

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. Die wichtigsten von diesen befinden sich in der darunterliegenden Liste.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crash_bandicoot&rev=1496759117

Last update: **2017/06/06 16:25**

