


# Fallout 4

<b>Release Date</b>	10. November 2015	
<b>Plattform</b>	PC, PS4, Xbox One	
<b>Genre</b>	Adventure	
<b>Entwickler</b>	Bethesda Game Studios	
<b>Publisher</b>	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*	Erfahrungspunkte erhalten
*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

## Kampf

In Fallout 4 trifft man sehr häufig auf verschiedene Gegner. Im Kampf gibt es ebenso wichtige Feedbacks, um dem Spieler den Zustand des Charakters, aber auch den Gegnern zu vermitteln. Manche Charaktere können z.B. auch Schreien oder Fluchen wenn der Spieler ihre Schwachpunkte getroffen hat.

*sound*	Kampfgefecht
*sound*	Schlag
*sound*	Getroffen (Charakter sowie Gegner)

## Simulation

Die Simulation von akustischem Verhalten von Gegenständen oder der Umgebung, geben dem Spieler Hinweise darauf, wo er sich befindet, und wie gefährlich die Sache oder der Ort eingeschätzt werden muss. In Fallout 4 ist z.B. Radioaktivität eine zentrale Gefahrenquelle. Daher ist der Charakter mit einem Geigerzähler ausgestattet, welcher akustisch angibt, wie hoch die Radioaktivität im jeweiligen Gebiet ist.

*sound*	Geigerzähler
*sound*	Schwimmen / Tauchen
*sound*	Mine / akustische Warnung
*sound*	Fallen / akustische Warnung

## Inventar

Das Inventar und wichtige Spiel- und Charaktermenüs sind nahtlos in das Spielsetting eingearbeitet. Der Charakter des Spielers trägt einen Pipboy (einen tragbaren Computer), welcher aufgerufen werden kann.

## Orientierung

Wenn man als Spieler durch die Welt von Fallout 4 wandert, stösst man immer wieder auf Städte, Gebäude oder Ortschaften, welche zum Erkunden einladen. Doch meistens sind auch verschiedene Gegner nicht weit entfernt. Diese reagieren auf Geräusche in ihrer Umgebung und machen sich darauf bemerkbar. Damit wird die Aufmerksamkeit des Spielers auf den Gegner gelenkt. Ausserdem erhält er akustische Informationen über den Gegner und dessen Position.

## Atmosphäre

---

## Vergleich zu Brothers

Julian Schönbachler, 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=1465497507](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=fallout_4&rev=1465497507)

Last update: **2016/06/09 20:38**

