

# 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](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.

### 2.1 Wahrnehmung

Battlefront 2 (2017) arbeitet zum einen mit der vorhandenen Soundbibliothek von Lucasfilm, ergänzt diese jedoch mit neuen Sounds und ist ein entscheidender Faktor wenn es um die immersive Spielerfahrung geht. Sounds werden actionsabhängig abgespielt. Auch das Environment spielt einen entsprechenden Track ab, so kann dies beispielsweise Regen, Wald usw. sein. Das Laufen durch Wasser, Fußschritte 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.

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront\\_2\\_2017&rev=1623329253](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront_2_2017&rev=1623329253)

Last update: **2021/06/10 14:47**