

# 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

## 3. 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.

### 3.1 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.

|                 |  |
|-----------------|--|
| Laute Kind      |  |
| Laute Erwachsen |  |

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 variierenden harmonischen Klängen und Inputs fühlen sich natürlich an, wenn durch Dialoge gescrollt oder Items zugeordnet werden. Um vielleicht nochmals die Thematik Harmonie aufzugreifen, die meisten Soundeffekte sind nah geknüpft an die Klänge der Okarina, welche als Leitfaden vieler Kompositionen dient. Es scheint als würden Interface und generelle Interaktionen tief verankert im musikalischen Konzept sein

|                 |                                   |
|-----------------|-----------------------------------|
| Herz sammeln    | <a href="#">oot_get_heart.wav</a> |
| Rubin aufnehmen | <a href="#">oot_get_rupee.wav</a> |

Ein Detail welches mir auffiel ist, dass Zentrieren der Kamera in verschiedenen Situationen ortsspezifische Versionen hat, um nicht mit den teilweise subtilen Dungeonambiances zu kollidieren und auch eine andere Gameplay Geschwindigkeit impliziert.

|                               |                                         |
|-------------------------------|-----------------------------------------|
| Kamera zentrieren             | <a href="#">oot_ztarget_center1.wav</a> |
| Kamera zentrieren in Dungeons | <a href="#">oot_ztarget_center2.wav</a> |

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

## 3.2 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. Es ist aber nicht zu vergessen, dass in diesem Fall der Ton definitiv mehr eine Erweiterung der Erfahrung darstellt, da dennoch sehr spärlich mit dieser Idee gehandelt wird und ohne Text kaum kommuniziert werden kann was z.B. als nächstes getan werden muss. es scheint so also eine Methode zu sein um den verschiedenen Charakteren mehr Tiefe zu schenken was definitiv funktioniert.

\*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.

## 3.3 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=1654760597](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_ocarina_of_time&rev=1654760597)

Last update: **2022/06/09 09:43**

