

Pokémon Red + Blue

Originaldatei

Pokemon Rot + Blau



Andreas Strahm; Luciano Mock

Spielbeschreibung

Pokemon Rot und Blau sind die erste von vielen nachfolgenden Generationen von Pokemon Spielen. Diese kommen dabei immer in Paaren heraus; oft mit einer etwas später releasten Drittversion mit kleinen Verbesserungen.

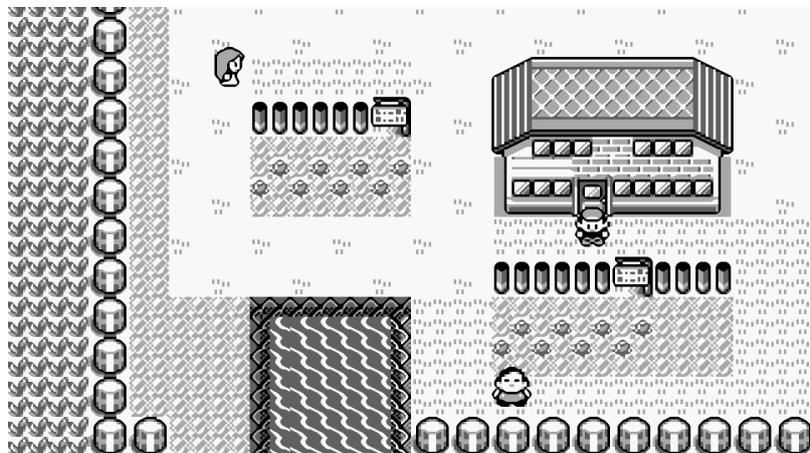
In diesen Spielen schlüpft man in die Rolle eines jungen Pokemontrainers; der auf eine Reise durch den jeweiligen Kontinent loszieht; um dabei verschiedene Pokemon (Pocket Monsters) zu zähmen, zu fangen; und durch Kämpfe zum stärksten Trainer des Landes aufzusteigen.

Das Kampfsystem ist rundenbasiert; und die Schadensauswertungen in den Kämpfen finden mit den Zahlenwerten der „stats“, also der Statuswerte der Einzelnen Pokemon statt.

Die Soundscape in diesen Spielen ist sich über die Jahre hinweg sehr treu geblieben: Bestätigungssounds sind fast noch identisch; gewisse Melodien wurden auch 1:1 immer wieder

übernommen; und einfach der Hardware entsprechend angepasst.

Interessant ist vor Allem die Nutzung der Samples innerhalb der Kämpfe. So werden für verschiedene Attacken manchmal die gleichen Samples benutzt oder aber kombiniert; oder einfach mit verschobenem Timing (auf die visuelle Repräsentation der Attacke angepasst) eingesetzt.



Sounds

Wir unterteilen der Einfachheit halber die Sounds in Pokemon Rot + Blau (und auch anderen Pkmm-Spielen) in folgende Kategorien:

1. Direkte Soundeffekte

Diese Sounds bezeichnen schnelle, kurze Einzeltöne, die meistens direkt auf Knopfdruck abgespielt werden. Zum Beispiel bei der Benutzung eines Items; dem Fortschreiten einer Textbox; oder auch bei einfachen Bestätigungen innerhalb der Menüs.

Zweck & Nutzung: Disambiguierung, Feedback, direkte Kommunikation.

Beispiel 1: Hauptinteraktionssound

[click_first_gen.wav](#)

Der meistgenutzte Sound im Spiel. Kurz und bestätigend, ein typischer Ton für das Durchklicken von Dialogen; das Navigieren in Menüs, etc.

Beispiel 2: Heilungsitem im Inventar benutzt

[heal_first_gen.wav](#)

Die ansteigende Höhe dieses Samples symbolisiert das Wiederauffüllen der HP des verletzten Pokemons. Auch hier ist eine kurze Knackigkeit festzustellen, mit dem einerseits Bestätigung, als auch Effekt wiedergegeben werden.

Beispiel 3: Pokeball zittert

[ball_first_gen.wav](#)

Ein kurzes Sample zur Unterstreichung der Bewegung eines Pokeballs kurz vor einem erfolgreichen Fang. Es ist kein sehr kommunikatives Sample; es wirkt weder motivierend oder bestätigend, noch wirkt es so, als würde es einen Fehlschlag kennzeichnen. Ein kurzer Füllersound; der während den spannenden Momenten (die kurze Zeit, in der sich Entscheidet, ob ein Pokemon im Ball bleibt oder nicht) als neutraler Effekt abgespielt wird.

2. Kampfsounds

Soundeffekte, die in Kämpfen während Attacken abgespielt werden. Diese werden oft auch für Attacken kombiniert; um so den visuellen Effekt zu steigern oder zu unterstreichen.

- 2.1 Offensive Moves

Diese Moves sind effektive Angriffe auf den Gegner; und verursachen Schaden. Diese Moves können Statusveränderungen oder Effekte nach sich ziehen

Beispiel 1: „Tackle“

[tackle.wav](#)

Eine simple Standardattacke, mit ebenso simplem Soundsample. Dient als Basissound für viele andere Attacken. Der Sound imitiert einen Aufprall mit vorangehendem Anlauf. Dafür wird das gleiche Sample zweimal hintereinander benutzt, und beim zweiten Abspielen etwas tiefer gepitcht.

Beispiel 2: „Aurorastrahl“

[1st_gen_aurora_beam.wav](#)

Eine seltenere, starke Attacke mit weitaus weitläufigerem Spektrum als viele der anderen Attacken. Der Sound versucht, das Verschiessen eines hochenergetischen Lichtstrahls zu imitieren; und tut dies mit einer eigenen Interpretation; will heissen, orientiert sich nicht an z.B. Hollywood-Lasern.

- 2.2 Taktische Moves

Diese Moves beziehen sich auf Statuswertmanipulationen; das Hinzufügen eines Effektes auf den

Gegner; Veränderung des Geländes und so weiter. Moves, die nicht einen effektiven Angriff darstellen.

Beispiel 1: „Silberblick“

[leer.wav](#)

Eine simpler Standardmove, um die Verteidigung des Gegners temporär zu senken. Der Soundeffekt imitiert einen kurzen, gleissenden Strahl mit einem dissonanten Ausklang (vielleicht um den Effekt des Treffers zu untermalen) .

Beispiel 2: „Rutenschlag“

[tailwhip.wav](#)

Eine anderer simpler Standardmove, ebenfalls um die Verteidigung des Gegners zu beeinflussen. Der Soundeffekt beschreibt ein Hin- und Herwenzeln des Pokemons; und tut dies mithilfe einer Dreifachabfolge eines hohen, 'bounce'-artigen Tons, dessen zweites Abspielen etwas höher gepitcht wird.

Zweck & Nutzung: Physikalisierung, Erweiterte Aktionen, Dramatisier- + Inszenierung.

3. Kurzmelodien

Immer wieder gibt es kurze, wiederauftretende Melodien; die das Spiel zur Kommunikation nutzt. So wird bei einer Heilung in einem Pokemon-Center stets die selbe Melodie abgespielt, und dies wird sehr oft so gehandhabt; sei es beim Aufstarten eines Terminals; bei der Entwicklung eines Pokemons, bei der Aufnahme von extrem wichtigen oder storyrelevanten Items; usw.

Beispiel 1: Pokemon Heilung im Center

[19_poke_mon_healed.mp3](#)

Eine Melodie, die jeder, der einmal eines dieser Spiele gespielt hat, immer wieder hört und auch kaum vergessen wird. Kurz, aufheiternd und in sich geschlossen, spielt diese Melodie während ein vollständiger Heilungsprozess in einem Pokemon-Center vollzogen wird.

Beispiel 2: Item gefunden

[pokemon_1st_gen_item_obtained.wav](#)

Bei Aufnahme eines Items, dass eigentlich immer etwas positives ist; spielt dieses Sample. Bestätigend in seiner Natur; fast schon fanfarenartig wirkend.

Beispiel 3: Pokemon hat sich entwickelt!

[pokemon_1st_gen_evolved.wav](#)

Dieses Soundfile wird abgespielt, wenn sich das Pokemon des Spielers aufgrund des harten Trainings

entwickelt. Auch hier, bestätigende, fanfarenartige Tonabfolge. Viele dieser Kurzmelodien scheinen spezifisch mit dem Ziel geschrieben worden zu sein; sich schnell im Kopf des Spielers als positive, bestätigende Erinnerung festzusetzen.

3.1 Pokemon Stimmen

Ein wichtiger Bestandteil dieser Kurzmelodien sind die Samples der Pokemon selbst. Jedes einzelne Pokemon im Spiel besitzt sein eigenes Soundsample, das kurz eine charakteristische Melodie abspielt; die den eigentlichen Stimmen der Pokemon möglichst nahe kommen sollen.

Ein sehr wichtiger, aber oft übersehener Bestandteil der Soundscape des Spiels sind die verschiedensten Samples für die verschiedenen Pokémon. Jedes Pokémon besitzt dabei ein eigenes Sample, das bei seinem Auftauchen oder Weggehen abgespielt wird; manchmal auch im Zusammenhang mit der Story oder in Kämpfen. In Pokémon Rot und Blau gab es insgesamt 151 Pokémon; dementsprechend 151 verschiedene Samples allein dafür.

Beispiel 1: Pikachu:

[pikachu_cry_old_gen.wav](#)

Beispiel 2: Relaxo:

[snorlax_cry_both_gen.wav](#)

Beispiel 3: Mewtwo:

[mewtwo_cry_first_gen.wav](#)

Zweck & Nutzung: Feedback, direkte Kommunikation, Aufmerksamkeit, Belohnung.

4. Musik

Zu jeder Zeit spielt in Pokémon eine Hintergrundmusik. Es gibt pro Stadt einen Soundtrack, und viele weitere Tracks für spezifische Örtlichkeiten oder Situationen. Diese sind nur noch rein musikalischer Natur, und dienen nur dazu, vorherrschende Gefühle/Thematiken in den jeweiligen Orten zu intensivieren; und haben keinen physikalisierenden Zweck oder sonstige Spezialitäten. Diese Sounds sind spezifisch nur zur Inszenierung des Ganzen vorhanden; und dienen als Ersatz für sonstige absolute Stille, wenn der Spieler keine Interaktionen veranlasst.

Beispiel 1: Pokémon Center

[18_pokemon_center_01.mp3](#)

Beispiel 2: Battle Music

[14_battle_wild_pokemon_01.mp3](#)

Beispiel 3: Lavender Town Original Beta Green Version Remake

[pokemon_-_green_01.mp3](#)

Beispiel 3.2: Lavender Town Remake aus Pokemon: Leaf Green

[fire_red38_lavender_town_theme_01.mp3](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=pokemon_red_blue&rev=1528454654

Last update: **2018/06/08 12:44**

