

Battlefront 2 (2017)

- Genre: third/ first person shooter
- Publikationsjahr: 2017
- Studio: EA/Dice, Motive Studios, Criterion Games
- Analyse von: Leonhard Holzenburg, Yoshi Zigerli, Sebastian Boner - Nummerierter Listenpunkt

1. Spielbeschrieb

Battlefront 2 (2017) ist ein Third- und First-person-Shooter, welcher im Star Wars Universum angesiedelt ist. Das Hauptgewicht liegt dabei auf dem Multiplayer Modus, welcher mit bis zu 40 Spielern gleichzeitig gespielt werden kann. Hierbei handelt es sich um verschiedene Spielmodi, welche entweder auf dem Boden oder in der in Raumschlachten ausgetragen werden. Neben verschiedenen Fahrzeug- und Flugzeugtypen können ausserdem Heldenklassen freigeschaltet werden. Das Spiel beinhaltet ausserdem eine Solo-Kampagne, welche zwischen dem 6. und 7. Teil der Filmserie spielt und behandelt das Leben von Iden Versio, einer Imperialen Kommandantin, welche im Verlaufe des Spiels auf die Seite des Widerstands.

Trailer:

https://youtu.be/_q51LZ2HpbE

2. Soundbeschrieb

Der Sound von Battlefront 2 (2017) trägt massstabgebend zur Spielerfahrung bei. der klang ist sehr natürlich und wird zusätzlich durch die Filmmusik und jeweiligen Themesongs von John Williams unterstrichen. Diese sind Situationsabhängig ins Spielgeschehen eingebaut und entfalten so ihre volle Wirkung zum richtigen Zeitpunkt im Spiel. Der Sound dient ausserdem als Player Feedback, da dieser den Spieler auf die Position von feindlichen Spielern, sowie Infos zum Interface und verfügbaren Items aufmerksam machen kann.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront_2_2017&rev=1623327693

Last update: **2021/06/10 14:21**

