

Castle Crashers

- Genre: Beat 'em up
- Entwickler: The Behemoth
- Erschienen: 2008 (Xbox360), 2010 (PS3), 2012 (PC/Mac)

Castle Crashers ist ein 2D-Beat-em-up bei dem sich bis zu vier Spieler gleichzeitig online oder offline zusammen durch diverse Level schlagen müssen. Das ganze Spiel kann auch alleine durchgespielt werden. Castle Crashers enthält bestimmte RPG-Elemente, wie beispielsweise, dass alle Spieler Erfahrungspunkte sammeln und die bei Levelups erhaltenen Skillpunkte auf vier verschiedene Fähigkeiten verteilen können.

Musik

Die Musik im Spiel wurde von Mitgliedern der Unterhaltungsseite Newgrounds erstellt und variiert zwischen rockig, orchestral und anderen Stilrichtungen. Alle Musik ist elektronisch erstellt worden.

Umgebungsgeräusche

Die Umgebung macht relativ selten eigene Sounds, vorherrschend sind meist die Musik und die Schläge. Gewisse Levels haben allerdings individuelle Geräusche, beispielsweise erscheinen in der Lavawelt oft Vulkane und Feuerwände, die einen dementsprechend knisternden, brennenden Sound auslösen. Bei einem anderen Level befinden sich die Spieler durchgehend in einem Fluss - demzufolge ertönt bei Sprüngen und Landungen jeweils ein Platschen.

Narration

Castle Crashers hat keine Dialoge. Die Charaktere der Spieler machen abgesehen von ihren Attacken keinerlei Geräusche. Einige Gegner haben eine eigene „Stimme“ und geben individuelle Sounds von sich, dies besteht allerdings nicht aus Sprache, sondern aus Lauten wie Kampfschreien, Brüllen, Fauchen und Ähnliches. Eine Ausnahme bilden allenfalls die Frauen/Freundinnen der Helden, die jeweils entführt werden und in der Narration als Belohnung für geschaffte Level fungieren. Diese geben jeweils Laute wie Schreie oder überraschtes Aufstöhnen von sich, was sich allerdings auch nicht als Sprache einordnen lässt.

Feedback

Angriffe

Viele Angriffe und Aktionen der Spielcharaktere haben einen individuellen Sound, der dem Spieler hilft, das Geschehene zu verstehen. Anhand der unterschiedlichen Toneffekte kann der Spieler feststellen, ob er mit seiner Attacke ins Leere trifft, einen Gegner schlägt oder einen Gegenstand zerstört. Simple Schläge machen kurze, wischende Geräusche, die verdeutlichen, dass Waffen schnell

durch die Luft sausen. Je aufwändiger die Kombo-Attacken werden, desto ausführlicher wird auch das Geräusch des Schlags. Zusätzlich zu den physischen Attacken hat jeder Spielcharakter unterschiedliche magische Angriffe zur Verfügung, die ihre eigenen, individuellen Sounds auslösen. Diese sind realistisch orientiert: eine Feuerattacke beispielsweise ähnelt in ihrem Geräusch dem echten Knistern von Flammen.

Gegner

Wird mit dem Schlag ein Gegner getroffen, so wird das Sausen der Waffe kombiniert mit einem Soundeffekt für die Kollision von Waffe und Gegner. Meist entspricht dieser einem Slapstick-artigen Schlaggeräusch. Wird der Schlag geblockt, erklingt hingegen ein metallener Sound, der impliziert, dass der Gegner keinen Schaden genommen hat.

Gegenstände

Gewisse Gegenstände (z.B. Tische, Stühle, Vasen, aber auch Gras oder Bäume) können von den Spielern zerstört werden. Wenn diese mit Schlägen getroffen werden wird dementsprechend ein Soundeffekt abgespielt, im Unterschied zu unzerstörbaren Dingen, die kein Geräusch machen. Somit erfährt der Spieler bei einem einzelnen Schlag, ob der Gegenstand zerstörbar ist, auch wenn es mehrere Attacken braucht, um ihn effektiv kaputt zu machen.

Items

Es gibt einige Arten von Items, die der Spieler einsammeln kann. Essbares, wie Früchte oder Fleisch gibt dem Spieler Lebensenergie zurück. Wenn er diese aufnimmt machen sie ein knusperndes Geräusch, als würde tatsächlich jemand beispielsweise in einen Apfel beissen. Aufgesammelte Münzen verursachen ein metallenes „Ping“. Neue Waffen hingegen verursachen ein abstraktes, in seiner Frequenz aufsteigendes Geräusch wenn man sie findet.

Stil

Vergleich: Double Dragon

Double Dragon ist ebenfalls ein 2D-Beat-em-up, allerdings aus einer viel früheren Generation. Das Spiel erschien 1987 für Arcade, NES und diverse weitere Plattformen und kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Das Sounddesign der beiden Spiele ist sich insofern ähnlich als dass die Geräusche dem Spieler helfen zu erkennen, ob ein Schlag trifft oder nicht. Bei Double Dragon ist die Soundpalette allerdings wesentlich kleiner: Ein Schlag in die Luft macht anders als bei Castle Crashers gar kein Geräusch und bei den treffenden Schlägen werden normalerweise nur zwei verschiedene Sounds gebraucht, während Castle Crashers hierbei mehr verschiedene Laute hat. Bei Double Dragon können sowohl Spieler wie Gegner Kampfschreie ausstossen oder stöhnen, wenn sie getroffen werden. Eine weitere Gemeinsamkeit ist, dass die Musik jeweils wichtiger ist als die Effekte und dass die Umgebung eher wenige eigene Geräusche macht.

Beispielvideo Double Dragon: http://www.youtube.com/watch?v=Nd4InY_qArE

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=castle_crashers&rev=1367496310

Last update: **2013/05/02 14:05**

