

The Elder Scrolls: Arena

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

Spielbeschrieb

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 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 Arenaspel, obwohl dies ursprünglich so geplant war.

Soundanalyse

Die verschiedenen Sounds:

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

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 Spieelfigur, wie Kampf- und Bewegungseffekte.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

Last update:

2012/05/10 11:02 the_elder_scrolls_i_arena https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_i_arena&rev=1336640561

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_i_arena&rev=1336640561

Last update: **2012/05/10 11:02**

