

## Hintergrundmusik

-episch -dunkel -rhythmisch Während dem GamePlay von Dawn of War II ist konstant eine düstere, von Paukenschlägen dominierte Hintergrundmusik zu hören. Sie vermittelt einen epischen Eindruck für das Geschehen auf dem Screen und untermauert den Anspruch von Dawn of War II ein Spiel über einen Krieg ohne Gnade zu sein. Auch wird hier wieder die „imperiale“ Thematik des Spieles aufgenommen. Die Musik ist im ganzen Spiel zu vernehmen, ausser an den Enden eines Matches und zu Beginn. Zusammen mit den kriegerischen Soundeffekten kreiert der Hintergrundtrack einen düsteren, aber leider auch leicht breiigen Soundteppich. -konstant vorhanden ausser bei geladenem Game

## Gebäude Sounds

Anforderungspunkte: Bei Aktivierung Feedback Sounds. Leichte Knistergeräusche um aktiv Status zu kommunizieren wenn einfach arbeitend.

## Units Sounds

Reagieren mit Voice Over auf Befehle, aber nicht auf blosses Anklicken. Impact Sounds und Attackier Sounds (Maschinengewehre etc) Die Soundeffects ihrer Waffen unterscheiden sich. Laufgeräusche für Physikalisierung

## Ambient Effects

Off Screen barks wenn units fertig

Off Screen barks wenn gebäude/ kontrollpunkt angegriffen wird

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dawn\\_of\\_war\\_-\\_ii&rev=1496848237](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dawn_of_war_-_ii&rev=1496848237)

Last update: **2017/06/07 17:10**

