- Genre: Action-Adventure
- Publikationsjahr: 2011
- Publisher: Nintendo
- Developer: Nintendo EAD, Monolith Soft

Spielbeschrieb

Der Spieler übernimmt in Skyward Sword die Rolle des Jungen Link, der auf der Suche nach seiner Freundin Zelda ist. Zum Spielfortschritt müssen Gebiete erkundet, Rätsel gelöst und Kämpfe gewonnen werden. Während die Grafik des Spiels vom Impressionismus beeinflusst ist und die Musik zum Großteil von einem Orchester eingespielt wurde, nutzt es zur Steuerung den Controllerzusatz Wii MotionPlus, durch den es zum Teil durch Controllergesten gesteuert wird.

Skyward Sword erhielt zahlreiche Auszeichnungen für die Musik, unter anderem bester Sound und bestes Audio Design.

(Quelltext: http://http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Skyward_Sword)

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Der Soundtrack des Spiels wurde mit einem Orchester eingespielt und danach noch synthetisch nachbearbeitet. Die Lieder hören sich alle sehr episch an und passend zur Spiellandschaft sind die blasorchestralischen Instrumente vorherrschend. Dazu begleitet werden sie von einem polyphonen Chor. Einige Musikstücke sind (Orchester-)Arrangements älterer Spiele aus der Serie und haben somit einen Wiedererkennungswert. Die Hauptmelodie des Spiels, Ballad of the Goddess, stellt dabei eine musikalische Spielerei dar. Der Hauptteil des Stückes ist eine umgekehrt gespielte Version von Zeldas Wiegenlied, das in der Reihe seit A Link to the Past wiederauftaucht und die Melodie des Charakters Zelda ist.

Die diegetischen Soundeffekte versuchen die natürlichen Effekte zu imitieren, haben aber einen comichaften, übertriebenen Stil. Nicht-diegetetische Geräusche (z.B. Menü) sind rein synthetisch und haben so gut wie keinen Bezug zur Realität.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

Handlung & Aktion

Feedback

Jede Interaktion des Avatars mit Objekten und seiner Umgebung gibt ein akustisches Feedback. Da die Steuerung über den Wii Controller und Körpereinsatz erfolgt, ist das akustische Feedback sehr wichtig für den Spieler und gibt ihm einen Bezug zu seinen Aktionen. Eigene Aktionen, in denen Objekte verwendet werden, werden direkt im Controller abgespielt, dies erzeugt eine Nähe und Verbundenheit zum Charakter.

Räumlicher Sound

Narration & Dramaturgie

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_skyward_sword&rev=1336648701

Last update: **2012/05/10 13:18**