

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

*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 beinhaltet sich Konstant

2.1 Verhältnis Aktion/Sound

Der Protagonist drückt sich non-verbal aus, wobei mit jeder Aktion anschliessend auch eine auditive Reaktion hervorgerufen wird. Aus dem heraus entsteht eine sich sehr gut nur durch Ton vorstellbare Figur. Hörbar sind bei Bewegung Schritte und seine Ausrüstung in Form von Schild and Schwert. Bei verschiedenen Aktionen wie z.B. Angriff, getroffen werden, hochklettern etc. werden für die respektiven Handlungen sehr wieder- erkennbare Laute von der Hauptfigur gegeben. Da im Spiel eine Zeitreise gemacht wird und die Figur älter, verändern sich alle Töne die sie von sich gibt zu einer alternativen Version.

*beispiele link am hyaaaah

Ohnehin ist Wiedererkennung ein wichtiger Aspekt im Sounddesign dieser Welt, so werden z.B. Töne wie Währung/Rubine aufsammeln zu Gold im Ohr.

2.2 Kommunikation mit den Spieler*innen

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

2.2 Narration & Dramaturgie

Ein grosser Teil des Sounddesigns lebt in der Narration wobei ein Kernelement die Okarina ist, mit welcher Spieler*innen Lieder spielen können, welche im Sinne der Progression in der Geschichte

essenziel sind.

2.3 Raum/Ambience

ruhe nach bosskampf bzw einzelner synth

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_ocarina_of_time&rev=1654721531

Last update: **2022/06/08 22:52**

