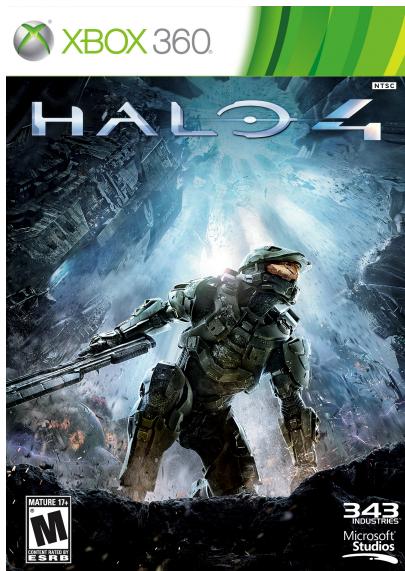


# Halo 5: Guardians

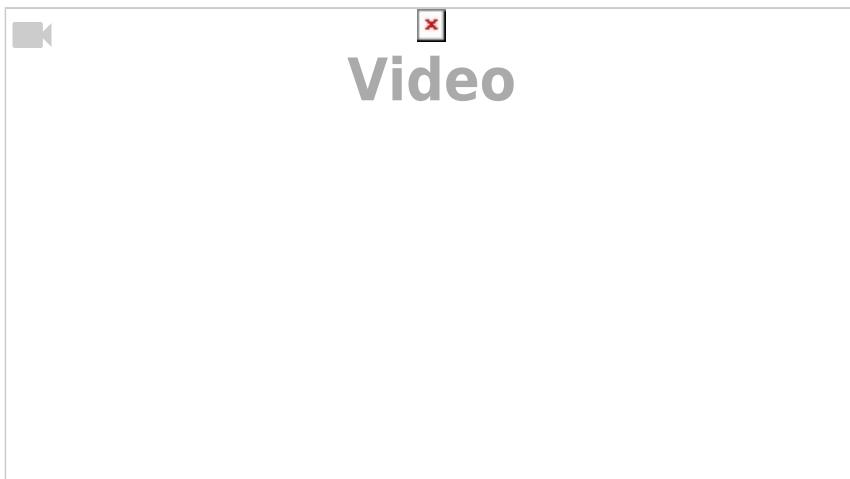
Johannes Köberle / Arno Justus / Michael von Ah



|                  |                 |
|------------------|-----------------|
| Entwickler       | 343 Industries  |
| Erscheinungsjahr | 2015            |
| Genre            | Science-Fiction |
| Plattformen      | Xbox One        |

## Beschreibung

Halo 5: Guardians ist ein Ego-Shooter und das zehnte Spiel in der Halo-Spieleserie. Es erschien weltweit am 27. Oktober 2015 für die Xbox One. Halo 5 ist das zweite Spiel der Halo-Trilogie Reclaimer Trilogy. Wie der Vorgänger Halo 4 wurde es von 343 Industries entwickelt. Die Spielhandlung startet kurz nach den Ereignissen in Halo 4. Erstmals seit Halo 2 ist neben dem Master Chief eine andere Hauptfigur spielbar namens Agent Locke. Auch die KI Cortana ist wieder ein Bestandteil des Spiels.



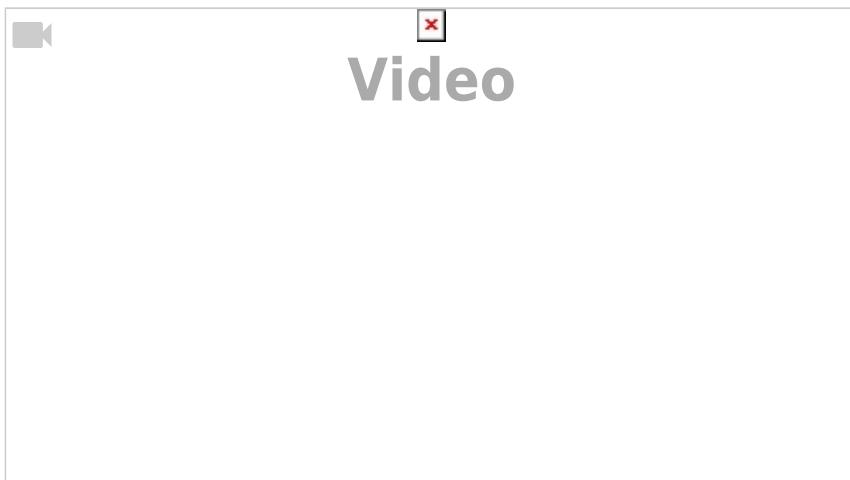
# Soundanalyse

## Beschreibung Klangkulisse

Im Spiel besucht man verschiedenen Planeten und Weltraumstationen, welche unterschiedliche Klangkulissen anbieten. Grundsätzlich ändert sich die Klangkulisse stark im Verlauf des Spieles und passt sich der aktuellen Umgebung an.

## Leitmotiv

Das bekannte Leitmotive des Halo Soundtracks, wie es aus früheren Spielen bekannt ist, kommt nur an wenigen Stellen im Spiel zum Einsatz. Das Leitmotiv ist stark mit dem Protagonisten (Master Chief) verbunden, welchen man jedoch nur zu ca. 30% des Spieles kontrolliert. Eine grosse Veränderung im Gesamtsoundtrack ist auch spürbar da Kazuma Jinnouchi die Position des Komponisten einnahm.



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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=halo\\_5\\_guardians&rev=1465473098](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=halo_5_guardians&rev=1465473098)

Last update: 2016/06/09 13:51

