

- 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 blasorchesterlichen 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. Welche Stücke des Soundtracks von einem Orchester gespielt wurden und welche nicht, lässt sich nicht abschliessend sagen, da Nintendo dazu keine Informationen bereitstellt. Anzunehmen ist, dass wichtige, oft gehörte oder storytechnisch bedeutende Stücke von einem Orchester aufgenommen wurden, während andere künstlich erzeugt wurden.

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-diegetische Geräusche (z.B. Menü) sind rein synthetisch und haben so gut wie keinen Bezug zur Realität.

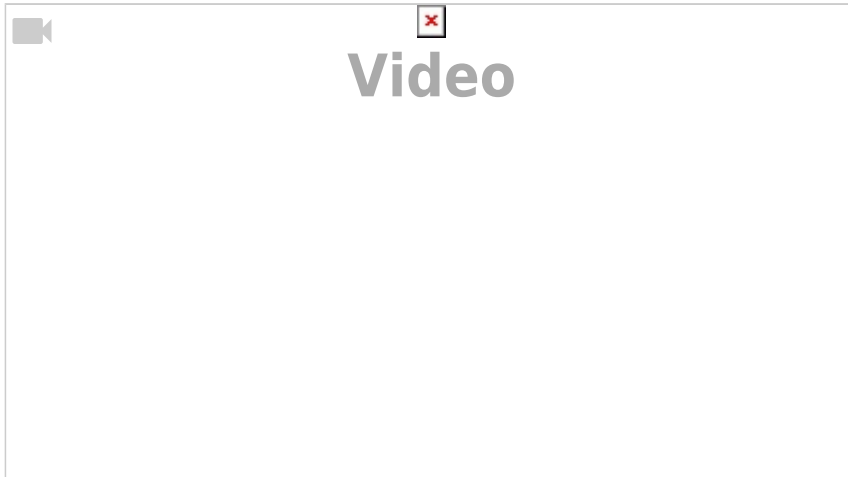
Funktional-Ästhetische Beurteilung

Handlung & Aktion

Feedback

Jede Interaktion des Avatars mit Objekten und seiner Umgebung gibt ein sofortiges 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 Items verwendet werden, werden direkt im Controller abgespielt, dies erzeugt eine Nähe und Verbundenheit zum Charakter.

In diesem Video wird dargestellt, wie die Items klingen (zB bei 1:25):



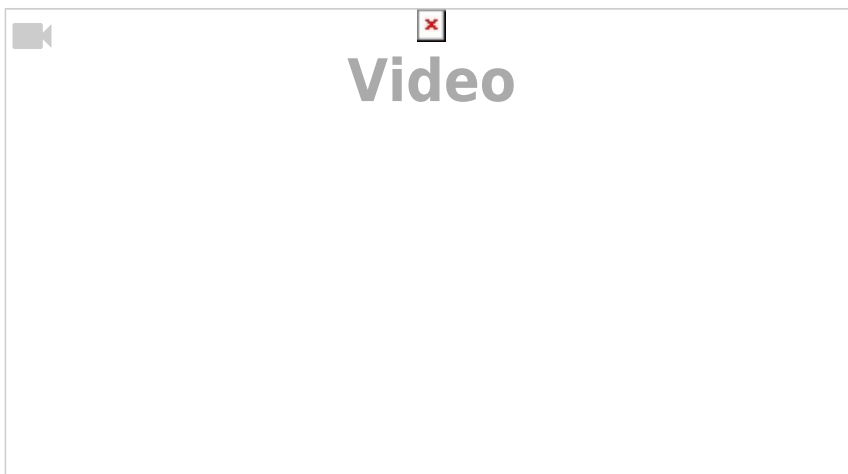
Weitere positive Feedbacks erhält der Spieler, wenn er ein Ziel erreicht, ein Rätsel löst, eine Kiste öffnet oder einen (zwischen)- Gegner besiegt. Diese Feedbacks haben unterschiedliche Melodien, wobei alle gegen Ende einen aufsteigenden Tonlauf haben.

Inventar

Das Inventar wird über die Spielwelt gelegt, die Hintergrundmusik entsprechend leiser, aber immer noch hörbar. Alle Icons im Inventar erzeugen beim Darüberfahren nicht diegetische Klänge, nämlich typische Buttonsounds.

Kampf

Link gibt eine ganze Reihe von Stöhnlauten von sich, wenn er sich anstrengt. Wenn mehrere Schwerthiebe nacheinander erfolgreich sind, ertönt bei jedem Treffer ein anderer Ton. Daraus ergibt sich eine Melodie, welche einen positiven Spielverlauf (oft hintereinander getroffen) unterstützt.



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.

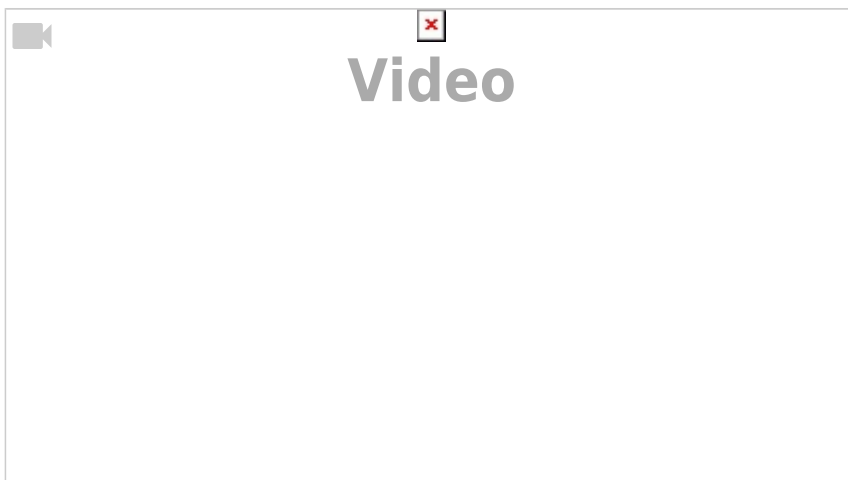
Die Soundeffekte haben keine räumlichen Auswirkungen. NPCs und andere interaktive Objekte haben einen Soundradius. Sobald der Spieler in diesen eintritt, sind die Soundeffekte hörbar. Das heisst, alles was weiter weit und damit unwichtig ist, ist nicht hörbar.

Umgebungsgeräusche wie beispielsweise Wind, Wasserfälle, Lavaströme o.Ä. werden parallel 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 diegetischen 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.

Besonders erwähnenswert finden wir folgende Situation:



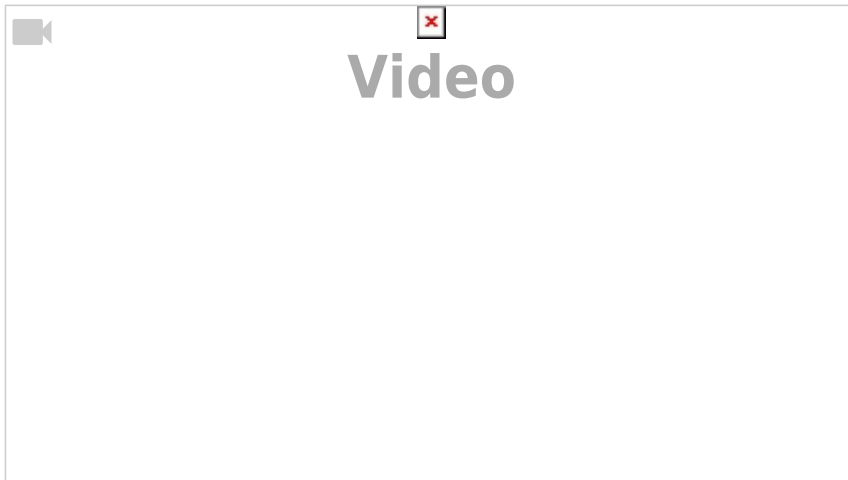
Die Hintergrundmusik des Basars läuft stetig, jedoch verändert sich die Instrumentengruppe und der Stil, je nach dem bei welchem Stand und welchen Waren man steht. Dies unterstützt vorallem die Orientierung auf dem Markt, da man anhand der Musik jederzeit weiss, bei welchem Händler man steht. Trotzdem ist die Musik stetig in einem Guss und wirkt nie abgehackt.

Narration & Dramaturgie

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

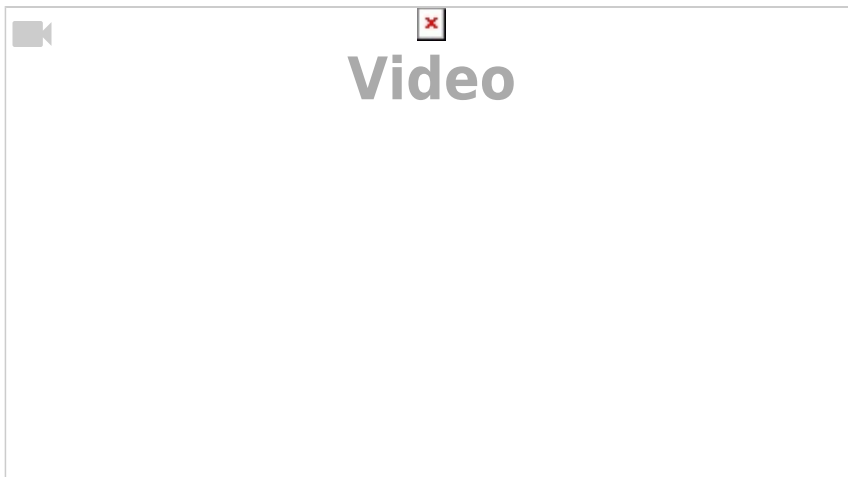
Bedrohlich:

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



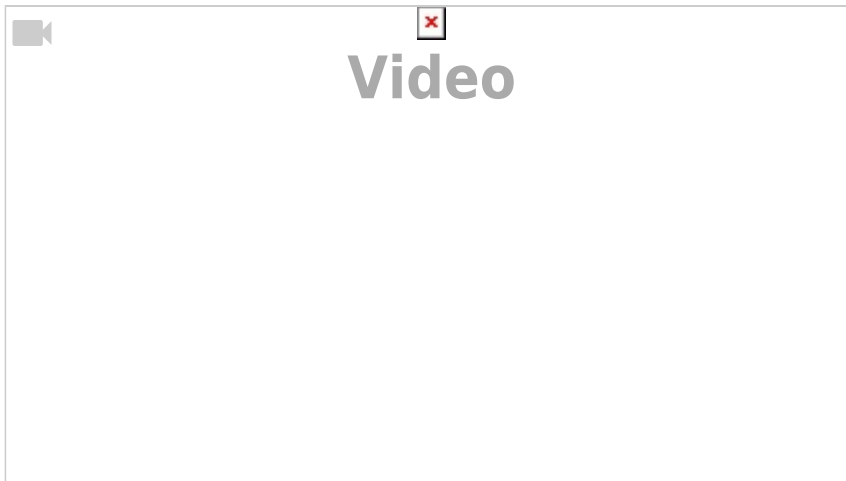
Liebllich:

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



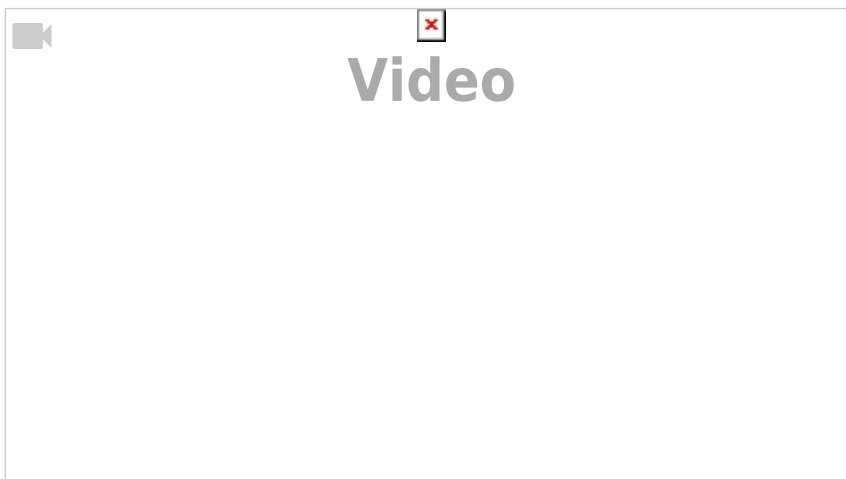
Episch:

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.[z.B. ab min 11:50]



Obwohl das Spiel keine Sprachausgabe hat, geben die Charaktere dennoch Töne und Laute (Lachen, andere Geräusche) von sich, wenn sie „sprechen“. Das eigentliche Sprechen erfolgt als Textausgabe. Es deutet an, was es für ein Charakter ist, wie er klingen könnte und vor allem, dass überhaupt jemand spricht. Phi/Fi ist ein Helfercharakter, welcher dem Spielcharakter Tipps und Informationen geben kann. Sie kann Sätze sprechen, jedoch ist dies eine unverständliche, geheimnisvolle, synthetische verzogene, hallende Phantasiesprache. Im Bezug auf die Klänge im restlichen Spiel, ist dieser Klang ein Stilbruch. Da sie ein Roboter ist, ist ihre Stimme und deren Klang sinnvoll begründet. Dabei handelt es sich um ein Klischee, das ein Roboter so klingt, ist nicht (mehr) Realität.

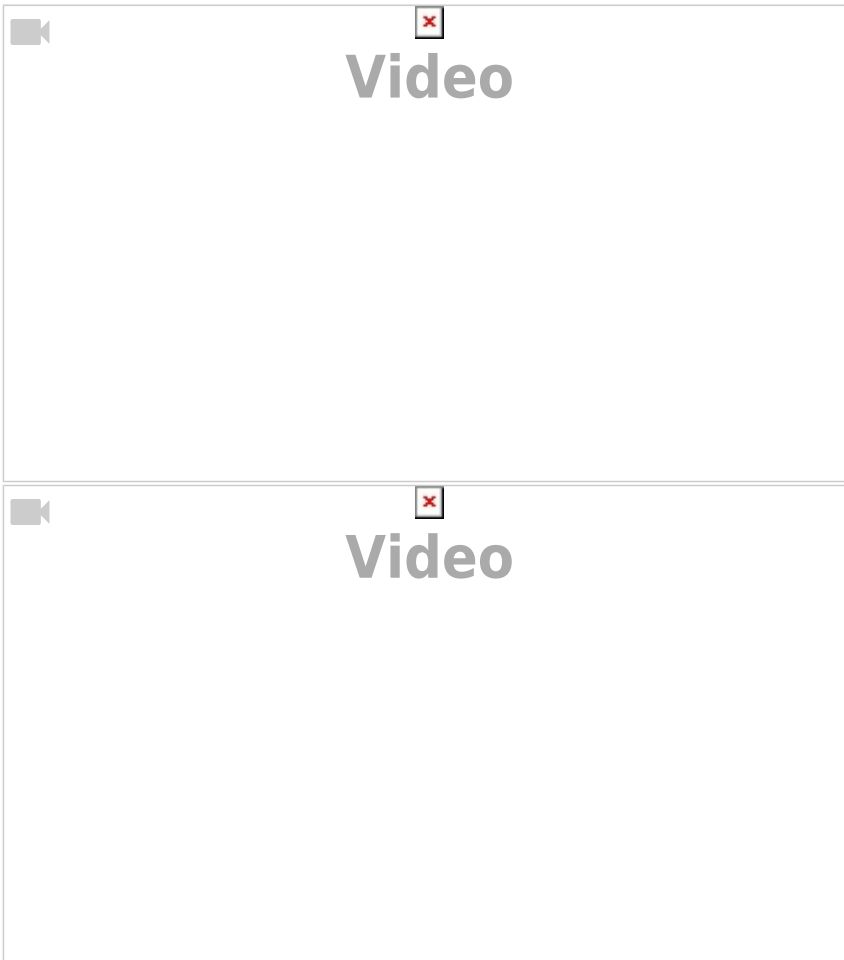
Vergleich : The Legend of Zelda, NES, 1986

Bei der Analyse ist uns aufgefallen, dass der Sound grundsätzlich auf die gleiche Art und Weise immernoch eingesetzt wird und durch technischen Fortschritt erweitert wurde.

Was ist gleich

- Melodien von Geräuschen bei ganz bestimmten Aktionen / Zielen

- Einsatz von Klängen im Bezug Aktion/Raum/Handlung
- Kompositionen von Hintergrundmusik / Themen Beispiel:



Was ist anders

- orchestrale Musik anstatt elektronisch generierter Sound
- Klänge sind nicht mehr nur synthetisch erzeugt, sondern vermehrt aufgezeichnet
- ein Vielfaches an verschiedenen Soundeffekten und Melodien

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_skyward_sword&rev=1336738281

Last update: **2012/05/11 14:11**

