

# 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

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

### 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]
Spielstein auswählen		[1]
Austausch nicht möglich		[1]
Drei Spielsteine in einer Reihe		[1]
Vier Spielsteine in einer Reihe		[1]
Fünf Spielsteine in einer Reihe		[1]
Mehrere Reihen nacheinander		[1] , [2] , [3] , [4] , [5]
Spezialstein Explosion		[1] , [1+]
Spezialstein gleiche Farben		[1] , [1+]
Level Beginn		[1] , [2]
Level Ende		[1] , [1+ a] , [1+ b]
Keine Züge mehr		[1]
Zeit Abgelaufen		[1]

### 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=1399555163](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=candy_crush_saga_online&rev=1399555163)

Last update: **2014/05/08 15:19**

