

# Clash of Clans



Genre:	Mobile strategie Spiel
Publikationsjahr:	August 2012
Studio:	Supercell
Analyse von:	Christian Fluri, Anic Müri

## Spielbeschreibung

Clash of Clans ist ein mobile Strategie-Spiel, wobei es um den Aufbau und die kontinuierliche Verbesserung seines Dorfes geht. Weitere Hauptaktionen sind das Angreifen anderer Dörfer mit eigenen Truppen, Gruppen (Clans) zu erstellen mit anderen Spielern und abzuwarten, bis die Gebäude des Dorfes aufgebaut oder verbessert werden. Das Spiel hat einen grossen Pay-to-Win Aspekt.

Game Play: <https://www.youtube.com/watch?v=ZjhFV-FCBj0>

## Spiel sound-Zusammenfassung

Die Soundeffekte in Clash of Clans sind stark stilisiert und verdeutlichen die comicartige Fantasiewelt. Jede Aktion im Spiel ist vertont, mit einer grossen Variation von Klängen. So wie das Aussehen, sind auch die Töne generell definiert durch ihre belohnende und unterhaltsame Stimmung, statt eine informative oder realistische Umgebung zu bieten. Einen Beschrieb für viele dieser Sounds sind blubbernde, lustig verzerrte, hell rasselnde, erfreuliche und mächtige Töne.

[coc\\_startsounds.mp3](#)

Die Töne wirken gut aufeinander abgestimmt, nur der Ton von einer Einheit hebt sich ein wenig ab

vom Rest des Spieles: Der Blitzeffekt beim Tod des Elektro Drachen ist zu aggressiv und nicht gleich stilisiert wie die anderen Töne:

[coc\\_notfittingdragon.mp3](#)

## Atmosphäre/Immersion

Clash of Clans versucht einem eine surreale Welt zu verkaufen, in der Kreaturen aus einer pinken Flüssigkeit hergestellt werden. Diese imaginäre Welt wird zu grossem Teil durch den Ton erklärt. Der Ton, der beim Selektieren der Gebäuden erklingt, beschreibt nicht wie es klingen würde, wenn man einer solchen Struktur zuhört, sondern was man als Belohnung oder Nutzen von diesem Haus bekommt. Wenn man die Bohrmaschine anklickt, hört man nichts von einem Bohrer welcher in den Boden schleift, sondern wie das dunkle Elixier blubbert, welches man gerade erhalten hat. Auch die Truppen rufen hochmotiviert, um endlich in den Tod laufen zu können.

[coc\\_bohrerton.mp4](#)

[coc\\_motivatedtroups.mp4](#)

Das Spiel versucht nicht, einen realistischen Ort zu vertonen, sondern den Spieler in eine unterhaltsame Umgebung vertiefen lassen. Dies hat drei Zwecke: Die stilisierte Welt wird verdeutlicht, der Spieler erkennt, was der Nutzen des Gebäudes ist und der Ton ist adaptiv. Da die Gebäude verschiedene Upgrade Levels haben, mit verschiedenen Materialien, müsste der Ton für fast jedes Level neu gestaltet werden.

Das Ziel ist es, mit dem Ton den Spieler zu unterhalten, auch wenn dieser zur Zeit nicht viel zu tun hat. Aufgrund der unterschiedlichen Soundeffekten gelingt dies dem Spiel sehr gut, sodass das zufällige herumtippen zum auditiver Unterhaltung wird.

[coc\\_selection.mp4](#)

Die Stilisierung geschieht zum einen durch die Selektion des Tones (sowie beim Bohrer), aber auch in der Auswahl von Stil-Elementen. Viele Töne werden verzerrt oder verziert, oft mit einem „Boing“ effekt:

[coc\\_comicstyling.mp4](#)

## Kognitive Entlastung

Der Ton gibt gutes Feedback auf die Aktion, welche man ausführt. Das Bewegen und eine Fehlaktion wird mehr durch den Sound betont als durch ein visuelles Feedback. Interaktionen mit Gebäuden geben ein kurzes, aber durchaus nützliches Feedback, da das visuelle Feedback oft vom Finger verdeckt wird.

Wo das auditive Feedback keine kognitive Entlastung bietet, ist beim Angreifen von gegnerischen Dörfern. Nur das Platzen der Truppe ist zu Beginn gut hörbar. Danach werden hunderte von Tönen miteinander addiert und es wird nicht zwischen wichtigen und weniger wichtigen Tönen unterschieden. Im Kampf sollte sich der Spieler mächtig fühlen und in den Kampf immersiert werden. Der Nachteil davon ist, dass der Spieler alleine auf das visuelle Feedback gestellt ist. Ein Kampf ist oft massiv überladen mit verschiedenen Tönen. Zum Beispiel erzielt der Spieler in diesem

Kampfabschnitt zwei Sterne, jedoch kann man nur einen davon noch knapp heraushören.

[coc\\_battlesound.mp3](#)

Dies wird gut verbildlicht in der Tonwelle, welche in der Lautstärke gekappt werden muss und somit oben und unten flach ist.



## Vertonung des Erfolgs

Viele design und interaktion Entscheidungen sind darauf ausgerichtet, das Suchtpotenzial des Spieles auszubeuten. Die Vertonung ist davon nicht ausgeschlossen. Es gibt eine Menge an verschiedenen Sounds, welche eine Belohnung beschreiben. Diese sind meist eine Kombination aus einem oder mehreren steigenden Tönen und zusätzlichem Rasseln oder schnellem Ticken. Ähnlich wie ein Casino Apparat und im Vordergrund aller Töne, sodass man es auch sicher mitbekommt.

Es gibt auditives Feedback von Erfolg vor allem während der Interaktion im eigenen Dorf, wenn man irgendwelche Tagesbelohnungen bekommt und im Store.

[coc\\_buildingreward.mp4](#) [coc\\_shopreward.mp4](#) [coc\\_worldreward.mp4](#)

## Fazit

Das Spiel ist gefüllt mit Tönen, welche Spass machen und für lange Zeit unterhaltsam bleiben. Die Stilisierung und ihre Stimmigkeit mit dem Visuellen wirkt sehr gelungen. Jedoch sollte man sich bewusst sein, dass man sich aus der Sicht des Sounddesigns in einem Casino befindet.

## Vergleich zu Stronghold Crusader

### Atmosphäre

Die Welt und deren Töne sind in Clash of Clans stark stilisiert und schreien nach mehr Aufmerksamkeit. Es ist laut, gefüllt und übertrieben. Stronghold Crusader hat versucht die Töne realistisch zu halten und weniger dynamische Geräusche zu nutzen. Beide Spiele haben den Ton als Werkzeug benutzt, um ihren Stil und deren Umgebung immersiv zu gestalten.

### Kognitive Entlastung

In Stronghold Crusader hilft der Sound, das Spielgeschehen zu verstehen, und es lässt sich leicht erkennen, was passiert. In Clash of Clans kommt es oft (besonders bei Kämpfen) dazu, dass sich so viele Töne überlagern, dass man nichts mehr herausfiltern kann. Daher bieten die Clash of Clans Sounds kaum kognitive Entlastung für den Spieler.

## Feedback

Das Sound-Feedback von Clash of Clans ist meist sehr positiv und gibt einem ein gutes Gefühl. Es sind meistens runde, höher steigende Töne, die einen Erfolg hervorheben. Die Sounds wirken belohnend. Bei Stronghold Crusader gibt es fast keine positiven Sounds. Wenn man einen Vorteil im Spiel erhält oder Truppen ausbildet, ist der Sound sehr neutral. Außerdem gibt es in Clash of Clans viel mehr Soundeffekte, wenn man Gebäude etc. anklickt. Es macht schon ein wenig Spaß, nur herumzuklicken und die Sounds zu hören. Bei Stronghold Crusader sind die Anklickeffekte sehr spärlich und oftmals nur ein Klickgeräusch.

## Zusammengefasst

Clash of Clans hat mehr Sounds, die zudem belohnender wirken. Stronghold Crusader hingegen kann das Spielgeschehen besser über den Sound vermitteln als Clash of Clans. Allerdings können die Töne von Stronghold Crusader schnell repetitiv und nervig werden.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=clash\\_of\\_clans](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=clash_of_clans)

Last update: **2024/06/12 19:29**

