

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

1. Spielbeschreibung

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. Soundbeschreibung

Der Sound von Battlefront 2 (2017) trägt massgebend 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 Aktionsabhängig abgespielt. Auch das Environment spielt einen entsprechenden Sound ab, so kann dies beispielsweise Regen, Wald usw. sein. Das Laufen durch Wasser, Fusschritte oder die Schussabgabe geben alle ein Feedback ab. Auch gibt es passende Sounds, wenn man zB. in einem Fahrzeug oder Raumschiff sitzt.

Tentakelpflanzen

[felcuia-tentacleplants-example.wav](#)

Sporenpflanzen

[vaccuum-toucans.wav](#)

Sarlacc-Grube

[felucia-rottingsarlacc.wav](#)

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Jede Aktion in Battlefront 2 (2017) bringt einen Klang mit sich. Der Spieler erhält konstantes Feedback über seine Umgebung, seien dies nun Interaktionen zwischen Spieler und Gegenständen, Explosionen in der Umgebung oder der Nutzung von Waffen, Fahrzeugen oder anderen Objekten. Nutzt der Spieler eines seiner zur Verfügung stehenden Gadgets, wird diese Aktion ebenfalls durch ein einzigartiges Geräusch verdeutlicht. Alle Aktionen im Interface des Spiels, wie beispielsweise die Nutzung eines Gadgets, das Ende eines Cooldowns sowie Fehlversuche während eines Cooldowns, werden von individuellen Sounds begleitet und informieren so den Spieler jederzeit über den Zustand seiner momentanen Ausstattung.

Aktives Wachgeschütz

[gunner-sentryspin-ingame.wav](#)

Sekundärfeuer Sithtrooper

[sithtrooper-altfire.wav](#)

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. Das einnehmen von "Kommandoposten", sowie der momentane Punktestand, werden dem Spieler regelmässig per Voiceover/Funk vermittelt.

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 werden 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.

2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Abschüsse, sowie Serien oder Level-ups haben ebenfalls jeweils einen individuellen Sound welche den Spieler auf diese aufmerksam gemacht werden. Wenn ein Spieler starke Treffer erleidet, verschwimmt das Sichtfeld und der Sound wird stark gedämpft.

3. Ästhetische Beurteilung

3.1 Stil, Klangästhetik

Die Klangästhetik des Spiels ist auf einen Shooter ausgelegt. Das heisst, dass trotz der vielen Aktionen welche gleichzeitig oder schnell aufeinander folgen muss der Spieler möglichst den Überblick behalten können. Schritte von Gegnern und Verbündeten werden etwas lauter abgespielt um die Übersicht zu optimieren, was jedoch der restlichen, sehr hochwertigen Klangkulisse nicht schadet. Die begleitende Musik von John Williams, welche schon für die Filme verwendet wurde, ist an den Fortschritt einer Spielrunde angepasst und verstärkt so die Immersion und kündigt sogar das ankommen von Helden auf dem Spielfeld an.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront_2_2017&rev=1623338765

Last update: **2021/06/10 17:26**

