Crash Bandicoot

- Oliver Detig
- Basil Sutter
- Larissa Wild

Entwickler	Naughty Dog
Publisher	Sony
Genre	Jump 'n' Run
Ersterscheinung	2002
Plattform	Gameboy Advance
Spielmodus	Singleplayer

Allgemein

Crash Bandicoot bedient sich neben zahlreichen Soundeffekten auch an Hintergrundmusik.

Die Hintergrundmusik ist thematisch den verschiedenen weltlichen Struckturen angepasst. Zum Beispiel ist in der Junglewelt ein anderer Track zu hören, wie in der Eiswelt. Allerdings haben die Bonuslevles 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 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 Gefül von Spielfluss und „Echtheit“.

Disambiguierung

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

Dies verhält sich ähnlich mit dem Zerstören der Kisten. Je nach Art der zerstörten Kiste (Normal, TNT, Powerup etc.) wird ein anderer Soundeffekt abgespielt. Springt der Spieler auf eine Trampolinkiste, so ertönt ein kurzes „Boing“. Zerstört der Spieler eine normale Kiste, so ertönt ein Geräusch, welches zerbrechendem Holz ähnelt. 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 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).

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 mit verschiedenen Sounds untermalt. Stirbt die Figur, so hat dieses Geschehen einen bestimmten Sound, der dies unterstreicht. Wir haben diese Sounds als so gestaltet empfunden, dass sie uns zum Weiterspielen animiert haben.

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 Zeitwahrunehmung durch Sound.

Allgemeine ästhetische Beurteilung

Unserer Meinung nach sind die Sounds nicht immer ganz intuituv. Vorallem fehlt uns das Voiceacting der Figur. Wir hätten erwartet, dass die Figur beim Springen oder bei einem Aufprall ein stimmliches Geräuch von sich gibt (z.B.: Grunts oder Ausrufe). Ein weiteres Manko waren für uns die Level-Anfänge und -Enden. Sie scheinen willkürlich und nicht klar.

Level Start Level End Level Exit

Die Hintergrundmusik ist zwar ziemlich catchy, allerdings sind wir der Meinung, dass sie etwas zu nervös ist und leicht nervig werden kann. Ein weniger monotoner Soundtrack könnte das auch sonst etwas eintönige Spielgeschehen abwechslungsreicher gestalten. Schlussendlich ist es natürlich Geschamckssache und das Spiel ist ja auch schon etwas älter; Zur damaligen Zeit herrschten wohl noch andere Ansprüche und die Zielgruppe war wahrscheinlich einiges jünger.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crash_bandicoot&rev=1496824590

Last update: **2017/06/07 10:36**