

# Battlefront 2 (2005)

- Genre: third/ first person shooter
- Publikationsjahr: 2005
- Studio: EA/Lucasarts
- Analyse von: Leonhard Holzenburg, Yoshi Zigerli, Sebastian Boner

## 1. Spielbeschreibung

Battlefront 2 (2005) ist ein Third- und First-person-Shooter, welcher im Star Wars Universum angesiedelt ist. Er ist Teil der Battlefront-Spielserie von Electronic Arts. Das Spiel besitzt eine Singleplayer-Kampagne, Hauptgewicht liegt jedoch auf dem Multiplayer-Modus. Es existieren verschiedene Modi, in denen Raumschlachten auf Land, wie in der Luft (Weltraum) mit bis zu 32 Spielern an ausgewählten Schauplätzen aus den Filmen ausgetragen werden können. Zudem können verschiedene Fahrzeuge, sowie Heldenklassen gespielt werden.

### Trailer:

[https://www.youtube.com/watch?v=KiKT9i2Ourc&ab\\_channel=PlayscopeTimeline](https://www.youtube.com/watch?v=KiKT9i2Ourc&ab_channel=PlayscopeTimeline)

## 2. Soundbeschreibung

Der Sound von Battlefront (2005) ist durch laute Gefechtsgeräusche und gelegentliche Funksprüche geprägt und definiert somit die Spielerfahrung, welche hauptsächlich aus Schlachten besteht. Der Sound wird durch synthetische Sci-Fi Klänge, allem voran Laserpistolen, dominiert. Das Spiel spielt zudem verschiedene Themen des orchestrierten Star-Wars Soundtracks von John Williams (fast dauerhaft) im Hintergrund ab. Diese wechseln Map und Menü-abhängig.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront\\_2\\_2005&rev=1623327493](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront_2_2005&rev=1623327493)

Last update: **2021/06/10 14:18**

