Bubble Bobble

Bubble Bobble ist ein Jump-’n’-Run-Spiel für ein oder zwei Spieler. Die erste Version wurde 1986 von Taito herausgebracht. Später erschienen weitere Teile sowie Portierungen auf verschiedene Plattformen.

Entwickler	Taito
Erscheinungsjahr	1986
Genre	Platformer
Plattformen	Amiga / Sega Mega Drive / Xbox 360

Spielbeschrieb

Die zwei Drachen Bub und Bob müssen einhundert Level bestehen um am Ende ihre beiden Freundinnen von Graf Blubbers Schergen zu befreien.

---

2. Funktional-Ästhetische Analyse Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)? Bubble Bobble (NES) Oft als Feedback auf vom Spieler ausgelöste Ereignisse, beispielsweise nach dem erfolgreichen beseitigen eines Gegners oder nach Erhalt eines Items (je nach Item unterschiedliche Töne, allerdings ähnlich und zweifellos als “positiv” aufzufassen). Beim Erhalt eines zusätzlichen Lebens durch Erreichen von Punkten (kein optisches Feedback im Spiel in Form eines Herzens oder Ähnlichem, nur der Ton informiert darüber. Zusätzlich zu diesen “informativen” Tönen ist stets eine Hintergrundmusik im Spiel vorhanden, die sich je nach Umgebung ändern kann. Main Theme: https://www.youtube.com/watch?v=VTmJJ0lUyQc

Hurry Up! (Gegner bewegen sich schneller nach gewisser Zeit, Spiel wird somit schwieriger, auch Musik passt sich dementsprechend an. Durch die schneller abgespielte Musik wird dem Spieler zusätzlich zu den sich schneller bewegenden Gegner das Gefühl von Eile und Nervosität vermittelt. https://www.youtube.com/watch?v=s5k4wkT9jh4

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch) In Bubble Bobble als Bestätigung für aufgesammelte Items, je nach Item unterschiedliche Klänge möglich. (8, 19)

2.1.2. Simulation, “Physikalisierung„ resp. Imitation der physikalischen Welt z.B. Verdeutlichung des Gewichtes eines rollenden Steines Im Bezug auf Bubble Bobble können unter diesem Punkt höchstens die Explosionsgeräusche genannt werden, die auf physikalische Ereignisse eingehen. (18)

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit z.B. Hinweis auf eine sich öffnende Türe Bubble Bobble: Hinweise auf erscheinende Items hoher Qualität, zusätzlich zu deren optischem Erscheinen. (11)

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung z.B. eindeutigere Erkennung der Art eines „Pickups“ - Items geben unterschiedliche Geräusche von sich. (8, 19)

2.1.5. Kognitive „Entlastung“ z.B. durch die Verlagerung von Information vom HUD auf die Tonspur Einzig die oben beschriebene Situation, wenn der Spieler durch das Sammeln von Punkten ein Zusatzleben erhält, ertönt nur der Klang im Hintergrund, ohne dass ein effektives Symbol auf dem Screen erscheint. Natürlich passt sich auf dem Display die Lebensanzahl optisch an, welche am Bildschirmrand angeordnet ist, und während dem Spielen selten im Blick behalten wird. (20)

2.1.6. Verstärkung der Immersion & Abschottung von der „Aussenwelt“ -

2.2.1. Isomorph Bubble Booble hat eine sehr isomorphe und direkte Verbindung. Die meisten Geräusche erklingen gleichzeitig mit dem Event oder der eingegebenen Aktion.

2.2.1.1 Nicht isomporh Nicht isomorphe Geräusche oder Melodien lassen sich ebenfalls finden. Zum Beispiel während des Storytelling screens.

2.2.2. Machtdifferential Das wiederholte Geräusch beim Hüpfen oder Eliminieren von Gegner gibt dem Spieler ein steigendes Macht- und Erfolgsgefühl.

2.2.3.

2.2.3.1 Einfache Aktionen Einfache Aktionen wie Springen oder das Einsammeln von Punkten von besiegten Gegner.

2.2.3.2 Erweiterte Aktionen Wenn der Spieler alle Bubbles auf einmal einfängt, wird ein spezielles Geräusch abgespielt.

2.2.3.3 Fehlgeschlagene Aktionen Wenn man im Spiel stirbt wird ein eigenes Geräusch abgespielt. Sobald alle Leben aufgebraucht wurden gibt es einen Game Over Jingle.

2.2.3.4 Aktionsmodi

2.2.3.5 Klangliche Aussage Bubbles einsammlen klingt nach einem postiven und erfolgreichen Event. Im allgemeinen ist zu erkennen, dass das Sounddesign sehr positiv erklingt, abgesehn von den Geräuschen die erklingen wenn man verliert.

2.3.1. Direkte Kommunikation Kommuniziert dem Spieler viele Aktionen und Interaktionen: Er ist gesprungen, (9) er hat eine Blase abgefeuert, (2) er hat einen Gegner getroffen, (6) er hat einen Gegner besiegt, (13) er hat bestimmte Gegenstände aufgesammelt oder aktiviert, (5) er wurde besiegt, (14) er ist Game-Over. (Game-Over-Musik)

2.3.2. Indirekte Kommunikation Nicht wirklich, kurzes Jingle am Anfang, welches bei Spielstart in

Hintergrundmusik übergeht, (musik) Gegner geben nach Treffer durch Blase ein Piepen von sich, um zu signalisieren, dass sie jetzt besiegt werden können. (6)

2.3.3. Umgebungskommunikation Nur Hintergrundmusik, keine anderen Umgebungssounds oder Gegnersounds (musik) Musik wird mit der Zeit schneller, Gegner auch (hurry-up-musik)

Sound Analyse

Quellen

https://de.wikipedia.org/wiki/Bubble_Bobble

http://www.emuparadise.me/

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=bubble_bobble&rev=1465378804

Last update: **2016/06/08 11:40**