

Fallout 4

Release Date	10. November 2015	
Plattform	PC, PS4, Xbox One	
Genre	Adventure	
Entwickler	Bethesda Game Studios	
Publisher	Bethesda Softworks	

Spielbeschreibung

„Fallout 4“ ist der eigentlich fünfte Teil der gleichnamigen Open-World Rollenspiel-Reihe Fallout und spielt in der gleichen postapokalyptischen Spielwelt. Schauplatz ist das durch einen Atomkrieg lebensfeindlich gewordene Stadtgebiet und Umland von Boston, welches der Spielercharakter nach seinem Aufwachen in einem Atomschutzbunker auf der Suche nach seinem Sohn erstmals erkundet. Gespielt wird Fallout in der Ego- sowie auch in der Third-Person-Perspektive. Die Welt ist dabei frei begehrbar und lädt zum Erkunden auf. Zahlreiche Orte, Charaktere und Aufgaben dienen zur Motivation des Spielers, wobei immer ein roter Faden der hauptsächlichen Geschichte vorhanden ist. Hat der Spieler diese abgeschlossen, ist vollkommen frei im weiteren Spielverlauf.

Sound Analyse

Fallout 4 verwendet Sound in reichem Ausmass. Erwähnenswert ist hierbei auch besonders die cinematische Musik (komponiert von Inon Zur), welche einen hohen Anteil zur spielerischen Immersion beiträgt. Auch sind die Stimmen aller Charaktere in Fallout professionell eingesprochen. Die Welt in Fallout 4 besitzt eine breite Palette an Gegnern, welche sich mit unterschiedlichen Geräuschen zu erkennen geben. Aber auch ganze Ortsteile unterscheiden sich in der akustischen Atmosphäre stark voneinander.

Feedback

Akustisches Feedback zu den Spieleraktionen kann man in Fallout 4 an diversen Orten finden. Es dient vor allem dazu, den Spieler auf eine erfolgreiche oder nicht erfolgreiche Aktion hinzuweisen.

Aktionen

Spieleraktionen besitzen meist ein klares und eindeutig zu erkennendes Feedback, was dem Spieler das Gefühl gibt, die Aktion erfolgreich ausgeführt zu haben. Der Sound basiert hierbei nicht immer auf realistischen Grundlagen, geben aber trotzdem zu erkennen, was gerade passiert ist.

sound	Gegenstand aufnehmen
sound	Kronkorken (Währung) aufnehmen
sound	Türe öffnen
sound	Herzschlag / Verletzt
sound	Schnaufen / Erschöpft
sound	Tod (Orchesterlicher Impact / Zeitdehnung nach Tod)

Manche Aktionen setzen sogar fast gänzlich auf auditives Feedback:

sound	Zu lange tauchen / Keine Luft mehr kriegen
sound	Schloss knacken

Es gibt allerdings auch musikalische Feedbacks im Spiel, welche auf gewisse Dinge hinweisen. Dazu gehören beispielsweise das Entdecken eines unbekannten Orts, oder ein Levelaufstieg.

sound	Ort entdeckt
sound	Levelaufstieg
sound	Erfahrungspunkte erhalten

Simulation

Orientierung

Atmosphäre

Julian Schönbächler, Selina Capol, Dominik Würsch || 2016

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=fallout_4&rev=1465487783

Last update: **2016/06/09 17:56**

