

The Legend of Zelda - The Twilight Princess

- Genre: Action-Adventure
- Publikation: 19. November 2006
- Publisher: [Nintendo](#)
- Developer: Nintendo EAD
- Artist: [Yusuke Nakano](#)/Satoru Takizawa

Spielbeschreibung

Twilight Princess ist ein Action-Adventure-Spiel, dessen Schwerpunkt auf Erforschung von Regionen und dem Sammeln von Objekten liegt. Das grundlegende Spielprinzip aus den 3D-Zelda-Spielen wird beibehalten (Aktionen wie Gehen, Laufen, Angriff, Verteidigung und automatisches Springen von Felsvorsprüngen). Das Spiel bietet mehrere Dungeons, große geschlossene Bereiche, in denen der Protagonist Link gegen Feinde kämpft, Objekte sammelt und Rätsel löst, um zum Endgegner zu gelangen. Links Hauptwaffen sind Schild und Schwert. Andere häufig verwendete Waffen sind Pfeil und Bogen, ein Bumerang, hochexplosiven Bomben und ein Enterhaken. Um die Bekämpfung von Feinden leichter zu machen, gibt es einen „Lock-on“-Mechanismus, der es ermöglicht, einen Feind anzuvisieren und ihm gleichzeitig auszuweichen. Diese Technik wird ausgelöst durch die Z-Taste bei der Wii-Version und durch die L-Taste bei der GameCube-Version. Um sich schneller fortzubewegen, kann Link entweder mit seinem Pferd Epona reiten oder sich zu festgelegten Punkten teleportieren.

Link verwandelt sich beim Eintreten in das Schattenreich in einen Wolf. Im Verlauf des Spieles kann man allerdings selber zwischen Wolf und Menschengestalt wechseln, in dem man Midna darum bittet. Als Wolf bewegt sich Link schneller, greift mit seinen Zähnen an und kann Löcher graben, um Objekte freizulegen oder geheime Orte zu entdecken. Außerdem trägt er Midna, eine kleine Kobold-ähnliche Kreatur, die Hinweise gibt, ein Energiefeld nutzt um Feinde anzugreifen und Link das Springen längerer Distanzen erleichtert. Link kann als Wolf auch mit Tieren kommunizieren, die ihm nützliche Informationen geben, und er hat einen besseren Geruchssinn, so dass er bestimmten Spuren folgen kann. Sein Geruchssinn ist auch die einzige Möglichkeit des Spielers, den einzelnen Spuren, z.B. dem Geruch von Medizin zu folgen und diese zu finden.

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Vertont wurden folgende Elemente:

- Avatar; aktive Aktionen
- Avatar; passive Geräusche (Stimme / Schritte)
- Gegnerische; aktive Aktionen
- Gegnerische; passive Geräusche (Stimme / Schritte)

- auch Andere Personen / Tiere
- Zustände im Spielegeschehen (Spannung / Orts-Stimmungen)

Woher es klingt

- Die Geräusche wurden dem Raum angepasst
- Töne des Avatars werden teils direkt aus dem Controller abgespielt

Klingende Elemente:

- * Umgebungelemente (Holzbrücke / Steppe / ...)
- * Objekte der Umgebung passen aktive Geräusche an (Schwert auf Stein / Schwert auf Baum)
- * nähernde Gegner verändern die Stimmungsmusik

Es klingt:

- neuzeitlich Klassisch mit altertümlichem Einschlag balanciert nach Labyrinth; durch Loops der Musik

Funktionale Ebene

Interaktion

Kommunikationsebenen:

- direkte akkustische Kommunikation liefert Informationen über Erfolg oder Misserfolg einer Aktion
- indirekte akkustische Kommunikation wird mit passiven Filmsequenzen kombiniert und räumlichen Ortsangaben
- akkustische Umgebungskommunikation liefert wichtige Informationen über das Spielegeschehen
- Sprache wird in einer Fantasie-Sprache gesprochen; dient zur Untermalung der Textinformationen

kognitive Entlastung

- durch das bewusste Einsetzen von räumlichen Klängen (annähernde Gegner / Ortsabhängige Elemente)

Feedback:

- die Effekte geben immer ein Feedback zur Aktion
- einige Feedbacks werden direkt im Controller abgespielt; erzeugen daher Nähe zum Avatar

Benutzeraktion:

- direkte akkustische Rückmeldung auf dem Controller
- ist die tragende Ebene der Stimmung

Funktionale Ebene

Narration & Dramaturgie

Dramatisierung

- gefährliche Situationen werden musikalisch vermittelt
- der Erfolg, resp. der Gewinn von Punkten wird mit Loops vermittelt

Umgebung

* wird durch angemessene Musik mit einer neuen Stimmung versehen

Charakter

- heldenhaft komponierte Musik verstärkt die Immersion des Avatars zum Helden

Suggestion

- durch die Vermittlung von Informationen in der Komposition wird das Gefühl verstärkt mehr zu Wissen als die „anderen“ im Spiel

Komposition

Mood:

* klassisch

- stimmungsvoll
- verzaubernd

Verknüpfte Kompositionen

- die Musikstücke gehen in einander über oder werden gut balanciert mit Stille gewechselt

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_the_twilight_princess

Last update: **2012/04/09 22:36**

