

Vergleich Castle Crashers/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://youtu.be/Nd4InY_qArE

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=double_dragon

Last update: **2013/05/03 13:35**

