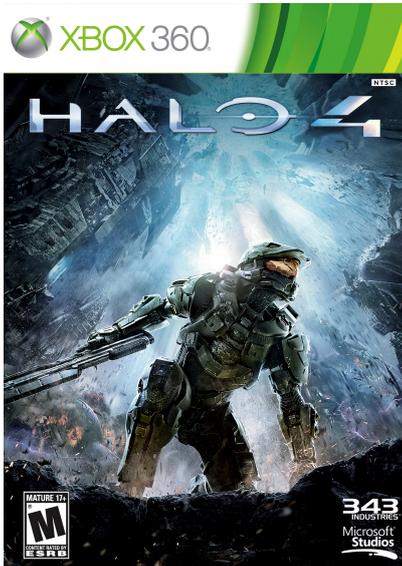


Halo 5: Guardians

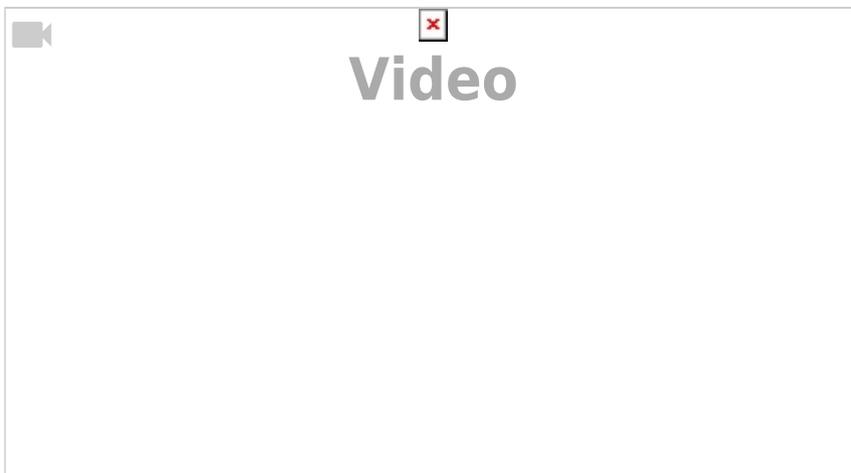
Johannes Köberle / Arno Justus / Michael von Ah



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 ein neben dem Master Chief eine andere Hauptfigur spielbar namens Agent Locke. Auch die KI Cortana ist wieder ein Bestandteil des Spiels.



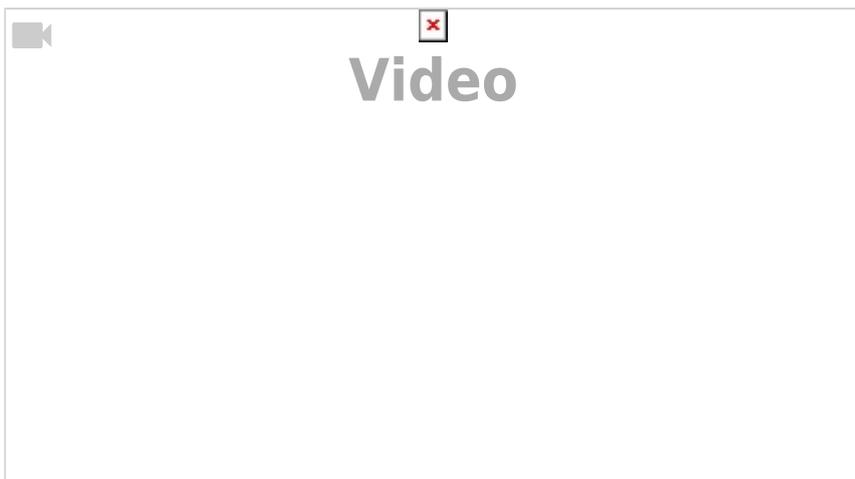
Soundanalyse

Beschreibung Klangkulisse

Im Spiel besucht man verschieden 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=1465473121

Last update: **2016/06/09 13:52**

