

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 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.

*trailer oder opening mit epona plss

2. Sound

Die Geräuschkulisse schmückt sich mit einer dynamischen breite an Soundscapes und unverwechselbaren Tönen, welche in diesem Teil der Serie in einer mystischen Verkleidung eine Welt vermitteln, die erst durch Sound wirklich lebendig wird.

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 einzig durch Ton vorstellbare Figur. Hörbar sind bei Bewegung Schritte und seine Ausrüstung in Form von Schild und Schwert. Bei verschiedenen (Inter)Aktionen wie z.B. Angriff, getroffen werden, hochklettern/fallen etc. werden für die respektiven Handlungen wieder erkennbare Laute von der Hauptfigur gegeben, die ausschlaggebend für die Charakteristik des Protagonisten sind. 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. Auch das User-Interface ist geprägt von sich streng durchziehenden aber varierenden harmonischen Klängen und Inputs fühlen sich natürlich an, wenn durch Dialoge gescrollt oder Items zugeordnet werden. Ein Detail welches mir auffiel ist, dass Zentrieren der Kamera in verschiedenen Situationen ortspezifische Versionen hat, um nicht mit den teilweise subtilen Dungeonambiances zu kollidieren.

Beispiel: Kamera

kamera zentrieren	oot_ztarget_center1.wav
kamera zentrieren in dungeons	oot_ztarget_center2.wav

*Beispiele Rubine 1/5/20/100 dddrrrrrrrrriiiiiiiiing *interface drip

wenn Rätsel erfolgreich gelöst wurden und auch wieder hier wird mit Wiedererkennung gearbeitet um den Spielfluss nicht zu unterbrechen in der Idee, dass auch ohne visuellen Elementen sofort klar ist um was es sich handelt.

*Rätsel juhu und Fail

2.2 Narration & Dramaturgie

Ich beginne in diesem Teil mit 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.

*beispiele NPC's EH?!

Immer in Begleitung mit dem Protagonisten ist Navi, welche stark auf die Umwelt reagiert und dies auch mit Lauten von sich gibt um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

*LINK LISTEN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Die Okarina stellt ein Kernelement der Narration dar, mit welcher Spieler*innen Lieder spielen können, welche im Sinne der Progression in der Geschichte essenziell sind. Dies dient nun als Übergang in ein spielübergreifendes Thema nämlich der Musik, selbstverständlich sind alle vorher genannten Soundeffekte etc. von nicht wegzudenkender Wichtigkeit, jedoch dass Verbindungsstück vom sichtbarem Grafischen und der Tonwelt liegt definitiv im Aspekt der Melodien und Atmosphären die ich im nächsten Kapitel beschreiben möchte.

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=1654758041

Last update: **2022/06/09 09:00**

