dolch oder Schwert auf dem Boden, Wänden oder Gegenständen.

Die Kamera:

- Schnelle Kamerabewegungen sind Vertont

Die Umgebung:

- * Alle mechanischen Geräte, Tiere, Monster, haben bestimmte Klänge.
- * Die Meisten Räume haben einen Ambientesound beim betreten bestimmter Positionen, oder zu

Schlüsselmomenten. (zb der Vogel auf einem hohen Turmvorsprung am Pfeifen)

Schlüsselsounds, Emotionen:

- Traumsequenzen haben eine bestimmte immer gleiche/ähnliche Vertonung.
- Das Auftauchen von Gegnern ist mit einem Sound gekennzeichnet damit man weiss wo
- Wasser Trinken, Sand aufnehmen (ressourcen zur charakterverbesserung in dem Spiel,

sind mit kurzen Musiksequenzen vertont.

Verletzungen des Charakters:

- Der Charakter selbst gibt nur bei schweren Verletzungen, also Sprüngen von sehr grosser höhe oder Verletzungen von Kämpfen töne von sich, sonst ist der Prinz still.

Woher Klingt es?:

Alle Dinge welche im Raum einem Bestimmten event zuzuordnen sind klingen auch von dort. Zb ein gegner der Rechts auftaucht, da wird der Ton von ihm rechts abgespielt.

Was macht der Ton auf einem für einen Eindruck?:

Es ist sehr klar zwischen Traumsequenzen, Zeitverschiebungen, Erzählungen, und zwischen dem gespielten Inhalt getrennt. In den Zwischensequenzen und Zeitverschiebungen sieht man dem Prinzen zu was er macht, dabei hört man ihn selbst auch, zB. Atem. Spielt man den Prinzen selbst ist er ruhig, man hört nur seine Interaktionen mit der Umwelt. Also eine sehr saubere Trennung

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=prince_of_persia_sands_of_time&rev=1334152534

Last update: 2012/04/11 15:55

