

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 Spielefiquir, wie Kampf- und Bewegungseffekte.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

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 verstärkt durch die stark physikalisierten Feedbacksounds: Es wurde ein hoher Wert darauf gelegt, dass Waffen,

Last update:

2012/05/10 the_elder_scrolls_i_arena https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_i_arena&rev=1336641931
11:25

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 opitsch deutlich weniger gut ersichtlich ist. Ebenfalls kognitiv Entlastend wirken die Barks, welche die Gegner bereits erzeugen, bevor sie für den Spieler sichtbar sind.

Die meisten Sound sind somit isomorph, da sie sich direkt auf die Handlungen des Spielers beziehen.

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=1336641931

Last update: **2012/05/10 11:25**

