

# For Honor

|                     |                   |                                                                                    |
|---------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Release Date</b> | 14. Februar 2017  |  |
| <b>Plattform</b>    | PC, PS4, Xbox One |                                                                                    |
| <b>Genre</b>        | Melee combat      |                                                                                    |
| <b>Entwickler</b>   | Ubisoft Montreal  |                                                                                    |
| <b>Publisher</b>    | Ubisoft           |                                                                                    |

## Spielbeschreibung

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 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.

### Sound Aufbau

|                                 |                     |                                                                                   |
|---------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <a href="#">exikution_3.wav</a> | Narratives Geräusch | Meistens bestehend aus Schwingenden oder sirrenden Tönen mit einem leichten Hall. |
| <a href="#">exikution_1.wav</a> | Stimme              | Oft als Ankündigung oder Treffer Feedback verwendet.                              |
| <a href="#">exikution_2.wav</a> | Zusammen            | Im zusammen Spiel beider Soundarten entsteht eine immersive Umgebung.             |

## Feedback

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

|                                        |                    |
|----------------------------------------|--------------------|
| <a href="#">light_attack_air_1.wav</a> | ins leere schlagen |
| <a href="#">heavy_damage.wav</a>       | Treffer Landen     |
| <a href="#">light_block_1.wav</a>      | Leichter Block     |
| <a href="#">heavy_block.wav</a>        | Schwerer Block     |
| <a href="#">grab.wav</a>               | Packen             |

## Narratives Geräusch

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

|                                        |                         |                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <a href="#">light_attack_air_1.wav</a> | Wuusch                  | Beim genauen Hinhören kann man gut feststellen an welcher Position der Waffe treffen sollte. Die Geschwindigkeit der Waffe ist nachvollziehbar durch das Geräusch. |
| <a href="#">exekution_3.wav</a>        | 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.

|                                            |                   |
|--------------------------------------------|-------------------|
| <a href="#">heavy_attack_voice_5.wav</a>   | Normaler Schlag   |
| <a href="#">spezial_attack_voice_1.wav</a> | Spezieller Schlag |

## Beispiel

[vorschau.mp4](#)

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=1528374171](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=for_honor&rev=1528374171)

Last update: **2018/06/07 14:22**

