

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. Beispiele:

[Jump](#) [Spin](#)

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.

[tntcrate.wav](#) [cratebounce.wav](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=crash_bandicoot&rev=1496761800

Last update: **2017/06/06 17:10**

