

Crash Bandicoot (Gameboy Advance)

- Oliver Detig
- Basil Sutter
- Larissa Wild



| | |
|-----------------|-----------------|
| Entwickler | Naughty Dog |
| Publisher | Sony |
| Genre | Jump 'n' Run |
| Ersterscheinung | 1996 |
| Plattform | Gameboy Advance |
| Spielmodus | Singleplayer |

Allgemein

Crash Bandicoot bedient sich neben zahlreichen Soundeffekten auch an Hintergrundmusik.

Die Hintergrundmusik ist thematisch den verschiedenen weltlichen Strukturen angepasst. Zum Beispiel ist in der Junglewelt ein anderer Track zu hören, wie in der Eiswelt. Allerdings haben die Bonuslevels alle den gleichen Track. Wir finden, dass der Spieler den Track der Bonuslevels so als verbunden mit einer Belohnung empfindet.

Das Spiel bietet eine grosse Bandbreite an Soundeffekten an, für jede nur vorstellbare Aktion. Einige Beispiele:

Jump Spin Fall in a Hole Wumpa Pickup Collect

Feedback und Physikalisierung

Die Soundeffekte dienen dazu, die Immersion des Spielers zu verstärken. Die vielen verschiedenen

Soundeffekte fürs Bewegen bzw. Springen des Spielers erzeugen ein Gefühl von Spielfluss und „Echtheit“. Die Soundeffekte der Pickups unterscheiden sich ebenfalls.

Disambiguierung

Die Soundeffekte der Pickups unterscheiden sich ebenfalls. Findet der Spieler z.B. ein „Life“-Pickup, so hat dieses ein ganz anderen Soundeffekt als die Collectables (Früchte).

Dies verhält sich ähnlich mit dem zerstören der Kisten. Je nach dem welche Art von Kiste (Normal, TNT, Powerup etc.) der Spieler zerstört, so ändert sich auch der Soundeffekt. Springt der Spieler auf eine Trampolinkiste, so ertönt ein kurzes „Boing“. Zerstört der Spieler eine Normale Kiste, so ertönt ein Geräusch, welches zerbrechendes Holz darstellen soll. Springt der Spieler auf eine TNT-Kiste, so ertönt ein Countdown, worauf eine Explosion folgt.

[TNT-Crate](#) [Trampoline-Crate](#)

(Nicht) Isomorphe Verbindungen

Sounds werden in Crash Bandicoot benutzt um Bewegungen und Aktionen zu unterstreichen. Diese Sounds stehen im direkten Zusammenhang mit der ausgeführten Aktion oder führen diese weiter. So werden zum Beispiel Hüpfgeräusche beim springen der Figur ausgeführt oder Wirbergeräusche beim Ausführen eines „Spins“ erzeugt. Als nicht isomorph gelten nun die Soundeffekte, welche als Weiterführung der direkten Spieleraktion getriggert werden. Spint der Spieler in einen Gegner hinein, so ertönt das Wirbelgeräusch (isomorph), auf welches das Todesgeräusch des Gegners folgt (nicht isomorph, aber direkte Folge der Spielerhandlung).

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crash_bandicoot&rev=1496819678

Last update: **2017/06/07 09:14**

