

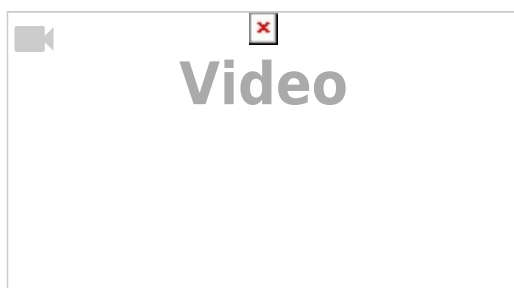
Candy Crush Saga Online

System	PC (Flash)
Genre	Puzzle
Publikationsjahr	2012
Publisher	King Digital Entertainment
Developer	King Digital Entertainment
Webseite	http://king.com/#!/play/candycrush

Screenshot



Video



[Ingame Footage \(Youtube\)](#)

Spielbeschreibung

Das Spielfeld besteht aus einem Raster aus verschiedenen 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 Bildschirmrand 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 [Bejeweled 2](#).

Soundanalyse

Beschreibung der Analyse

In der folgenden Analyse werden die Klänge von Candy Crush Saga Online mit denen von [Bejeweled 2](#) verglichen. Die grosse Ähnlichkeit der Spielprinzipien erlaubt es, den Vergleich auf die Klänge identischer Handlungen in den beiden Spielen zu beschränken. Ziel der Analyse ist es die Klangwelten beider Spiele zu vergleichen. Der Fokus wird dabei auf direkte einfache bzw. erweiterte Handlungen des Spielers gelegt. Auf die Analyse von Musik und Interfaceklängen wird bewusst verzichtet.

Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel sind folgende Klänge vorhanden:

- [Erscheinen neuer Spielsteine](#)
- [Spielstein aufschlagen](#)
- [Spielstein auswählen](#)
- [Spielstein bewegen](#)
- [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](#)
 - [Drei zusätzliche Reihen](#)
 - [Vier zusätzliche Reihen](#)
 - [Fünf zusätzliche Reihen](#)
 - [Sechs zusätzliche Reihen](#)
 - [Sieben zusätzliche Reihen](#)
 - [Acht zusätzliche Reihen](#)
 - [Neun zusätzliche Reihen](#)
- [Reihen über Kreuz](#)
- [Spezialstein Explosion](#)
- [Spezialstein gleiche Farben](#)
- [Bestätigungen für Erreichen von Punktzahl in einem Zug](#)

- "Sweet" (Stimme)
- "Tasty" (Stimme)
- "Delicious" (Stimme)
- "Sugar Crush" (Stimme)
- "Divine" (Stimme)
- Level-Beginn
- Level-Ende
- Ablaufen des Timers

Wahrnehmungsorientiert

Die Klänge in Candy Crush Saga fungieren als Feedback für den Spieler. Sie sind grundsätzlich Xylophon und Marimba Klängen nachempfunden, wobei sich gewisse Spezialeffekte von dieser Konvention lösen. Durch die Nutzung dieser schlaginstrumentartigen Klänge wird die Rhythmisierung des Spielflusses verdeutlicht.

Bezug Aktion - Klang

Die Klänge haben keine isomorphe Verbindung zur Aktion, und weisen nur in den bereits erwähnten Spezialeffekten ein Machtdifferential auf.

Kommunikation

Die Standardaktionsklänge in Candy Crush Saga 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. Im Falle von multiplen Spielreaktionen wird Zeitmanipulation genutzt um erhöhte Geschwindigkeit zu suggerieren und die Wichtigkeit der Ereignisse zu betonen. Dies wird ebenfalls durch den Anstieg der Tonhöhe unterstützt, was zusätzlich eine Dramatisierung der Ereignisse bewirkt.

Raum

Ein Bezug der Klänge auf die Räumlichkeit im Spiel kann nicht festgestellt werden. Jedoch versuchen die Klänge durch starken Hall Raum zu erzeugen.

Komposition

Die Mischung der Klänge wirkt ausgeglichen, da die Aktionen in Frequenzbereiche gruppiert wurden. Die normalen Spielsteine bedienen sich niederfrequenten Schlaginstrumenten, Spezialsteine bedienen sich Fanfaren und Streichinstrumenten in höheren Frequenzbereichen. Somit ist gewährleistet, dass

sich die Klänge bei den teilweise Zufälligen Kombinationen nicht übertönen.

Vergleich mit Bejeweled 2

Vergleich der Klänge

Handlung	Candy Crush Saga Online	Bejeweled 2
Spielstein aufschlagen	[1] \\Antizipierung	[1] \\Hochfrequentes Portamento
Spielstein auswählen	[1] \\Voll	[1] \\Dünn
Austausch nicht möglich	[1] \\Grell	[1] \\Dumpf
Drei Spielsteine in einer Reihe	[1] \\Klar, vielschichtig	[1] \\Rauschend
Vier Spielsteine in einer Reihe	[1] \\Fanfarenstoss, heiter, bestätigend	[1] \\Machtdifferential, Zersplittern
Fünf Spielsteine in einer Reihe	[1] \\Querflöte, heiter, informierend, nicht abgeschlossen	[1] \\Wuchtig, befreiend, schimmernd
Mehrere Reihen nacheinander	[1] , [2] , [3] , [4] , [5] , [6] , [7] , [8] , [9] \\Ansteigend, rund, verspielt	[1] , [2] , [3] , [4] , [5] \\Ansteigend, scharf, rauschend
Spezialstein Explosion	[1] \\Knall, Pauke	[1] , [1+] \\Wuchtig, Zersplittern
Spezialstein gleiche Farben	[1] \\Fauchend, zischend	[1] , [1+] \\Voll, energetisch
Level-Beginn	[1] \\Melodie, eröffnend	[1] , [2] \\Stimme, verzerrt
Level-Ende	[1] \\Abschliessend, tief, Volumen	[1] , [1+ a] , [1+ b] \\Bestätigend, ankündigend, voranschreitend

Fazit

— 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=candy_crush_saga_online&rev=1399563605

Last update: 2014/05/08 17:40

