

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 und Funktion

Wenn wir uns auf oben genannte Aspekte fokussieren wird schnell klar was für eine Rolle Sound in diesem Titel einnimmt. Sound dient in diesem Fall als Brücke der Glaubwürdigkeit. Es wird stark damit gespielt wie ein Ort sich anfühlen soll, dies wird oft mit dem kontrastreichen Soundtrack unterstrichen. Ohnehin sind alle vorkommenden Töne sauber aufeinander abgestimmt und lassen Spieler*innen Verluste des Selbst erleben wenn die Augen in verschiedenen Tempeln geschlossen werden. Sound regt an stehen zu bleiben und wahrzunehmen wie dieser Ort wirklich sein könnte. Die ausgeprägte Vertonung des Protagonisten und dessen Umwelt steuern ebenfalls bei um eine beinahe selbst spürbare Welt zu generieren. Es scheint also auch hier ein Schattenspiel vor uns zu liegen, welches mal heller mal dunkler klingt.

3. Sound in den Einzelnen Teilen

Hier ermüde ich mich des Versuches herauszufinden, mit welchen spezifischen Elementen ein Produkt erzielt wird, dass im Endeffekt eine umfangreiche Kohärenz mit sich bringt und eine Zeitlosigkeit in sich trägt, wo viele nur davon träumen.

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	oot_get_heart.wav
Rubin aufnehmen	oot_get_rupee.wav

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 und auch eine andere Gameplay Geschwindigkeit impliziert.

Kamera zentrieren	oot_ztarget_center1.wav
Kamera zentrieren in Dungeons	oot_ztarget_center2.wav

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 das 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=1654761585

Last update: **2022/06/09 09:59**

