

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 medievalen, 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 Nebenquest 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
- Level Up
- Game Over
- Menü Sounds
- Springen
- Rollen
- Fallen
- Soundscape

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.

Last update:

2012/05/10 the_elder_scrolls_v_skyrim https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_elder_scrolls_v_skyrim&rev=1336649007
13:23

Funktional-Ästhetische Beurteilung

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. Gemischt mit der umfangreichen Soundscape und den ausführlichen NPC-Dia- und -Monologen kann so eine starke Immersion erzeugt 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&rev=1336649007

Last update: **2012/05/10 13:23**

