

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 eine entsprechende Rolle, 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 z.B. 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.

Granate werfen https://youtu.be/iTCRu_qjR-w?t=31

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.

Voiceover/Funk https://youtu.be/iTCRu_qjR-w?t=9

Nachladen <https://youtu.be/fOPVfGSBf3Q?t=139>

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.

Schritte <https://youtu.be/i2CCvvfsmgw?t=35>

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, werden diese

verhältnismässig laut mit Sound betont.

Abschüsse/ Level-Up https://youtu.be/q7EupRBNv_s?t=387

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.

Vader Theme <https://youtu.be/fOPVfGSBf3Q?t=172>

3.2 Klangqualität

Der klang ist sauber und von guter qualität.

3.3 Subjektiver Gesamteindruck

Das Spiel macht Soundtechnisch einen extrem starken Eindruck. zum einen ist die Aufnahmequalität phänomenal, des weiteren tragen die unglaublich differenzierten Sounds extrem zum Ambiente des Spiels bei ohne dabei chaotisch zu wirken oder den Spieler abzulenken.

Gesamteindruck <https://youtu.be/fOPVfGSBf3Q?t=34>

4. Vergleich

Zum Vergleich haben wir die zwei Spiele Battlefront 2 (2005) und Battlefront 2 (2017) aus der gleichnamigen Spieleserie ausgewählt. Der Sound beider Spiele arbeitet mit sehr ähnlichen Motiven, bei beiden ist der Kern der Erfahrung, epische Schlachten im Star Wars Universum zu bestreiten. Viele Sounds sind die fast gleichen, doch die Unterschiede zeigen sich bei der Tiefe, dem Detailgrad und besonders bei der Adaptivität und präzision im Zusammenhang zum Spielgeschehen und Spieler Input.

Beide Spiele probieren eine Immersion zu schaffen, doch schafft es das Alte für heutige Standarts nicht ganz diese Klangwelten überzeugend aufzubauen. Hauptsächlich liegt dies an der fehlenden Adaptivität. Alle Aktionen und Umweltereignisse im neueren Spiel sind sehr dynamisch. Flugobjekte ändern ihre Klang je nach Schiefele, Geschwindigkeit usw. Laserschwerer reagieren auf kleinste Bewegungen, fast als ob sie echt wären. Es wurde ein hoher Grad an Realismus angestrebt, das ist bemerkbar.

Aktionen geben beim neuen Spiel ein wesentlich stärkeres und präziseres Feedback, mehr Aktionen sind vertont, Klänge sind vielschichtiger, die Welt ist generell lebendiger. Auch werden allerlei Effekte genutzt, das neuere Spiel probiert über viele Wege die Aufmerksamkeit und subjektive Wahrnehmung zu kanalisieren. Viel Arbeit wurde investiert um den Spieler mit Sound nicht zu überladen, auch wenn die Musik für manche etwas zu viel zu sein scheint. Im Vergleich scheint es hier keinen Gedankengang gegeben zu haben beim alten Spiel. Diese Features wurden wenig oder gar nicht implementiert. Sound akkumuliert sich aktionsbasiert anstatt dynamisch zu sein.

Die Klangqualität ist beim neuen Game besser, es schafft eine vielschichtige Soundscape. Sounds sind sauberer, klarer abgemischt, differenzierter im Panning und das Spiel scheint gerade Raumklang ernst zu nehmen.

Einblick in das Entstehen der Sounds

<https://www.ea.com/de-de/games/starwars/battlefront/star-wars-battlefront-2/news/making-the-sound-s-of-swbf2>

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battlefront_2_2017&rev=1623398053

Last update: **2021/06/11 09:54**

