

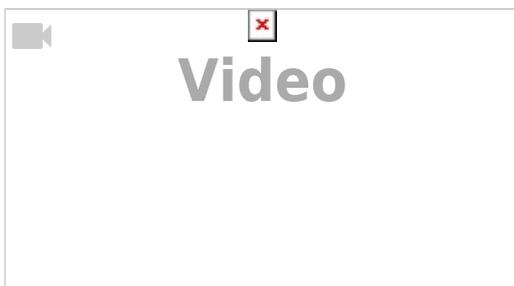
# Candy Crush Saga Online

<b>System</b>	PC (Flash)
<b>Genre</b>	Puzzle
<b>Publikationsjahr</b>	2012
<b>Publisher</b>	<a href="#">King Digital Entertainment</a>
<b>Developer</b>	<a href="#">King Digital Entertainment</a>
<b>Webseite</b>	<a href="http://king.com/#!/play/candycrush">http://king.com/#!/play/candycrush</a>

## Screenshot



## Video



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

## Spielbescrieb

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. Eine Ausnahme bildet die Selektion von Spielsteinen, die die Erwartungshaltung eines Mausclicks bedient. Somit ist dieser Klang indirekt isomorph. Spezialeffekte weisen 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. 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. Jedoch versuchen die Klänge durch starken Hall Raum zu erzeugen.

## Komposition, Mix, Ästhetik

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

Klänge mit einem + werden gleichzeitig mit dem Klang mit derselben Nummer abgespielt.

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

Durch die grosse Ähnlichkeit der Spielprinzipien, sind die Funktionen und Absichten der Klänge equivalent.

Im direkten Vergleich bezüglich der Klangwelt wirkt Candy Crush Saga wesentlich dezenter und wohlklingender, aber auch sorgfältiger gestaltet als Bejeweled 2. Bejeweled's Klänge sind zwar in sich

stimmig und passend zum Szenario, durch die im Abschnitt [Komposition](#) erwähnten problematischen Frequenzüberlagerung aber teilweise unklar und verwirrend.

Grundsätzlich sind die Klänge in Bejeweled 2 (mit Berücksichtigung einiger Ausnahmen) viel schärfer und aggressiver. Desweiteren liegt die Qualität der Klänge von Bejeweled 2 weit unter der von Candy Crush Saga, was wahrscheinlich mit der nicht optimierten Kompression zusammenhängt.

— [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=1399624918](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=candy_crush_saga_online&rev=1399624918)

Last update: **2014/05/09 10:41**

