

Super Smash Bros. Ultimate



Genre:	crossover fighting game
Publikationsjahr:	2018
Studio:	Bandai Namco Studio
Analyse von:	Diego Marti, Fabrice Voisard

1. Spielbeschreibung

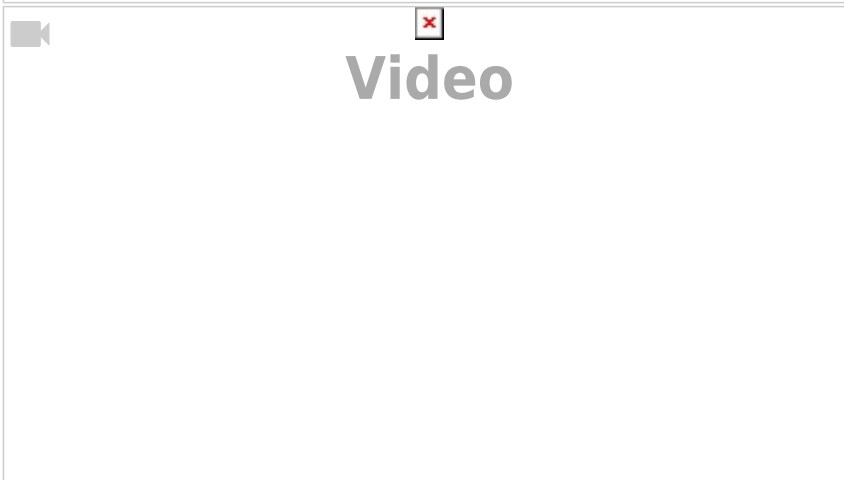
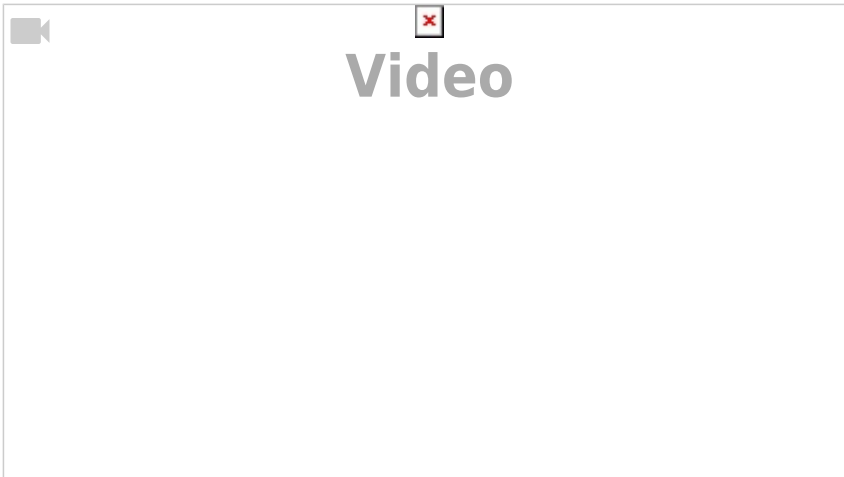
Super Smash Bros. Ultimate oder kurz SSBU ist das fünfte Spiel in der smash bros serie. Es ist ein Kampfspiel, in dem sich Charaktere aus verschiedensten Nintendo Spielen (teilweise sogar von aussenstehenden games) bekämpfen können. Die Musik und die Kampf-standorte sind natürlich auch aus verschiedensten Games zusammengetragen.

2. Soundbeschreibung

Wie in vielen Kampfspielen ist die Musik schnell und actionreich. Das Spiel wird bis zum Kampf von einer Narrator Voice kommentiert. Im Kampf hat jeder charakter gameplay relevante und auch nicht relevante sound effekte.

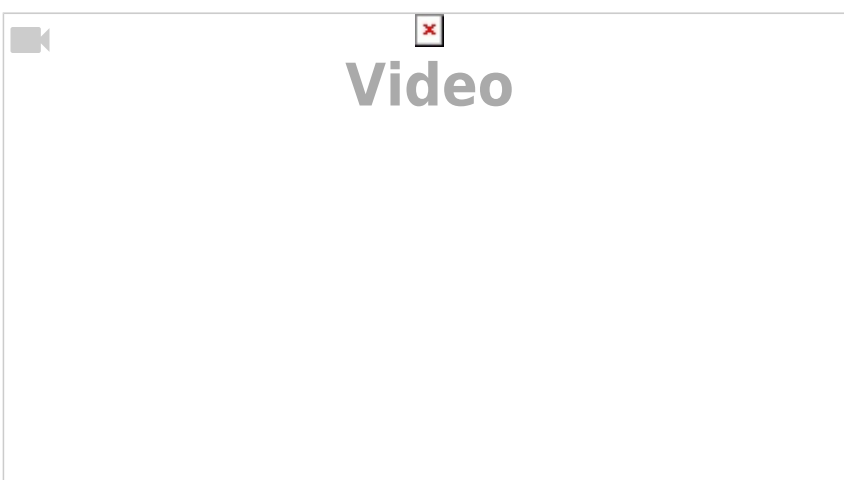
Der hauptfokus der meissten sounds ist entweder Feedback im Menu oder Feedback im Kampf.

2.1 Menu und Annoucer Sounds



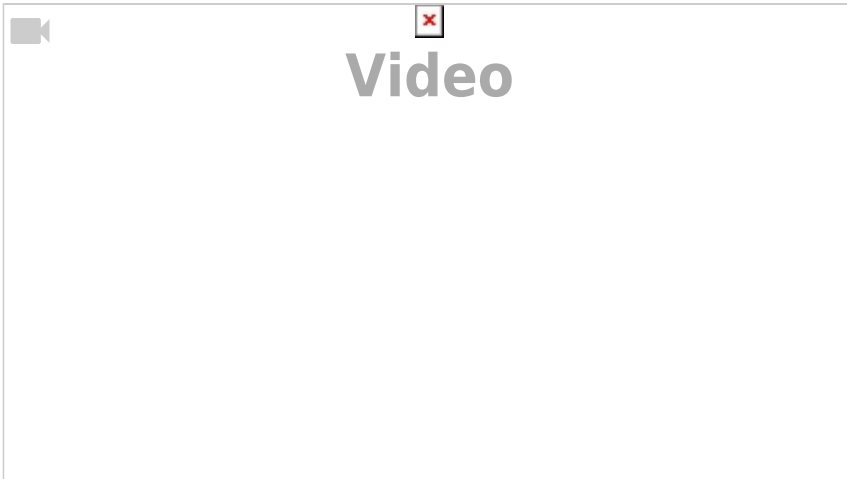
Schaden nehmen

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

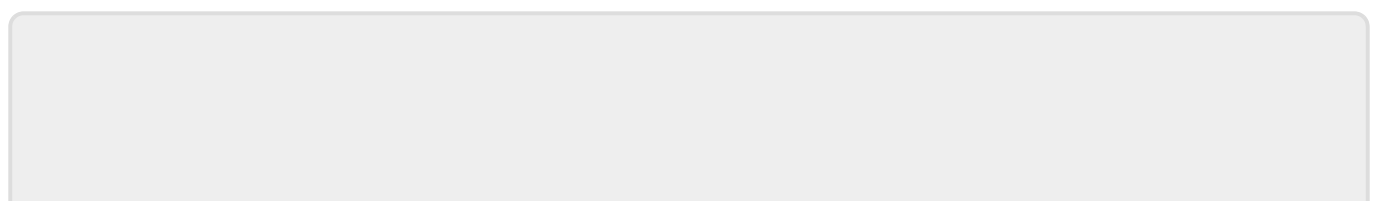
Musik im Vergleich

Voice Over im Vergleich

Vertonung Aktionen

4.3 Fazit

Good Games. :) Play Them!



Last
update:
2023/06/08 14:19 super_smash_bros._ultimate https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=super_smash_bros._ultimate&rev=1686226778

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=super_smash_bros._ultimate&rev=1686226778

Last update: **2023/06/08 14:19**

