Fallout 4

Release Date	September 2008
Plattform	PC
Genre	Action-Rollenspiel, Strategiespiel, Wirtschaftsspiel
Entwickler	TaleWorlds Entertainment
Publisher	Paradox Interactive

Spielbeschrieb

Mount & Blade ist ein mittelalterliches Single Player Open-World Rollenspiel, in dem

Sound Analyse

In Mount & Blade wir der Sound auf physikalische Effekte ausgelegt. Verschiedene Materialen erzeugen bei unterschiedlichen Ereignissen unterschiedliche Geräusche, welche versuchen möglichst realitätsgetreu in Erscheinung zu treten. Dabei wurde komplett darauf verzichtet, mit narrativem Sound etwas zu verdeutlichen.

Feedback

Der Spieler erhält durch die Geräusche der Geschehnisse Feedback. Er erfährt dadurch, wo ein ausgeführter Angriff getroffen hat, wo sich NPCs aufhalten, ob es im Kampf Fernkämpfende Einheiten gibt und ob ein Gegner gestorben ist.

Aktionen

Spieleraktionen besitzen meist ein klares und eindeutig zu erkennendes Feedback, was dem Spieler das Gefühl gibt, die Aktion erolgreich ausgeführt zu haben. Der Sound basiert hierbei nicht immer auf realistischen Grundlagen, geben aber trotzdem zu erkennen, was gerade passiert ist.

fallout_pickup.mp3	Gegenstand aufnehmen
fallout_bottlecaps.mp3	Kronkorken (Währung) aufnehmen

fallout_xp.mp3	Erfahrungspunkte erhalten
fallout_door.mp3	Türe öffnen
fallout_heartbeat.mp3	Herzschlag / Verletzt
fallout_running.mp3	Schnaufen / Erschöpft
fallout_die.mp3	Tod (Orchestraler Impact / Zeitdehnung nach Tod)

Manche Aktionen setzen sogar fast gänzlich auf auditives Feedback:

fallout_drowning.mp4	Zu lange tauchen / Keine Luft mehr kriegen
fallout_lockpick.mp4	Schloss knacken

Es gibt allerdings auch musikalische Feedbacks im Spiel, welche auf gewisse Dinge hinweisen. Dazu gehören beispielsweise das Entdecken eines unbekannten Orts, oder ein Levelaufstieg.

fallout_discover.mp4	Ort endteckt
fallout_levelup.mp4	Levelaufstieg

Kampf

In Fallout 4 trifft man sehr häufig auf verschiedene Gegner. Im Kampf gibt es ebenso wichtige Feedbacks, um dem Spieler den Zustand des Charakters, aber auch den Gegnern zu vermitteln. Manche Charaktere können z.B. auch Schreien oder Fluchen wenn der Spieler ihre Schwachpunkte getroffen hat. Oder sie lösen einen Alarm (Sirene) aus, was dem Spieler mitteilt, dass noch mehr Gegner im Anmarsch sind.

fallout_fight_indoor.mp4	Kampfgefecht

Simulation

Die Simulation von akustischem Verhalten von Gegenständen oder der Umgebung, geben dem Spieler Hinweise darauf, wo er sich befindet, und wie gefährlich die Sache oder der Ort eingeschätzt werden muss. In Fallout 4 ist z.B. Radioaktivität eine zentrale Gefahrenquelle. Daher ist der Charakter mit einem Geigerzähler ausgestattet, welcher akustisch angibt, wie hoch die Radioaktivität im jeweiligen Gebiet ist.

fallout_radiation.mp4	Geigerzähler
fallout_swimming.mp4	Schwimmen / Tauchen
fallout_mine.mp4	Mine / akustische Warnung
fallout_trap.mp4	Fallen / akustische Warnung

Inventar

Das Inventar und wichtige Spiel- und Charaktermenüs sind nahtlos in das Spielsetting eingearbeitet. Der Charakter des Spielers trägt einen Pipboy (einen tragbaren Computer), welcher aufgerufen werden kann. Das Spiel wird pausiert, sobald der Pipboy aufgerufenw wird, und die Geräusche der Spielwelt werden ausgeblendet. Stattessen ertönt eine Art elektrisches Summen, den Betrieb des Pipboys suggeriert.

fallout_pipboy.mp4	Pipboy / Durchs Inventar scrollen

Orientierung

Wenn man als Spieler durch die Welt von Fallout 4 wandert, stösst man immer wieder auf Städte, Gebäude oder Ortschaften, welche zum Erkunden einladen. Doch meistens sind auch verschiedene Gegner nicht weit entfernt. Diese reagieren auf Geräusche in ihrer Umgebung und machen sich darauf bemerkbar. Damit wird die Aufmerksamkeit des Spielers auf den Gegner gelenkt. Ausserdem erhält er akustische Informationen über den Gegner und dessen Position.

fallout_enemy_bark.mp4	Gegner wird auf Spieler aufmerksam

Auch trifft der Spieler immer wieder auf auf scheinbar zufällig passierende Events. Er hört zum Beispiel Schüsse oder Kampfgeräusche in der Nähe oder ein Meteor schlägt in seiner Nähe ein. Das Spiel lockt damit den Spieler zu interessanten Orten oder neuen Quests.

fallout_fraction_fight.mp4	Ein Kampf zwischen zwei Fraktionen in der Nähe des Spielers

Atmosphere

Umgebung SFX

Fallout 4 besitzt verschiedene Geräuschkulissen für Umgebungen im Spiel. Es besitzt einen sich zufällig ändernden Wetterzyklus, was bereits zur einer gewissen Abwechslung im Spiel führt.

fallout_weather_sun.mp3	Offenes Feld / Klar (Tag)
fallout_weather_night.mp3	Offenes Feld / Klar (Nacht)
fallout_weather_rain.mp3	Offenes Feld / Regen
fallout_weather_thunder.mp3	Offenes Feld / Gewitter

Vorallem wenn sich NPCs in der Nähe befinden, wird eine reichhaltige akustische Atmosphäre gelegt. Die meisten NPCs funktionieren nach einem humanen Muster: Sie gehen einer Tätigkeit nach und sind bei Tag aktiver als bei Nacht.

fallout_dc_day.mp4	Diamond City Marktplatz (Tag)
fallout_dc_night.mp4	Diamond City Marktplatz (Nacht)

Es gibt NPCs, welche den Spieler begleiten. Diese sprechen ab und zu mit dem Spieler, oder interagieren akustisch mit der Umgebung und / oder den sich darin befindenden NPCs / Objekten.

fallout_companion.mp4	Durchsuchen eines Hauses mit einem Begleiter

Fallout 4 besitzt eine Welt mit sehr viel offenem Land. Die Geräusche von Charakteren und Waffen klingen im Freien dementsprechend auch anders, als in Innenräumen. Im offenen Feld wird den Sounds viel mehr Echo und Hall verleiht als im Gebäudeinnern. Dies verleiht der Atmosphäre mehr Realismus.

fallout_fight_indoor.mp4	Kampfgefecht (In Gebäude)
fallout_fight_outdoor.mp4	Kampfgefecht (Im Freien)

Musik

Die Musik von Fallout 4 ist besonders hervorzuheben, denn sie trägt zu einem sehr starken Teil zur allgemeinen Atmosphäre des Spiels teil. Sie ist sehr cinematisch komponiert und unglaublich vielen einzelnen Tracks lassen sich gut in einer Schleife abspielen. Die Musik verändert sich aber aktiv im Verlauf des Spiels. So wird bei einer Kampfsszene die aktuelle Musik ausgeblendet und mit einem nervöserem Track ersetzt. Dies passiert sobald ein Gegner sich zum Kampf bereit macht. Befinden sich keine Gegner mehr in der Nähe wird die Musik mit einem kurzen orchestralen Track beendet (meistens eine Siegesfanfare oder ein abschliessendes Trommelgetöse).

fallout_fight_music1.mp4	Es startet ein Kampf und endet wieder (Beispiel 1)
fallout_fight_music2.mp4	Es startet ein Kampf und endet wieder (Beispiel 2)

Besondere Aktionen werden ebenfalls mit musikalischem Hintergrund untermalt. Das beste Beispiel liefert dabei der Level-Up-Bildschirm. Wenn der Spielcharakter ein Level aufsteigt, kann der Spieler ihm einen neuen Fertigkeitspunkt vergeben, und ihn damit verbessern. Für die Ansicht und das Auswählen von neuen Fähigkeiten gibt es einen eigenen Bildschirm. Wird dieser aufgerufen, nachdem man ein Level aufgestiegen ist, ertönt heroische Musik.

fallout_perk.mp4	Perk-Chart Musik (Level-Aufstieg)

Ansonsten ist die Musik in Fallout 4, wenn nicht explizit deaktiviert, ein dauernder Begleiter im Hintergrund.

fallout_theme.mp3	Fallout 4 Theme by Inon Zur

Vergleich zu Brothers: A Tale of Two Sons

(Brothers: A Tale of Two Sons)

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass beide Games extrem viele verschiedenartige Geräusche beinhalten, die in erster Linie dazu dienen den Spieler zu leiten oder Ihm ein bestimmtes Gefühl zu vermitteln.

Gefahr

In Fallout 4 bezieht sich ein Grossteil des Feedbacks auf den Kampf - dazu gehören die Barks der verschiedenen Gegner die sich ankündigen, bevor man sie zu sehen bekommt. Zudem gibt es Geräusche , wenn man einen Gegner trifft beziehungsweise von ihm getroffen wird.

Da sich der Kampf in Fallout 4 auch vielfach mit Schusswaffen abspielt, hört man schon von weitem wenn NPCs gegeneinander Kämpfen, was auch dazu dienen kann den Spieler zum Ort des Geschehens zu leiten.

Auch die Hintergrundmusik des Spiels gibt dem Spieler Feedback darüber, wann ein Kampf beginnt oder wenn man alle Gegner in einem Bereich besiegt hat.

In Brothers fällt der Aspekt des Kampfsystems komplett weg, daher gestalten sich auch die Feedbackgeräusche des Spiels zu einem grossen Teil anders als in Fallout 4.

Vielfach dienen die Geräusche in Brothers dazu, dem Spieler Gefahr zu vermitteln, auch wenn sie Gameplaytechnisch nicht wirklich vorhanden ist. Dies geschieht zum Beispiel bei einer Sequenz, in der man an Rohren entlangklettert, welche knarzen, aber immer erst dann abbrechen, wenn man schon an der Stelle vorbeigeklettert ist. An einer anderen Stelle im Spiel hört man im Hintergrund Wolfsgeheul. Dies hat denselben Zweck - die Wölfe stellen nicht wirklich eine Bedrohung dar, mit den Geräuschen wird dem Spieler trotzdem eine Bedrohliche Atmosphäre vermittelt.

Dialog

Ein wichtiger Teil beim Leiten des Spielers in Fallout sind die Voice-Overs, die dem Spieler vermitteln wo sich der nächste Quest befindet bzw. was man genau zu erledigen hat.

Im krassen gegensatz dazu sind die Voice-Overs in Brothers in einer Nordisch anmutenden Fantasiesprache gehalten, in der Inhalte nur über den Klang des gesagten vermittelt wird.

Sprache bei Brothers: A Tale of Two Sons	Sprache bei Fallout 4
brothers_vergleich_sprache.mp3	fallout_speech.mp3

Vielfach werden in Brothers Geräusche verwendet um eine kommende Sequenz anzukündigen. Dazu gehören Barks der NPCs die den Spieler dazu bringen sollen, seine Aufmerksamkeit an einen bestimmten Ort zu lenken.

Des weiteren erhält man in dem Spiel auch Geräusche als Belohnung, nachdem man zum Beispiel mit einem NPC interagiert hat.

Simulation

In Fallout 4 gibt es verschiedene simulations-Geräusche wie Schritte des Spielers/der NPCs und verschiedene Geräusche die als One-Shot abgespielt werden wenn man mit Objekten in der Spielwelt interagiert (öffnen einer Türe, Schalter betätigen, Mine entschärfen).

Dies ist ein Punkt in dem sich die beiden Spiele soundtechnisch überschneiden. Genau wie in Fallout 4 gibt es in Brothers Geräusche für alle Aktionen die der Spieler ausführt (Schritte, rennen, klettern, sterben) sowie wenn man mit Objekten in der Spielwelt interagiert (Schalter, Kurbeln, Hebel, an Türe Klopfen).

Schritte bei Brothers: A Tale of Two Sons	Schritte bei Fallout 4	
brothers_vergleich_schritte.mp3	fallout_footsteps_grass.mp3	fallout_footsteps_stone.mp3

Ebenfalls gibt es in Brothers Geräusche von mechanischen Elementen wie Zahnrädern oder einem Wasserrad die ebenfalls dazu dienen die Aufmerksamkeit des Spielers auf diese Elemente zu richten, da man immer mit ihnen interagieren muss um im Spiel weiterzukommen.

Julian Schönbächler, Selina Capol, Dominik Würsch || 2016

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mount_blade&rev=1528369941

Last update: **2018/06/07 13:12**