

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 darin mit den 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 vergleicht er comichaft 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.

light_attack_air_1.wav	Wuusch
exikution_3.wav	Dramatische untermalung

Ankündigungen

Ausruf des Helden der einen speziellen Angriff ankündigt.

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=1528370163

Last update: **2018/06/07 13:16**

