

For Honor

Release Date	14. Februar 2017	
Plattform	PC, PS4, Xbox One	
Genre	Melee combat	
Entwickler	Ubisoft Montreal	
Publisher	Ubisoft	

Spielbeschrieb

For Honor ist ein Multiplayer Action game des seinen Fokus auf den bewaffneten Nahkampf mit klassischen Waffen aus dem Mittelalter legt. Das Gameplay besteht hauptsächlich aus darin mit den erweiterten Scheren, Stein, Papier System den Gegner zu besiegen. Dabei können die Spieler auf verschiedene Angriffe, Blockarten und Ausweichmethoden zurückgreifen.

Sound Analyse

Der Sound lässt sich in drei Funktionen unterteilen. Zum einen ist da die Stimme, die Aktionen unterstreicht und Kommentieren. Dann kommt das Geräusch, welches die Animation realistischer und nachvollziehbarer macht. Sie macht die Animation glaubhaft und verbessert die Immersion. Als letztes kommt der Sound, der die Aktion dramatisiert und ihnen Charakter verleiht. Sie verdeutlicht wie stark ein Angriff ist und seine Geschwindigkeit. Im Verhältnis ist zu den anderen beiden vergleicht er comichaft und trägt zur Charakterisierung bei.

Sound Aufbau

exikution_3.wav	Narratives Geräusch	Meistens bestehenden sie aus Schwingenden oder sirrenden tönen mit einem leichten hall.
exikution_1.wav	Stimme	Oft als Ankündigung oder Treffer Feedback verwendet.
exikution_2.wav	Zusammen	Im Zusammenspiel beider Soundarten entsteht eine immersive Umgebung.. Und verleiht den Aktionen Mehr Wucht und Kraft.

Feedback

Je nachdem ob der Angriff geeglückt ist oder nicht erklingen verschiedene Geräusche.

light_attack_air_1.wav	ins leere schlagen
heavy_damage.wav	Treffer Landen
light_block_1.wav	Leichter Block
heavy_block.wav	Schwerer Block
grab.wav	Packen

Narratives Geräusch

Man hört wie die Waffe die Luft durchschneidet und das schwingen des Metalls.

light_attack_air_1.wav	Wusch	Beim genauen hinhören kann man gut feststellen an welcher Position der Waffe treffen sollte. Die Geschwindigkeit der Waffe ist nachvollziehbar durch das Geräusch.
exikution_3.wav	Dramatische Untermalung	Das hinzufügen des Halls und das schwingende pfeifen unterstreichen die finalen Schläge der Exekution, und machen die Szene zu einem heroischen Moment.

Ankündigungen

Ausruf des Helden der einen speziellen Angriff ankündigt.

heavy_attack_voice_5.wav	Normaler Schlag
spetzial_attack_voice_1.wav	Spezieller Schlag

Beispiel

[vorschau.mp4](#)

Vergleich zu Mount & Blade

(Mount & Blade)

Bei der Analyse der beiden Spiele ist uns aufgefallen, dass sie sich in einem Punkt deutlich unterscheiden. Das Sound-Design ist in For Honor narrativ gestaltet, wobei Mount & Blade versucht realistische Geräusche zu simulieren.

Im Gegensatz zu Mount & Blade, welches nur das physikalische Geräusch-Level besitzt, beinhaltet For Honor zusätzlich ein narratives Geräusch-Level.

Die beiden Spiele unterscheiden sich zusätzlich im Leveledesign. Mount & Blade verwendet grundsätzlich generische Sounds, wobei For Honor gezielte und charakteristische Sounds verwendet. In Mount & Blade kann es zudem eine Vielzahl von Gegner geben im gegensatz zu For Honor, wodurch ein Soundchaos entstehen kann.

	Mount & Blade	For Honor
Stimme:	Unterstreicht den Kraftakt, kündigt Angriff an. Gibt Trefferfeedback.	Unterstreicht den Kraftakt, kündigt Angriff an. Gibt Trefferfeedback.

Schlag:	Simuliert den Luftwiderstand.	Simuliert den Luftwiderstand, narrative Ergänzung vom singenden Stahl.
Block:	Simuliert den Aufprall des Materials der Waffe und des Schildes.	Einfaches Blockgeräusch als Trefferfeedback.
Treffer:	Simuliert das Aufschneiden von Fleisch/Stoff oder den Aufprall auf eine Rüstung.	Plakatives Treffergeräusch. (Fleischwunde)

Pascal Felber, Roman von Rotz || 2018

From:

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



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=for_honor

Last update: **2018/06/08 13:22**