

The Elder Scrolls V: Skyrim

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

Spielbeschreibung

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

Soundanalyse

Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik
- Umgebungseffekte (Gehen, Schwimmen, Türen, Feuer...)
- Barks
- Sprachausgabe
- Kampfsounds
- Springen

Allgemeine Klangbeschreibung

Skyrim versucht eine möglichst realistische Klangwelt zu simulieren. 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 Soundsdesign verbunden sind und auf die besonders eingegangen wurde.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

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
Level Up
Menü Sounds

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

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 gefördert durch die stark physikalisierten Feedbacksounds: Es wurde ein hoher 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 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.

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.

Narrativ ist vor allem die Hintergrundmusik zu erwähnen. Wie erwähnt weist sie 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 dazu da ist, den Spieler auf seinen Erfolg hinzuweisen.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder Scrolls_v_skyrim&rev=1336647049

Last update: **2012/05/10 12:50**

