

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

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 Spielprinzipie 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 und dadurch eine erste Beurteilung abgeben zu können, inwiefern der wirtschaftlichen Erfolg der Spiele durch deren Klanggestaltung beeinflusst wurde.

Allgemeine Klangbeschreibung

Wahrnehmungsorientiert

Bezug Aktion - Klang

Vergleich mit Bejeweled 2

— [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=1399531576

Last update: **2014/05/08 08:46**

