

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

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.

2.1 Wahrnehmung

Battlefront 2 (2005) nutzt viele Sounds aus den Filmen. Der Spielsound wurde nicht prioritär behandelt und ist daher recht repetitiv und nicht dynamisch. Sounds werden Aktionsabhängig abgespielt. Auch das Environment spielt einen entsprechenden Track ab, so kann dies beispielsweise Regen, Wald usw. sein. Das laufen durch Wasser, Fusssschritte oder die Schussabgabe geben alle ein Feedback ab. Auch gibt es passende Sounds, wenn man zB. in einem Raumschiff sitzt. Verschiedene Bewegungslagen, Beschleunigung, physikalisches Verhalten oder Ähnliche werden jedoch nicht vertont. Das Spiel ist zeitweise überladen, Fokussierung und Ausblenden von Klängen ist nicht vorgesehen, auch übernimmt der Sound keine besondere Rolle für die UI. Sounds wie zB. Die Aufnahme von gesundheitsfördernden Items sind jedoch deutlich als diese zu erkennen.

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Viele Aktionen in Battlefront 2 (2005) bringen einen eigenen Klang mit sich. Sei es das Geräusch von Schritten, das Springen, das Werfen einer Granate oder das Auslösen einer Waffe. Klicks sind vertont und bestimmte Ereignisse, die für den Spieler entscheidend sind, verfügen über einen eigenen klar erkennbaren Klang. Zustandsänderungen sind mechanisch im Spiel nicht vorhanden und deshalb auch nicht vertont.

- Granate werfen: <https://youtu.be/qvw9YQREwhM?t=83>
- Maschinengewehr: <https://youtu.be/qvw9YQREwhM?t=71>
- Scharfschützengewehr: <https://youtu.be/qvw9YQREwhM?t=250>
- Raketenwerfer: <https://youtu.be/qvw9YQREwhM?t=282>
- Lichtschwert: <https://youtu.be/qvw9YQREwhM?t=323>

2.3 Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

Das Spiel gibt grundsätzlich sofortiges Feedback für Aktionen. Wird etwas gesprengt, so gibt es eine Explosion. Auch Menüpunkte geben Klänge von sich. Der Spieler kann in dem Sinne jedoch in der Regel nicht spezielle Klänge triggern. Eine witzige Ausnahme ist, wenn man durch ein Fallgitter in "Java's Palast" in einen Raum mit einem Monster fällt. Dieses macht auf sich aufmerksam. Zudem werden Ereignisse und Befehle durch Voiceover/Funk angekündigt und informieren die Spieler über das Geschehen auf dem Schlachtfeld.

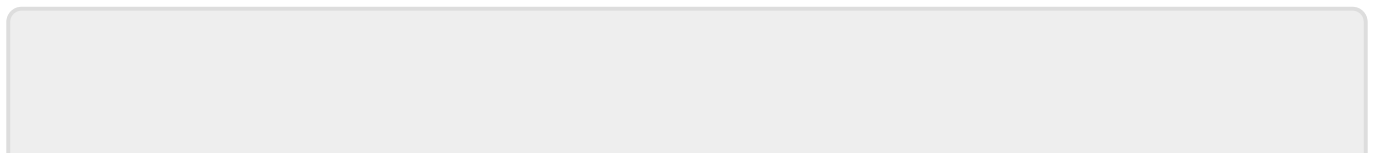
Munition aufnehmen: <https://youtu.be/ojJXfbaIR4w?t=83>

2.4 Bezogen auf Raum

Schritte hören sich je nach Umgebung und Untergrund anders an, auch Schüsse hallen der Umgebung entsprechend mehr oder weniger nach. Distanz und Orientierung wird durch das Stereo-Panning vermittelt, der Spieler kann also anhand des Klangs herausfinden, wie weit und woher ein Schuss oder eine Explosion kommt. Damit ist auch klar in welcher Richtung das Gefecht liegt. Raumschlachten sind nicht sehr stark differenziert, daher fällt die Orientierung dort schwerer.

2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Es gibt keine besondere Subjektivierung, weder Ausblendung von Sounds, noch körperliche Einflüsse der Spielfigur, die auf die Wahrnehmung Einfluss hätten. Erfolgreiche Einnahme von "Kommandoposten" werden jedoch positiv per Voiceover/Funk angekündigt. Auch die Musik ist in der Hinsicht von vorne herein als "militärisch/aufputschend" ausgewählt worden, um die Situation zu untermalen.



From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront_2_2005&rev=1623338100

Last update: **2021/06/10 17:15**

