

The Legend of Zelda - Ocarina of Time

*insert image

1. Setting

The Legend of Zelda Ocarina of Time spielt in Hyrule in einem Land das bald dem Untergang geweiht ist und nur noch eine letzte Hoffnung hat von der Dunkelheit befreit zu werden. Als Spieler*in schlüpfen wir in die Rolle des jungen Helden, welcher auf eine Reise durch Raum und Zeit gesandt wird um so die Wurzel des Bösen auszulöschen. Es entstehen Kontraste von Licht und Schatten, welche ausschlaggebende Elemente des Spiels darstellen und sich in den begleitenden Sounds widerspiegeln.

2. Sound

Die Geräuschkulisse bindet eine gewisse Mystik mit ein wobei alles

2.1 Verhältnis Aktion/Sound

In diesem Teil ist vorallem die Rede von den in der Spielwelt vorkommenden Figuren. Hierbei ist interessant anzumerken, dass grundsätzlich alle gebrauchten Kommunikationsformen wortlos funktionieren, wobei aber doch sehr klare Emotionen und Intentionen vermittelt werden können.

Charakter- Themes

Protagonist

2.2 Narration & Dramaturgie

2.3 Raum/Ambience

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_ocarina_of_time&rev=1654718902

Last update: 2022/06/08 22:08

