

For Honor

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

Spielbeschreibung

For Honor ist ein Multiplayer Action game, das seinen Fokus auf den bewaffneten Nahkampf mit klassischen Waffen aus dem Mittelalter legt. Das Gameplay besteht hauptsächlich aus dem mit dem erweiterten Scheren, Stein, Papier System den Gegner zu besiegen. Dabei können die Spieler auf verschiedene Angriffe, Blockarten und Ausweich Methoden 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 verglichen er komisch und trägt zur Charakterisierung bei.

Feedback

Je nachdem ob der Angriff geglückt 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.

Ankündigungen

heavy_attack_voice_5.wav	Normaler Schlag
spetzial_attack_voice_1.wav	Spezieller Schlag

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&rev=1528369732

Last update: **2018/06/07 13:08**

