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 anspruchsvolleren 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

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)

1. „Sound“

- …

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 verzieht das Gesicht und seufzt enttäuscht und traurig).

Om Nom

1. „Sound“

Bonbon zerbricht

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

Spinne

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

Blitze

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

Additional Sounds

Ui

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

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cut_the_rope&rev=1749648680

Last update: **2025/06/11 15:31**