- 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 und heroisch an. 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.

Auffallend ist, dass Musikinstrumente in der Zelda Reihe oft einen wichtigen Aspekt des Gameplays sind.

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.

Weitere positive Feedbacks erhält der Spieler, wenn er ein Ziel erreicht, ein Rätsel löst, eine Kiste öffnet oder einen (zwischen)- Gegner besiegt. Diese Feedbacks haben unterschiedliche Melodien, wobei alle gegen Ende einen aufsteigenden Tonlauf haben.

Räumlicher Sound

Jede Umgebung hat ihre eigene unverkennbare Hintergrundmusik. Diese Hintergrundmusik ist sehr dominant und ist neben den Interaktionsgeräuschen der einzige Sound. Bei bestimmten und wichtigen Interaktionen wird die Musik ausgeblendet. Wenn die Umgebung und damit die Musik wechselt, klingt die Musik aus und das neue Stück beginnt. Die einzelnen Musikthemen überlagern sich in der Umgebung nicht. Innerhalb einer Umgebung kann die Musik je nach Ort durch andere Instrumentenwahl variieren, die Melodie bleibt jedoch dieselbe.

Die Soundeffekte haben keine räumlichen Auswirkungen. NPCs und andere interaktive Objekte haben einen Soundradius. Sobald der Spieler in diesen eintritt, sind die Soundeffekte hörbar. Das heisst, alles was weiter weit und damit unwichtig ist, ist nicht hörbar.

Umgebungsgeräusche wie beispielsweise Wind, Wasserfälle, Lavaströme o.Ä. werden paralell zur Hintergrundmusik gespielt. Die Lautstärke dieser Geräusche ist abhängig vom Abstand der Kamera zu der Geräuschquelle.

Der Realität nachempfunden gibt es in einigen Umgebungen, wie zum Beispiel Höhlen, Tempel, Grosse Räume o.Ä Hall. Dieser Hall beeinflusst alle diergetischen Klänge. Im Gegensatz zu den fast klischeehaften, übertriebenen Geräuschen ist der Hall sehr Realitätsnah gestaltet.

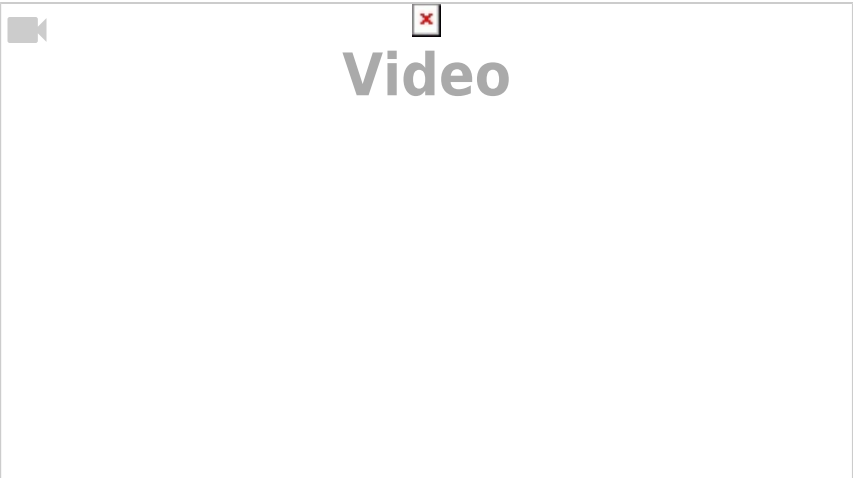
Wenn man auf das spielunterbrechende Interface wechselt, wird die Hintergrundmusik mit reduzierter Lautstärke weiter abgespielt.

Narration & Dramaturgie

Die Hintergrundmusik unterstütz die Handlung der Geschichte. Sie vermittelt Stimmung und Emotionen durch gezielte Komposition und durch den Einsatz bestimmter Instrumentengruppen.

Bedrohlich: kräftig, massig, dunkel (kaum hohe Frequenzen, oder nur gezielte, schnelle Einwürfe), hektische Rhythmen, schnellerer Takt, viel Perkussion, schleichend, harte Anschläge, Moll-Tonarten oder Halbtonverschiebungen

Lieblich: Süsse Instrumente (Harfe, Flöte), Glocken, melodisch, breites Frequenzspektrum, harmonisch, Dur-Tonarten



Episch: viele Blechbläser, Fanfarenmusik, Marschmusik, königlich/adlig/royal, militärisch, pompös, Läufe aufsteigend

Zwischensequenzen Es gibt Szenen, welche wie Filme ablaufen. Der Text kommt und man kann ihn nicht weiterklicken. Die Musik und der Text ist bei diesen Szenen aufeinander abgestimmt und unterstützt die Dramaturgie enorm.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_skyward_sword&rev=1336654731

Last update: **2012/05/10 14:58**