

The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Genre:	Action-Adventure, Open World
Publikationsjahr:	2017
Studio:	Nintendo, Nintendo EPD
Analyse von:	Ivo Keller, Alexander Mazzone, Lisa Bach

1. Spielbeschreibung

„Breath of the Wild“ ist ein Adventure aus der „The Legend of Zelda“-Reihe. Es ist die erste Zelda-Adaption mit einer Open-World.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=1rPxiXXxftE&t=57s>

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

Die Sounds im Spiel legen klar den Fokus auf den Spieler bzw. den Hauptcharakter Link. Das Spiel selbst ist sehr ruhig und die Welt geht ohne den Spieler seinen Gang. Doch sobald Link mit der Spielwelt interagiert, werden Geräusche getriggert und Musikstücke bei Kämpfen ausgelöst.

Die Geräusche des Spielers sind immer am besten zu hören. Auch gibt das Spiel durch seine Geräusche ständig Feedback dem Spieler.

Allerdings nimmt die Umgebung einen starken Teil der Geräuschkulisse ein. Ganz nach dem Titel steht die Wildnis im Fokus. Man hört Geräusche von Tieren, das Rascheln von Blättern oder das Rauschen des Windes. In der normalen Bewegung durch die Spielwelt ist die Musik stark reduziert.

Beinflussung der Welt durch den Spieler

Sobald der Spieler einem Gegner in die Nähe kommt, aktiviert er einen Kampf mit ihm. Gekennzeichnet wird das durch eine Kampfmusik, welche bei unterschiedlichen Gegnertypen

variieren kann.

Beispiel: Auslösen eines Kampfes	enemy_guardians.mp3
----------------------------------	-------------------------------------

2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Alle Aktionen des Spielers werden durch den Sound deutlich hervorgehoben. Sie geben dem Spieler immer klares Feedback, was er gerade macht. Aufgeführt sind einige Beispielsounds aus Bewegung, Kampf und weiteren Aktionen.

Standard Bewegung

Gehen	linkmovementstandard.mp3
Rennen	link_run.mp3
Auf Grass Rennen	runninggrass.mp3
Aus der Puste	link_tired.mp3
Springen	jump.mp3
Fliegen	link_flight.mp3
Fallen	falling.mp3

Nahkampf

Waffe auswählen	link_sword_takingout.mp3
Einfacher Schlag	weapon_schlag_no_enemy.mp3
Starker Schlag	weapon_charged.mp3

Fernkampf mit Pfeil und Bogen

Pfeil schießen	bow_shot_no_enemy.mp3
Pfeil schießen in SlowMotion	bow_slowmotion.mp3

Weiteres

Keine Waffe ausgewählt	link_noweapon.mp3
------------------------	-----------------------------------

Schaden nehmen

Nur noch ein Leben	almostnolife.mp3
Sterben	death.mp3

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

Der Fortschritt durch einsammeln von Items, lösen von Rätseln oder aktivieren von Objekten wie Türmen oder Schreinen wird dem/der Spieler*in primär durch kurze Jingles mitgeteilt.

Items einsammeln

Im Spiel gibt es verschiedene Arten von Items. Durch den Sound beim Entdecken wird ihre Wichtigkeit signalisiert. Die einzelnen Jingles bauen aufeinander auf.

Normales Item zum ersten Mal einsammeln	item_get.mp3
Wichtiges Item einsammeln	high_value_item_get.mp3
Herz oder Stamina Container einsammeln	heart_piecestamina.mp3

Korok Seeds einsammeln

Korok Seeds sind kleine Samen, welche durch Eintauschen das Erweitern des Inventars erlauben. In der ganzen Spielwelt verteilt lassen sich Wesen namens Koroks finden, bei denen man die Samen einsammeln kann. Um sie zu finden muss man oft auch auf die Umgebung hören. Ihre Entdeckung wird dann durch einen Jingle und ein „Yahaha!“ des Koroks begleitet.

Korok entdecken	korok_fanfare.mp3
Korok Reaktion auf Entdeckung	yahaha_korok.mp3

Fortschritt im Spiel

Neues Ziel setzen	new_objective.mp3
Rätsel lösen	puzzle_solved_sound.mp3
Turm aktivieren	sheikah_tower_activated.mp3

2.4 Bezogen auf den Raum

In der Spielwelt stechen vor allem die Geräusche der Umgebung hervor. Man hört ständig Tiere aller Art und der Wind ist immer im Mittelpunkt. Die Musik ist sehr reduziert. Man hört oft nur ein Klavier das ein kaum zusammenhängendes Musikstück spielt. Trotzdem spielt die Musik eine grosse Rolle. Bei Kämpfen ist je nach Gegner eine Kampfmusik zu hören. In Städten, Dörfern oder Ställen wird immer ein eigenes Musikstück gespielt. Wenn man lange mit einem Pferd reitet, entsteht aus der einfachen Klaviermusik eine richtiges Musikstück. Alles in der Kombination geschieht sehr dynamisch.

Umgebung

Tag	enviroment_day_01.mp3
Nacht	enviroment_night_01.mp3

Musik Kampf Beispiel

Die Kampfmusik ist je nach Gegnertyp unterschiedlich. Die Standart Kampfmusik startet zu Beginn eher ruhig. Je länger der Kampf voranschreitet, desto intensiver und dramatischer wird sie.

Standard Kampf	music_battle_field_01.mp3
----------------	---

Musik Stadt Beispiel

Jedes Dorf oder jede Stadt hat ein eigenes Musikstück. Davon gibt es eine Version die bei Tag spielt und eine bei Nacht.

Hateno Tag	music_town_hateno_01.mp3
Hateno Nacht	zelda_botw_-_hateno_village_night_getmp3.pro_.mp3

Musik in der freien Spielwelt Beispiel

In der freien Spielwelt ist die Musik oft eher im Hintergrund. Allerdings werden dynamisch immer wieder Klaviermotive miteingebunden. Beim längeren Reiten wird ebenfalls ein Stück gespielt.

Hyrule Feld	music_field_day_01.mp3
Hyrule Feld - Reiten	riding.mp3

2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

Die Narration durch Interaktion mit NPCs ist sehr zurückgefahren. Es gibt meistens kein Voiceacting. Die Dialoge werden auf UI Sounds reduziert. Cutscenes werden immer mit Voiceover inszeniert. Auch der Anteil an Musik ist dabei höher und trägt zur Dramaturgie bei.

Dialoge ohne Voiceacting	dialogue.mp3
Voiceacting in Cutscenes	voiceover_example.mp3

3. Ästhetische Soundanalyse

Die Musik und Geräusche sind auf die Thematik des Spiels abgestimmt. Die Spielwelt von Breath of the Wild besteht hauptsächlich aus Landschaften und Ruinen. Der Sound unterstreicht das damit, dass die Musik oft nur Bruchstückhaft vorhanden ist. Im Vordergrund stehen immer die Geräusche der Natur. Allerdings nur so lange bis Link die Bühne betritt. Durch Interaktion bringt der Spieler Action in die Spielwelt. Im Sound wird das durch mehr Geräusche und mehr Musik widerspiegelt.

Die Soundqualität ist sehr gut. Der Fokus wurde vor allem auf das Spielerfeedback gelegt. Dazu wird oft auch der Realismus geopfert. Kochen beispielsweise wird durch eine einfache Melodie dargestellt.

4. Subjektiver Gesamteindruck

4.1 Bezogen auf Immersion

Der Sound und die Musik soll das Gefühl vermitteln, dass der Spieler alleine eine grosse Welt erkundet. In den meisten Fällen funktioniert das sehr gut. Durch die grosse Geräuschkulisse hat man das Gefühl, dass man eine lebendige Welt entdeckt. Auch wird durch die Musik immer wieder klar gemacht, dass man sich in einer verlorenen Welt befindet.

Allerdings leidet die Immersion manchmal darunter, dass nur sehr selten Voiceacting vorhanden ist und dieses auch sehr seltsam eingesetzt wird. Beispielsweise lernt man zu Beginn des Spieles einen alten Mann kennen, der nur stumm kommuniziert. Erst viel später wird er durch eine Cutscene in Szene gesetzt und erhält auch eine Stimme.

4.2 Bezogen auf Feeling

Der Spieler bekommt schon sehr früh im Spiel seine Fähigkeiten. Durch die Interaktion mit der Spielwelt können immer wieder neue Dinge ausprobiert werden. Unterstützt mit den Soundeffekten regt das die Kreativität des Spielers an.

Die Musik gibt je nach Art ein Gefühl von Gefahr oder Sicherheit. In Dörfern kann man beispielsweise gar nicht erst auf Gegner treffen und das wird durch eine ruhige und entspannte Musik signalisiert.

4.3 Bezogen auf Vollständigkeit

Der Sound vermittelt perfekt was das Spiel aussagen will: eine grosse frei erkundbare Welt die verlassen und sogar etwas verloren ist. Das Spiel handelt von einer Welt, die vor 100 Jahren den Kampf gegen das Böse verloren hat. Das wird immer wieder durch verschiedene Momente im Spiel vermittelt. Ein gutes Beispiel sind die vier Titaten welches riesenhafte mechanische Tiere sind. Darin ist jeweils ein Geist des Hüters des Tiers gefangen der durch Link befreit werden kann. Dieser Hüter sendet durch die Musik ein SOS-Signal aus, welches verdeutlicht, wie verloren er ist.

Beispiel: [divine_beast_vah_ruta_full_theme_getmp3.pro_.mp3](#)

5. Vergleich Zelda: Breath of the Wild und Kena: Bridge of Spirits

5.1 Allgemeiner Vergleich

Beide Spiele sind Action-Adventures mit atmosphärischen Welten.

Durch den Open-World/RPG-Aufbau von „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ ist das Ressourcen-Management und das Sammeln von Items, ein Schwerpunkt im Gameplay.

„Kena: The Bridge of Spirits“ ist narrativ linear gestaltet. Dadurch ist es weniger wichtig zu Sammeln und jeden Winkel der Welt zu durchforsten.

5.2 Sound Design im Vergleich

Die Infos die in beiden Spielen durch Geräusche und Musik kommuniziert werden sind extrem unterschiedlich.

In Kena reagiert der/die Spieler*in auf Sounds die in der Umgebung platziert werden. Ruhige Abschnitte sind Aufforderungen sich weiter zu bewegen. In Zelda wäre das selbe Sound Design störend und überfordernd. Die Grösse der Welt bestimmt wie diese mit Geräuschen und Musik gefüllt werden muss. Das Environment und der/die Spieler*in ist akustisch viel prominenter so dass man mit Feedback auf Inputs rechnen kann. Die Sounds regieren auf das Handeln des/der Spielers*in.

Voice Over werden in Kena während dem Gameplay eingebaut. In Zelda wird nur selten im Gameplay, oder in Cutscenes mit diesem Storytelling Tool gearbeitet.

5.3 Verhältnis von Musik, Environment- und Player-Sounds

Kena ist gefüllt mit atmosphärischer Musik. Durch die Linearität des Spiels kann die Stimmung gezielt aufgebaut und beeinflusst werden. Im Vergleich zu den Player-Sound ist das Environment prominent. Die Player-Sounds geben Feedback auf Inputs, nehmen aber den Fokus nie von der Umgebung nimmt. Zelda arbeitet nur mit wenig atmosphärischer Musik und wenn dann nur mit sehr kurzen Snippets. Durch die Rarität der Musik bekommt sie im Gegenzug mehr Bedeutung. Primär wird Musik aber als

Anzeiger für Geschehen, oder Informationsvermittlung benutzt. Der Spieler soll die Grösse der Open-World durch die Environment-Sounds wahrnehmen. Musik könnte aufdringlich und nervig werden auf eine so lange Spielzeit gezogen. Im Vergleich zu Keno sind die Player-Sounds viel lauter. Das ist dadurch zu erklären, dass Management, Items sammeln und die Handlung des Spielers im Zentrum steht. Es ist wichtiger, dass kleine Erfolge kommuniziert werden.

5.4 Fazit

Der unterschiedliche Aufbau des Sound Designs für eine Open-World, oder eine lineare Geschichtsführung wird beim Vergleich zwischen „Kena: Bridge of Spirits“ und „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ deutlich klar. Das Core Gameplay wird unterschiedlich akustisch reflektiert und die andere Art des Stimmungsaufbaus offensichtlich, obwohl sich die beiden Spiele auf ähnliche Art Frei anfühlen.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_breath_of_the_wild

Last update: **2022/06/10 02:00**

