

# 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 Zusammenspiel beider Soundarten entsteht eine immersive Umgebung.. Und verleiht den Aktionen mehr Wucht und Kraft.

### 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>	Wusch	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](#)

## 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.

	Mount & Blade	For Honor
<b>Stimme:</b>	Unterstreicht den Kraftakt, kündigt Angriff an. Gibt Trefferfeedback.	Unterstreicht den Kraftakt, kündigt Angriff an. Gibt Trefferfeedback.
<b>Schlag:</b>	Simuliert den Luftwiderstand.	Simuliert den Luftwiderstand, narrative Ergänzung vom singenden Stahl.
<b>Block:</b>	Simuliert den Aufprall des Materials der Waffe und des Schildes.	Einfaches Blockgeräusch als Trefferfeedback.

<b>Treffer:</b>	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&rev=1528456424](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=for_honor&rev=1528456424)

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

