

The Elder Scrolls V: Skyrim



- Genre: Rollenspiel
- Publikationsjahr: 2011
- Publisher: Bethesda Softworks
- Developer: Bethesda Game Studios

Spielbeschrieb

Im Singleplayer-RPG Skyrim befindet sich der Spieler in einer medivalen, offenen Spielwelt, und bestreitet in First- oder Third-Person-Perspektive seine Abenteuer. Ziel des Spieles ist es, die handlungsgebende Hauptquestreihe zu lösen, welche allerdings von unzähligen Nebenquests begleitet wird. Zudem sind in Skyrim eher MMO-typische Spielemente vorhanden, wie beispielsweise Crafting, mit welchen sich der Spieler ebenfalls die Zeit vertreiben kann.

Soundanalyse

Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik
- Umgebungseffekte (Gehen, Schwimmen, Türen, ...)
- Bark (Gegner und NPCs)
- Waffe (Bogen, Schwert, Axt, Zauberstab,...)
- Schlag auf Gegner
- Schlag auf Spieler
- Blocken
- Zauber
- Dialoge
- Schreie

- Level Up
- Game Over
- Menü Sounds
- Bewegung (Springen, Rollen, Fallen,...)
- Soundscape

Allgemeine Klangbeschreibung

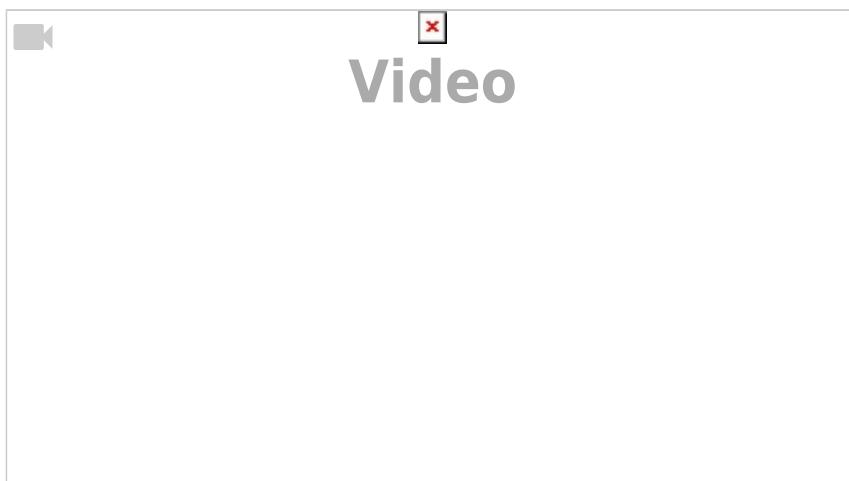
Skyrim versucht eine möglichst realistische Klangwelt zu simulieren. Diese Physikalisierung dient nicht nur der Immersion, sondern lässt die Spielwelt viel glaubwürdiger wirken: Auch mit geschlossenen Augen versteht der Spieler was gerade vor sich geht. Die Geräusche sind oft in verschiedene Stufen gegliedert, z.B Bogen ziehen, Bogen spannen, Pfeil abschiessen, Gegner treffen. Es finden sich einige Spielmechanismen, die eng mit dem Sounddesign verbunden sind und auf die besonders eingegangen wurde.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

(Vergleiche mit dem ersten Teil der Reihe: [The Elder Scrolls: Arena](#))

Physikalisierung und Materialisierung

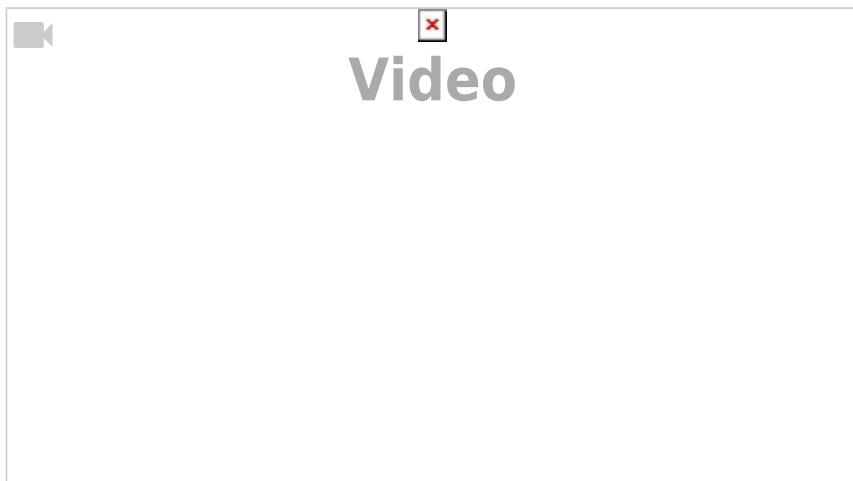
Auf den Sound wurde in Skyrim grossen Wert gelegt. Grob gesagt könnte man behaupten, dass alles in Skyrim tönt. Diese Illusion entsteht nicht nur durch die Tonvielfalt, sondern auch durch die aufwändige Generierung der Töne: Um Realitätsnähe zu simulieren, wird nicht nur der Sound des Tonverursachers (Beispiel: Schwert) abgespielt, sondern auch der des passiven Elementes (Beispiel: Tisch). Somit hört der Spieler ganz klar den Unterschied, ob er mit seinem Schwert auf Holz oder Metall schlägt, oder ob er mit Leder- oder Plattenstiefeln auf felsigen oder weichen Untergrund tritt. Der Spieler erhält somit auch direkt ein Feedback über seine Umgebung. Gemeinsam mit der umfangreichen Soundscape und den ausführlichen NPC-Dialogen und -Monologen kann so eine starke Immersion erzeugt werden.



Kommunikation

Durch die unglaubliche Klangvielfalt beinhaltet Skyrim Unmengen an isomorphen und nonisomorphen Tönen. Jede Handlung im Spielemenü ist vertont, sei es auch nur das Hinunter- oder Hinaufscrollen. Weiter ist praktisch jeder Handgriff, beziehungsweise Knopfdruck mit einem Sound verbunden. Ob nun Waffe ziehen, oder Bierkrug hochheben, der Spieler erhält für sämtliche seiner Handlungen ein akustisches Feedback. Dies häufig etwas übertrieben, und so entsteht in manchen Fällen ein Machtdifferenzial. Ein geeignetes Beispiel hierfür ist der Schrei „Fus Ro Dah!“, welcher es dank seiner „Epicness“ sogar zum Internetmeme geschafft hat.

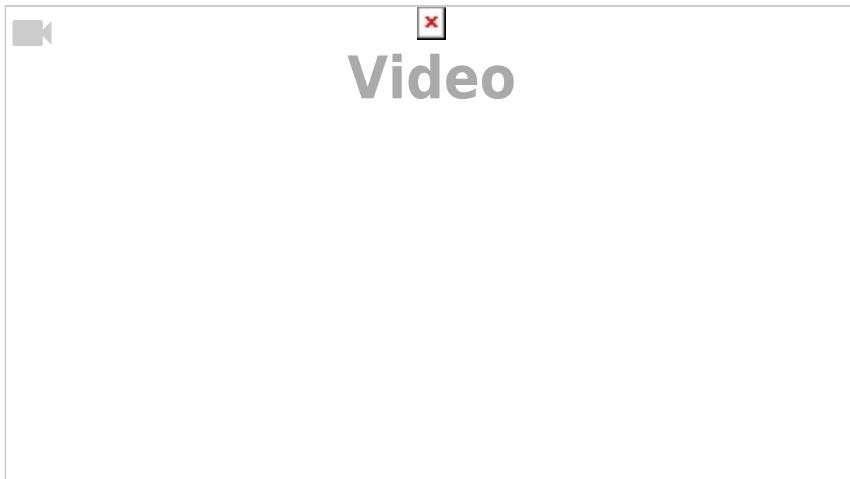
Neben zahllosen einfachen Handlungen, finden sich auch viele erweiterte Handlungen in der Spielwelt. Komplexere Abfolgen ergeben sich meistens aus zusammengesetzten Aktionen, die teils an einer beliebigen Stelle unterbrochen werden können. (Z.B Bogen ziehen, Bogen spannen, Pfeil abschiessen, Gegner treffen).



Narration

Auch narrativ hat der Sound in Skyrim eine grosse Bedeutung. Verschiedene Orte und Themen haben ihre eigene Melodie. Die markanteste dabei ist die Melodie des Protagonisten. Steuert der Spieler auf eine storyrelevante Szene zu, setzt häufig diese Melodie ein. Teile dieser Melodie werden auch verwendet, um einen Erfolg oder Misserfolg zu untermalen, beispielsweise Levelanstieg oder Tod.

Ein grosser Pluspunkt an der Geschichte in Skyrim sind die aufwändigen Dialoge: Obwohl es im Genre sonst üblich ist, erhält der Spieler seine Quests nicht in schriftlicher Form, sondern diese werden in akustischer Form von NPCs weitergegeben. Grundsätzlich ist jede Figur vertont, manche sagen etwas im Vorbeigehen, andere sprechen auf dem Dorfplatz untereinander. Insgesamt wurden 70 verschiedene Voiceactors engagiert, um Skyrim eine Stimme zu geben (im Gegensatz zum Vorgänger Oblivion, wo 12 Voiceactors genügten).



Soundscape

Die Soundscape von Skyrim ist sehr umfangreich. Die Umgebung wurde ausschweifend vertont. Bezeichnend hierfür sind starke Windeffekte, die gegenüber den restlichen Tönen eine äusserst starke Präsenz haben, und den Spieler so immer wieder an die raue Umgebung im Gebiet Skyrim erinnern. Dafür helfen stationäre Sounds, wie Feuerstellen, Fackeln oder Bäche/Flüsse nicht nur der Immersion, sondern auch stark der Orientierung des Spielers. Zu erwähnen ist ebenfalls der Tages- und Nachtzyklus, welcher die Soundscape stark beeinflusst. Nicht nur die Hintergrundmusik ändert sich, auch sonstige Hintergrundgeräusche: Nachts zirpen Grillen, während tags über im Wald Vögel pfeifen.

Stil und Wirkung

Auch sonst greifen die einzelnen Themes fliessend ineinander über: Wird der Spieler angegriffen, oder greift einen Gegner an, so folgt ein kaum merkbarer Übergang auf eine schnelle, bedrohliche Kampfmusik. Grundsätzlich lässt sich der Musikstil als nordisch angehaucht oder an die kalte Umgebung angepasst beschreiben. Er wechselt von manchmal zärtlich wie eine Blume die kurz vor dem Erfrieren steht, bis aggressiv und hart, wie die stämmigen biertrinkenden Männer im Gebiet von Skyrim. Ebenso stark variiert die Lautstärke. Obwohl man, wie erwähnt, häufig einem starken und vor allem stark hörbaren Wind ausgesetzt ist, so gibt es ab und an auch Momente, in denen sowohl Hintergrundmusik wie auch Umgebungsgeräusche deutlich zurück genommen werden.

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2012/05/11 14:57**

