

The Elder Scrolls: Arena



- Genre: Rollenspiel
- Publikationsjahr: 1994
- Publisher: Bethesda Softworks
- Developer: Bethesda Softworks

Spielbeschreibung

In The Elder Scrolls: Arena kämpft sich der Spieler in First-Person-Perspektive durch eine mittelalterliche Fantasywelt. Er folgt dabei einer Storyline, in welcher er den amtierenden Kaiser aus den Fängen des Bösen befreien muss. Dabei verwendet er Melee- und oder Magiewaffen. Die Spielwelt in TES: Arena ist wie in den Nachfolgertiteln offen, sie wird bei Bedarf zufällig weiter generiert und hat somit eine unter Umständen grössere Spielfläche als in Morrowind, Oblivion oder Skyrim. Es handelt sich bei TES: Arena also nicht um ein tatsächliches Arenaspiel, obwohl dies ursprünglich so geplant war.

Soundanalyse

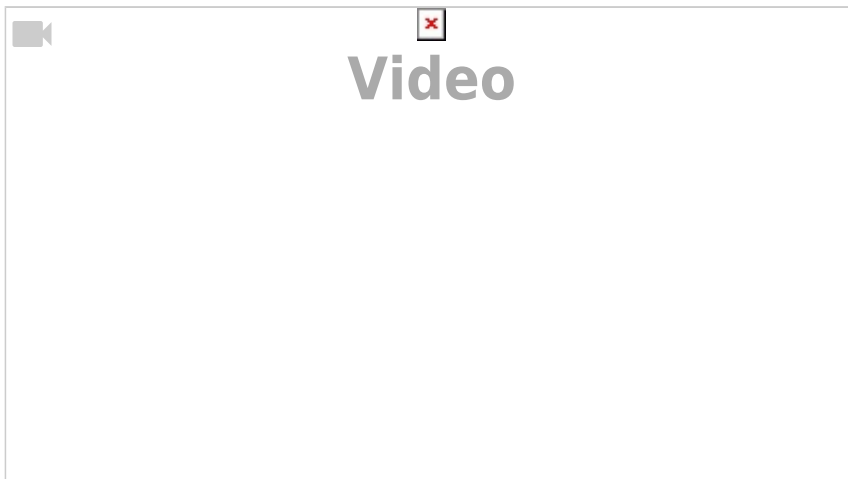
Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik

- Umgebungseffekte (Gehen, Schwimmen, Türen, ...)
- Level Up
- Bark
- Waffe
- Treffer
- Block
- Getroffen werden
- Gegner

Allgemeine Klangbeschreibung

Dominant in TES: Arena ist hauptsächlich die Hintergrundmusik. Sie erinnert an eine Orgel und betont stark die jeweilige Stimmung. Darüber hinaus ist das Spiel eher spärlich vertont, so fehlen beispielsweise Menü- und Dialogsounds. Vertont wurden fast ausschliesslich physische Interaktionen der Spielfigur, wie Kampf- und Bewegungseffekte.

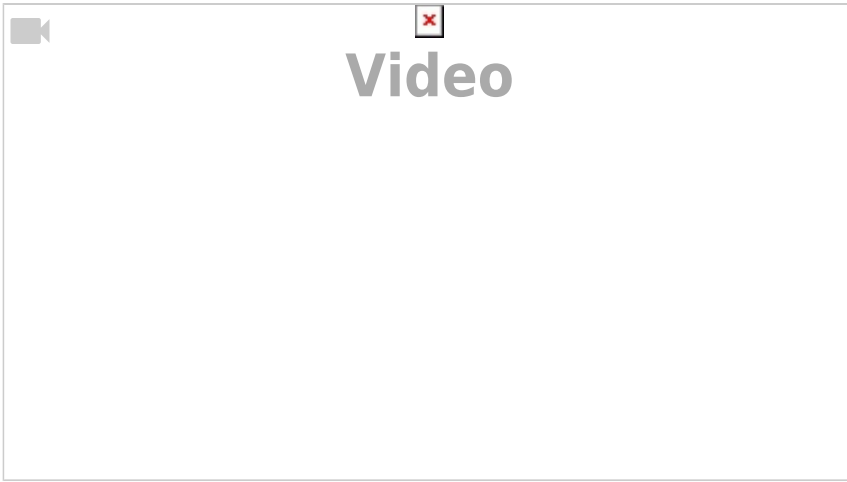


Funktional-Ästhetische Beurteilung

(Vergleiche mit dem fünften Teil der Reihe: [The Elder Scrolls V: Skyrim](#))

Immersion und Physikalisisierung

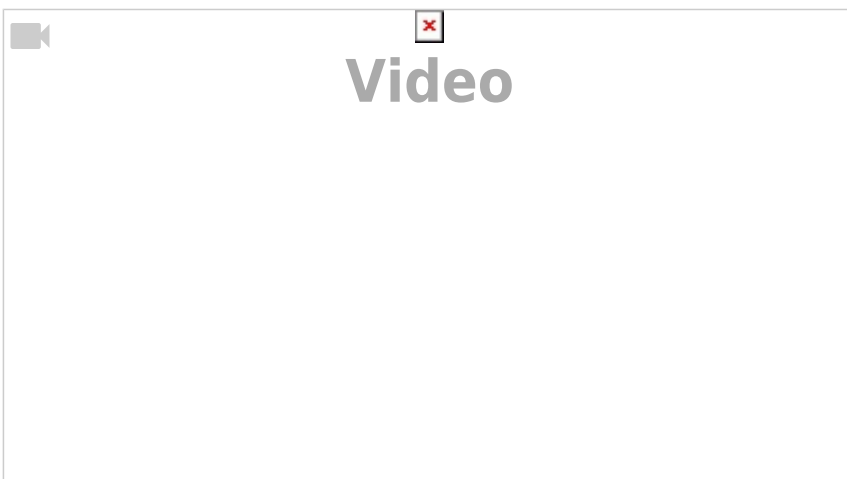
Durch die Hintergrundmusik entsteht eine sehr hohe Immersion. Sie fungiert zwar als Indikator, ob die Figur sich in einem gefährlichen Gebiet oder einer friedlichen Stadt befindet, jedoch erzeugt sie dadurch auch eine hohe Spannung für den Spieler. Des weiteren wird die Immersion durch die stark physikalisierten Feedbacksounds gefördert: Es wurde viel Wert darauf gelegt, dass Waffen, Tritte, und Kampfgeräusche realistisch klingen. Einige dieser Sounds wirken auch als kognitive Entlastung: So hört der Spieler umgehend, dass seine Attacke vom Gegner geblockt oder dass die Spielfigur getroffen wurde, was optisch nicht ersichtlich ist. Ebenfalls kognitiv entlastend wirken die Barks, welche die Gegner bereits erzeugen, bevor sie für den Spieler sichtbar sind. Barks sind klar der Umgebungskommunikation zuzuordnen und dienen dem Spieler ausserdem als Orientierungshilfe. Diese Transparenz der Geräuschquelle und der sparsame Umgang mit Umgebungsgeräuschen weist auf einen HiFi Soundscape hin.

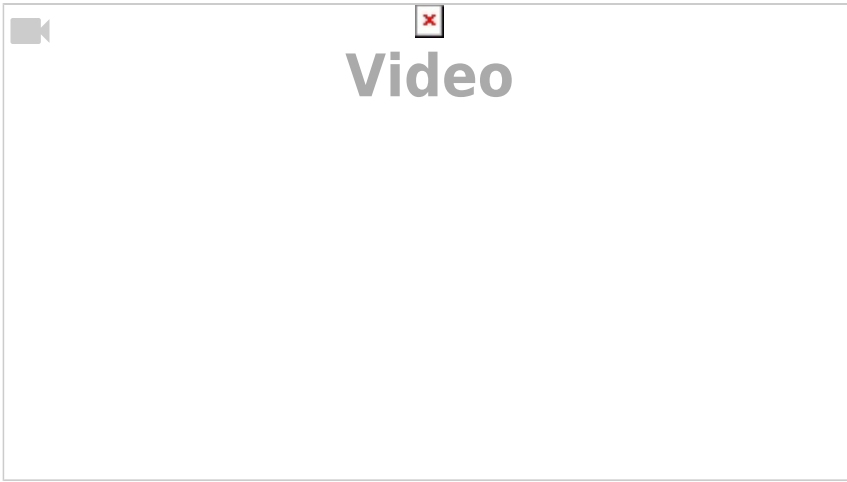


Kommunikation

Die meisten Sounds sind somit isomorph und bedienen sich einer direkten Kommunikation, da sie sich direkt auf die Handlungen des Spielers beziehen. Kaum eine Bewegung durchbricht den Rahmen eines einfachen Handlungsklangs. Bei gewissen Aktion, z.B Angriff - Treffer bilden sich kurz Geräuschketten. Level Up-, Game Over- und Hintergrundsound stehen den ansonsten diegetischen Bewegungssounds gegenüber.

Trotz der grundsätzlich spärlichen Vertonung gibt es trotzdem einige Geräusche, die durch die Manipulation der Spielumgebung entstehen. So zum Beispiel das Öffnen von Türen, oder wenn die Spielfigur ins Wasser springt. Diese Geräusche sind allerdings nicht konsequent gesetzt: So knarzen zum Beispiel Türen und Tore in Dungeons, betritt man allerdings ein Haus, so wird kein Sound abgespielt. Dies mag einerseits daran liegen, dass Tore in Dungeons eine grössere Bedeutung haben und die Immersion dort für wichtiger gehalten wurde oder andererseits, dass die technischen Möglichkeiten begrenzt waren.

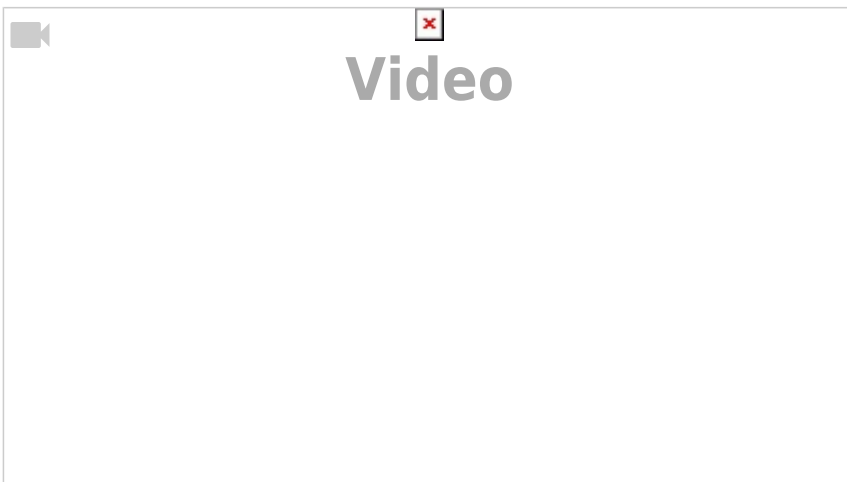




Narration

Narrativ ist vor allem die Hintergrundmusik zu erwähnen. Diese weist den Spieler darauf hin, ob die Umgebung eher freundlich oder unfreundlich ist. Zudem hat jedes Setting seine eigene Melodie, die Story wird also stark von der Hintergrundmusik unterstützt. Ebenfalls gibt es kleine Sounds, die über Erfolg oder Misserfolg informieren: Bei einem Level Up ertönt eine kurze Melodie, die nicht nur zur kognitiven Entlastung, sondern auch als Disambiguierung wirkt, um den Spieler auf seinen Erfolg hinzuweisen.

Weder die Spielfigur, noch die zahlreichen NPCs verfügen über eine Stimme. Ansprechpartner können ausschliesslich aufgrund visuellen Feedbacks unterschieden werden. Gegner hingegen besitzen artenspezifische Geräusche, welche zur Definition ihres Wesens beitragen.



Stil und Wirkung

Im Allgemeinen lässt sich der Stil in TES: Arena - trotz freundlich klingenden Teilen - eher als düster beschreiben. Dies mag daran liegen, dass sich der Spieler überwiegend in gefährlichen und dunklen Gegenden befindet, oder auch daran, dass die Grundstimmung eher bedrohlich ist. Die Orgelklänge und der teils starke Bass unterstützen diese Stimmung noch zusätzlich. Der Übergang zwischen den verschiedenen Orten - und somit den verschiedenen Hintergrundsounds - ist eher rudimentär gestaltet: Der alte Track fadet aus, bevor der neue beginnt.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_i_arena

Last update: **2012/05/11 14:55**

