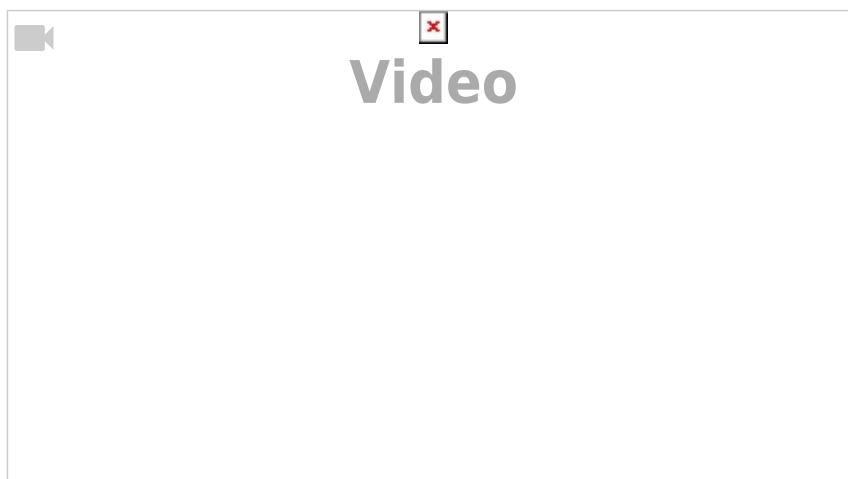
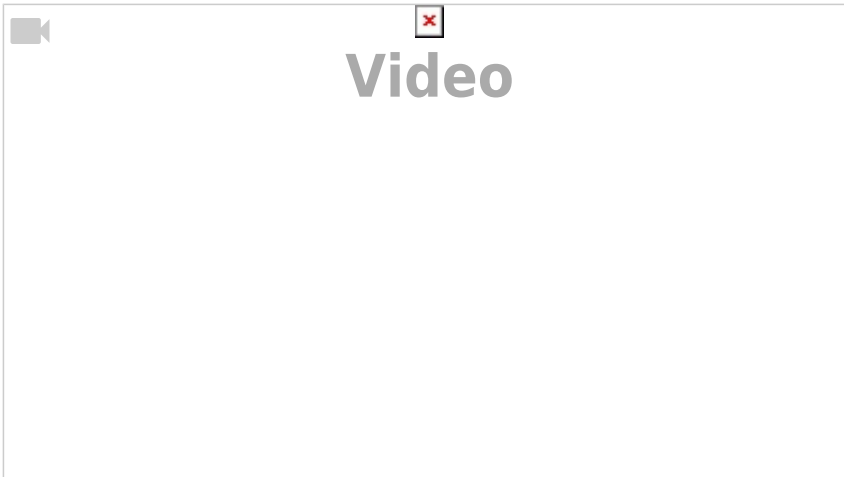


Super Smash Bros. Ultimate

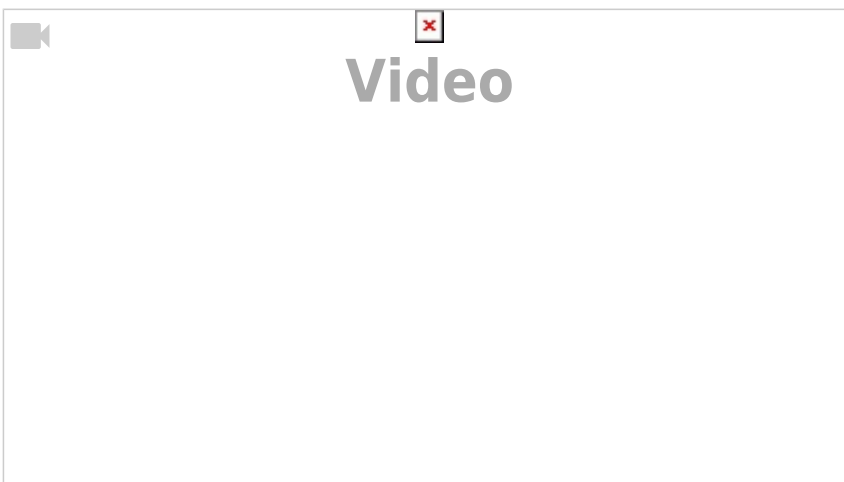


fighting game | | Publikationsjahr: | 2018 | | Studio: | Bandai Namco Studio | | Analyse von: | Diego Marti, Fabrice Voisard | ===== 1. Spielbeschrieb ===== 2. Soundbeschrieb =====
===== 2.1 Feedback Design =====

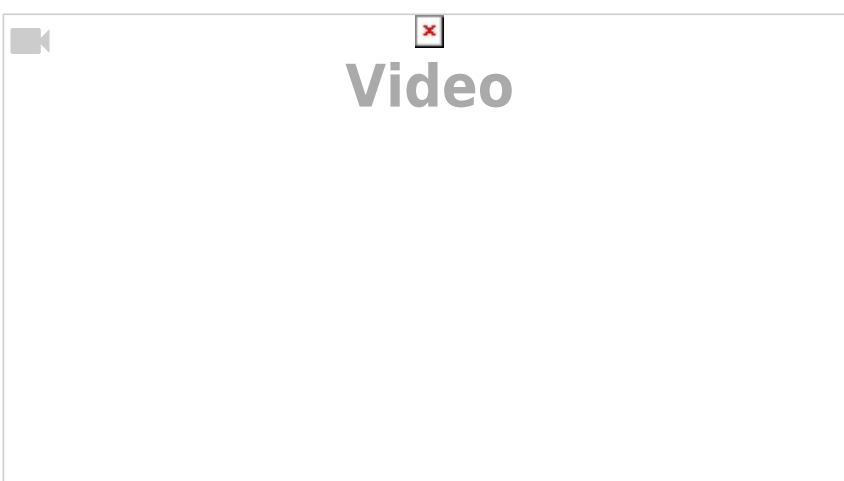




Schaden nehmen Schaden geben



==== 2.2 Bezogen auf Narration & Dramaturgie ==== **Charaktere**



Raum

==== 2.3. Soundtrack ===== 3. Persönliches Fazit ===== 4. Vergleich Darkest
Dungeon & Darkest Dungeon 2 ===== 4.1 Allgemeiner Vergleich ===== 4.2 Sound
Design im Vergleich===== **Musik im Vergleich Voice Over im Vergleich Vertonung Aktionen**
===== 4.3 Fazit ===== Good Games. :) Play Them!

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=super_smash_bros._ultimate&rev=1686223925

Last update: **2023/06/08 13:32**

