

# 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.

[Normal Box](#) [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 Wirbelgeräusche 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).

## Im Bezug auf den Raum

Die Umgebungskommunikation in Crash Bandicoot hält sich in Grenzen, allerdings werden über spezifische Geräusche Gegner angekündigt, welche noch nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind. Dies gibt dem Spieler eine kurze Zeitspanne in der er sich auf den bevorstehenden Feind vorbereiten kann.

Innerhalb eines Levels erfährt die Hintergrundmusik und generell der klangliche Eindruck des Games keine Veränderung. Die Hintergrundmusik ändert, wie schon erwähnt, nur bei Levelwechseln oder wenn der Spieler ins Spielmenu zurückkehrt.

## Narration und Dramaturgie

Erfolg und Misserfolg werden in Crash Bandicoot ebenfalls mit verschiedenen Sounds untermalt. Stirbt die Figur, so hat dieses Geschehen einen bestimmten Sound, der dies unterstreicht. Wir haben diesen Sound als so designt empfunden, dass er uns zum Weiterspielen animiert hat.

[Player Death 1](#) [Player Death 2](#) [Player Death 3](#)

Im Falle des „Invincible“-Powerups spielt eine Melodie, welche dem Spieler die Ablaufende Zeit des Powerups aufzeigt. Dies ist das einzige Vorkommnis der Zeitwahrnehmung durch Sound.

## Allgemeine ästhetische Beurteilung

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crash\\_bandicoot&rev=1496821227](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crash_bandicoot&rev=1496821227)

Last update: **2017/06/07 09:40**

