

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 / NES / Sega Mega Drive / Xbox 360

Spielbeschreibung

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=VTmJJ0IyQc>

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>

Sound Design

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. eindeutige 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. Interaktion - Klang

=2.2.1. Isomorph=

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

=2.2.1.1 Nicht isomorph=

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 Gegnern gibt dem Spieler ein steigendes

Macht- und Erfolgsgefühl.

=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=

Spezialfähigkeit durch ein Item, bei der Bub oder Bob sich in einen blauen Wasserfall verwandelt und sich schnell durch das Level bewegt. Dabei erklingt eine schnelle Melodie, ähnlich wie beim Stern in Super Marion.

=2.2.3.5 Klangliche Aussage=

Bubbles einsammeln klingt nach einem positiven und erfolgreichen Event. Im allgemeinen ist zu erkennen, dass das Sounddesign sehr positiv erklingt, abgesehen von den Geräuschen die erklingen wenn man verliert.

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

=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=1465379543

Last update: **2016/06/08 11:52**

