

Hintergrundmusik

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.

Gebäude Sounds

Die spärlich vorhandenen Gebäude in Dawn of War II tragen sehr wenig zum ganzheitlichen Soundeindruck des Spieles bei. Die Anforderungspunkte oder die Energiepunkte geben Feedback Sounds wieder, wenn sie aktiviert und deaktiviert werden und geben Impact Sounds aus, wenn sie beschossen werden. Die Base des Spielers gibt konstant ein leichtes Summen von sich (geht in den Geräuschen des normalen GamePlays unter). Dieses kommuniziert dem Spieler den aktiven Status seiner Base und dient auch der Physikalisation, da es das Geräusch von elektrischen Schaltkreisen und Energiefluss darstellt. Somit wird durch dieses Knistern auch gerade eine Art Erklärung für die „Funktionalität“ der Base.

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 Physikalisation

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=1496849788

Last update: **2017/06/07 17:36**

