

# 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

## 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 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

#### Vergleich der Klänge

Handlung	Candy Crush Saga Online	Bejeweled 2
Spielstein aufschlagen		
Spielstein auswählen		
Spielstein austauschen		
Austausch nicht möglich		
Drei Spielsteine in einer Reihe		
Vier Spielsteine in einer Reihe		
Fünf Spielsteine in einer Reihe		
Mehrere Reihen nacheinander		
Spezialstein Explosion		
Spezialstein gleiche Farben		
Level Beginn		
Level Ende		
Keine Züge mehr		
Zeit Abgelaufen		

#### 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=1399549651](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=candy_crush_saga_online&rev=1399549651)

Last update: 2014/05/08 13:47

