



Cut the Rope

Schneide das Seil durch, und füttere eine hungrige Kreatur namens Om Nom mit großen Süßigkeiten. Sammle alle Sterne für die höchste Bewertung und schreite zu anspruchsvollerem Levels mit neuen Rätseln voran. Dies ist das erste Spiel der Cut the Rope-Reihe, einer Serie von physikbasierten Puzzlespielen, bei denen du Seile durchschneiden, Sterne sammeln und deinen hungrigen Monsterfreund füttern musst.

[cuttheropevideo.mp4](#)

Genre	Puzzle Game
Veröffentlichung	2012
Publisher	Zeptolab
Studio	Famobi
Spielmodus	Einzelspieler

Sound Analyse

Cut the Rope zeichnet sich aus durch freundliche, lustige Sounds. Die Töne sind einladend fröhlich für alle Altersklassen gut geeignet. Die Musik und die Sounds unterstreichen die visuelle Gestaltung massgeblich. Besonders ist das Spielererlebnis durch das audiovisuelle Feedback des Om Nom gesteuert. (Happy beim Gewinnen, Sad beim Verlieren).

Erfolgs sound effekte

Wenn die Spielenden dem Ziel nahe kommen, das Om Nom zu füttern, wird ein positiv kontiertes Sound effect ausgespielt. Zusätzlich werden Sterne eingesammelt, welche wiederum ein positives Gefühl der spielenden Person vermitteln. Die hell erklingenden Sterne und das direkte Feedback des Om Nom geben den Spieler/innen immer wieder positives Feedback und geben auch auf der Audio-ebene das Ziel des Spiels wieder.

[win.wav](#)

Om Nom

Sobald das Bonbon dem Om Nom näher kommt reisst es das Maul auf und gibt Audiovisuell das Signal dem Ziel nahe zu sein. So wird Erfolg und Misserfolg verstärkt.

[monster_open.wav](#)
[monster_chewing.wav](#)

Sterne

Jeder darauffolgend eingesammelter Stern erklingt ein immer höher werdender ton. Der ton steigt mit der Menge an eingesammelter Sterne.

[star_1.wav](#)
[star_2.wav](#)
[star_3.wav](#)

Physikbasierte Spielsounds

Vermitteln Gewicht, Material und Bewegung im Spiel und geben so den Spieler/innen unmittelbar haptisches Feedback zu ihren Aktionen.

Seile

Je mehr das Seil gespannt ist, desto heller klingt der ton beim durchschneiden.

rope_bleak_1.wav
rope_bleak_2.wav
rope_bleak_3.wav
rope_bleak_4.wav

Bubble

bubble_break.wav
bubble.wav

Pumpe

Der Ton ist scheint gezielt mit Humor gewählt zu sein. Die audiovisuelle Gestaltung des Spieles ist hier gut spürbar. (Spielerisch, hell, kindlich)

- ...
pump_1.wav
pump_2.wav
pump_3.wav
pump_4.wav

Fehler- und Misserfolg-Sounds

In den verschiedenen Leveln gibt es mehrere Hindernisse, welche den Sieg verhindern. Besonders ist das Feedback des Om Nom, wenn das Bonbon verloren geht. Es gibt ein präsentes audiovisuelles Feedback. (Om nom verzicht das Gesicht und seufzt enttäuscht und traurig).

Om Nom

monster_sad.wav

Bonbon zerbricht

Wenn das Bonbon beispielsweise mit einem Stacheldraht kollidiert, zerbricht es mit einem scharfen knacken.

candy_break.wav

Spinne

Wenn die Spinne das Bonbon fängt, lacht es hämisch und hoch. Die Spielenden sollen davon genervt sein.

[spider_activate.wav](#)
[spider_win.wav](#)

Blitze

Wenn die Blitze aktiviert sind geben sie einen einschüchternden ton von sich. Die Spielenden sollen von diesen Tönen alarmiert werden.

- ...
[electric.wav](#)

Additional Sounds

Ui

Wenn man auf den Screen klickt bekommt man ein feedback das der Klick registriert wurde.

[tap.wav](#)

Game Sound Vergleich

Cut the Rope -- Wo ist mein Wasser?

Grundsätzlich bauen die beide Puzzle Spiele auf dem gleichen Spielprinzip und Gameloop auf, wodurch auch ein vergleichbarer Umgang mit dem Sound Design zu beobachten ist. Neben den klassischen Feedback-Sound vom UI welches bei beiden spielen minimal ausfällt und schlicht ein Audiofeedback geben, um zu signalisieren, dass der Input eingegangen ist, lassen sich beide Spiele auf folgende Feedbacks herunterreichen:

- Positives Win Feedback
- Negatives Loose Feedback

- Feedback zum Gameplay / Physikalisches Feedback

Bei beiden Spielen ist das Ziel eine Kreatur glücklich zu machen (Krokodil mit Wasser und Alien mit Bonbon füttern), weshalb beide den Ansatz wählen auch visuelles Feedback zur Spielweise über diese Figuren zu transportieren.

Fazit

Bei *Cut the Rope* wird deutlich stärker auf das Audiovisuelle Feedback des Charakters gelegt, wodurch der Anreiz und die Nähe zu diesem Protagonist deutlich stärker ist und das Emotionale Verhältnis der Spielenden zu diesem verstärkt wird.

Wo ist mein Wasser? scheint das Sound Design allgemein nicht im Vordergrund. Einige zentrale Elemente geben nicht mal wirklich ein Geräusch von sich (z.B. das Wasser). Auch durch das leidet die emotionale Bindung zum Spiel und zum Protagonisten. *Swampy* scheint eher zufällig auf Ereignisse zu reagieren im Gegensatz zum *Cut the rope's Om Nom*, welches sich auch durch den Sound sehr lebendig anfühlt.

Bei *Cut the Rope* fügen sich die Sounds sehr gut in das gesamt Design ein und unterstreicht/verstärkt dieses Deutlich. Die Rewards fühlen sich hell und gut an (wie bei einem Spielautomat) und die Physikalischen Sounds sind rund und nachvollziehbar. Bei *Wo ist mein Wasser?* sind die sounds oft weder in einem guten Verhältnis (lautstärke und intensität) zueinander, noch emotional aufregend. Sie hören sich eher stereotypisch und etwas «off» an. Zudem ist die Hauptaktivität, das Graben der Erde, merkwürdig implementiert und hört sich flackernd, frickelig und eher unangenehm an.

From:

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



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cut_the_rope

Last update: **2025/06/11 16:43**