Bejeweled 2

System	PC (Flash)
Genre	Puzzle
Publikationsjahr	2004
Publisher	Popcap Games
Developer	Popcap Games
Webseite	http://www.popcap.com/games/bejeweled2/online

Screenshot

Video

Video

Ingame Footage (Youtube)

Spielbeschrieb

Das Spielfeld besteht aus einem Raster aus verschieden farbigen Spielsteinen, die der Spieler jeweils mit einem angrenzenden Spielstein austauschen kann. Ergibt sich durch den ausgetauschten Spielstein eine Reihe aus mindestens 3 gleichfarbigen Spielsteinen, werden alle Steine dieser Reihe zerstört. Die daraus entstandene Lücke wird durch das Runterfallen der sich darüber befindenden Spielsteine und das Erscheinen neuer Spielsteine am oberen Bildschrimrand wieder geschlossen. Ergibt sich aus dem ausgetauschten Spielstein keine Reihe, werden die Steine wieder zurückgesetzt. Die Punktzahl des Spielers erhöht sich durch das Zerstören von Spielsteinen. Neben den regulären Spielsteinen gibt es spezielle Spielsteine, die mehr Steine, als sich in der Reihe befinden, zerstören können.

Das Spielprinzip ähnelt stark dem von Candy Crush Saga Online, auf dessen Wiki-Seite sich auch ein Vergleich der Klänge beider Spiele befindet.

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel sind folgende Klänge vorhanden:

- Spielstein aufschlagen
- Spielstein auswählen
- Austausch nicht möglich
- Drei Spielsteine in einer Reihe
- Vier Spielsteine in einer Reihe
- Fünf Spielsteine in einer Reihe
- Mehrere Reihen nacheinander
    - Eine zusätzliche Reihe
    - Zwei zusätzliche Reihen , Zusätzliche Bestätigung (Stimme)
    - Drei zusätzliche Reihen , Zusätzliche Bestätigung (Stimme)
    - Vier zusätzliche Reihen
    - Fünf zusätzliche Reihen , Zusätzliche Bestätigung (Stimme)
- Spezialstein Explosion , Angehobener Sound für drei Spielsteine in einer Reihe
- Spezialstein gleiche Farben aktivieren
- Zerstören von Spielsteinen gleicher Farbe (Spezialstein)
- Level-Beginn erstes Level , Level-Beginn weitere Level (Stimme),
- Level-Beendet , Zusätzliche Bestätigung (Stimme), Zusätzliche Bestätigung alternativ (Stimme)
- Keine Züge mehr (Stimme)
- Zeit Abgelaufen (Stimme)

Wahrnehmungsorientiert

Die Klangwelt von Bejeweled 2 wirkt futuristisch, metalisch und künstlich. Die Klänge zeichnen sich durch eine gewisse Schärfe aus, die durch die Veränderung der hochfrequenten Bereiche während der

Komprimierung noch verstärkt wird. Sie fungieren als Feedback für den Spieler.

Bezug Aktion - Klang

Die Klänge haben keine isomorphe Verbindung zur Aktion. Eine Ausnahme bildet die Selektion von Spielsteinen, die die Erwartungshaltung eines Mausklicks bedient. Somit ist dieser Klang indidrekt isomorph. Spezialeffekte weisen ein Machtdifferential auf.

Kommunikation

Die Standardaktionsklänge in Bejeweled 2 kommunizieren direkt, diese können jedoch von weiteren indirekt kommunizierenden Aktionsklängen gefolgt werden.

Handlung

Die Klänge informieren den Spieler über die Objektmanipulation welche er selbst initiiert. Ebenso zeigen sie eine Zustandsänderung der Spielsteine an, wie bspw. das Verschwinden oder Runterfallen der Steine. Im Falle von multiplen Spielreaktionen wird Zeitmanipulation genutzt um erhöhte Geschwindigkeit zu suggerieren und die Wichtigkeit der Ereignisse zu betonen, sowie das Erfolgsgefühl zu verstärken. Dies wird ebenfalls durch den Anstieg der Tonhöhe unterstützt, was zusätzlich eine Dramatisierung der Ereignisse bewirkt. Die Klänge verdeutlichen Erfolg (Steine verschwinden lassen) und Misserfolg (ungültige Aktion ausgeführt, Zeit abgelaufen).

Raum

Ein Bezug der Klänge auf die Räumlichkeit im Spiel kann nicht festgestellt werden.

Komposition, Mix, Ästhetik

Die Zusammenstellung der Klänge entspricht einem einheitlichen Schema, allerdings ist die Differenzierung der Klänge in der Mischung nur schwer möglich.

— Müller Michael 2014/05/07 16:31 — David Krummenacher 2014/05/07 16:31 — Philipp Stern 2014/05/07 16:31

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=bejeweled_2&rev=1399618722

Last update: **2014/05/09 08:58**