

# 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

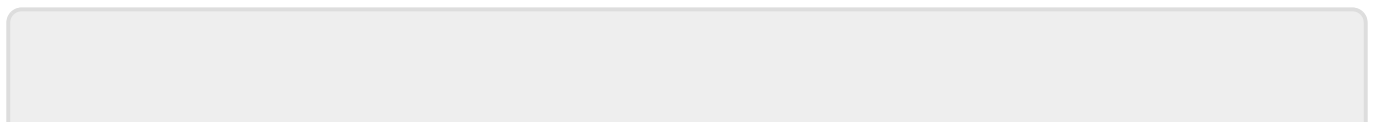
### Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik
- Umgebungseffekte (Gehen, Schwimmen, ...)
- 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 Spielefigur, 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](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_i_arena&rev=1336640561)

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the\\_elder\\_scrolls\\_i\\_arena&rev=1336640561](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_i_arena&rev=1336640561)

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

