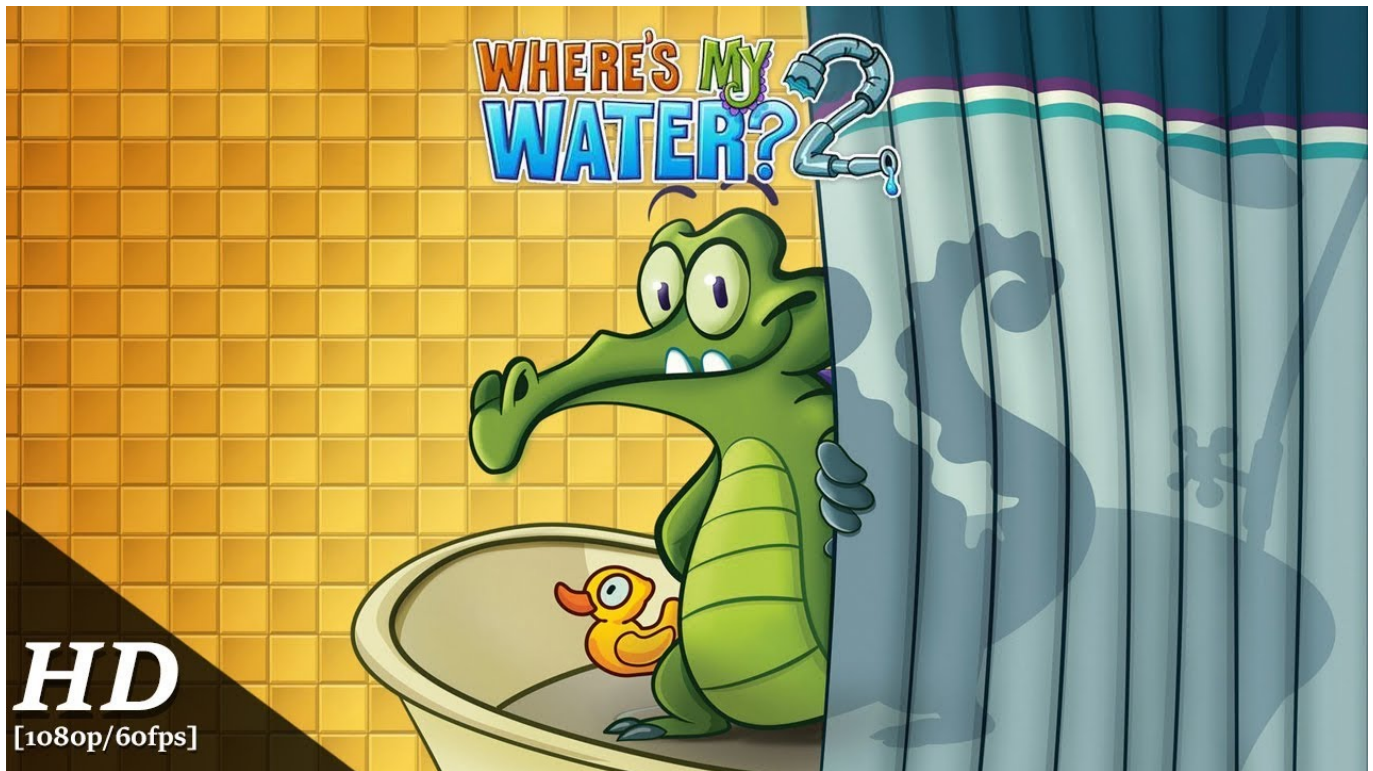




Wo ist mein Wasser?

Hilf Swampy Wasser zu seiner kaputten Dusche zu leiten. Jedes Level ist ein anspruchsvolles Physik-Puzzle mit verblüffend realistischer Mechanik. Buddel dich durch die Erde, um Sauberes, Schmutziges und Giftiges Wasser durch immer anspruchsvollere Szenarien zu leiten! Jeder Tropfen zählt!

[wheresmywater.mp4](#)

Genre	Puzzle Game
Veröffentlichung	September 2011
Publisher	Disney
Studio	Creature Feep
Spielmodus	Einzelspieler

Sound Analyse

Wo ist mein Wasser? brilliert nicht gerade mit einem innovativen Soundkonzept. Die Töne sind einwenig unbeholfen, und scheinen vor allem den Zweck zu erfüllen Feedback zu Aktionen der Spieler/innen zu geben. Die Musik und die Sounds sind oft eher stereotypisch und nicht besonders originell und darin auch nicht besonderes zu einander abgestimmt. Die Sounds wirken lustig, humorvoll und überzeichnet. So unterstützen sie das lustvolle Gameplay.

Erfolgs sound effekte

Wenn die Spielenden das Ziel, Swampy sein Badewasser zu bringen erreichen, wird eine positive Melodie gespielt und somit der Abschluss des Levels markiert. Zusätzlich werden Badeentchen eingesammelt, in dem sie genug lange mit dem Wasser in Kontakt kommen. Dieser Kontakt ist Soundtechnisch sehr präsent, sticht hervor und erzeugt somit einen starken Anreiz die Entchen zu sammeln.

Swampy Level abgeschlossen

[sani03.wav](#)
[sani04.wav](#)

Füllende Badewanne

Badeentchen

[dani018.wav](#)

Physikbasierte spielsounds

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

Erde

Die spielende Person kann das Wasser steuern in dem sie durch die Erde gräbt. Der Sound passiert unmittelbar mit der Interaktion mit der Erde. Es entsteht dadurch ein knisternder, abgehackter Sound.

[jawdig01.wav](#)
[jawdig02.wav](#)
[jawdig03.wav](#)
[jawdig04.wav](#)
[jawdig05.wav](#)
[jawdig06.wav](#)
[jawdig07.wav](#)

Wasser

Das Wasser gibt keinen Sound von sich wenn es sich bewegt, ausser wenn es auf Röhren und negativen Substanzen trifft oder aus einem Hahnen austritt.

Maschinen Elemente

Maschinen Elemente höhren sich an wie ratternde Zahnräder und lösen einen mechanischen Sound aus. Dieser Sound unterstützt die mechanische Bewegung und Haptik dieser Elemente.

...

Fehler- und Misserfolg-Sounds

In den verschiedenen Leveln gibt es mehrere Hindernisse, welche den Sieg verhindern und das Wasser blockieren oder zerstören. Besondere Feedbacks von Swampy gibt es, durch den Verlust von Wasser. Es gibt ein präsentendes audiovisuelles Feedback. (Swampy verzieht das Gesicht und seufzt enttäuscht und traurig).

Swampy

Wenn swampy schädliche Substanzen abbekommt oder ungeduldig wird, gibt er frustriertes Feedback zurück.

[cra01.wav](#)
[growl01.wav](#)
[hitpipe03.wav](#)
[ooze01.wav](#)

Badeentchen stirbt

Wenn ein Badeentchen zerstört wird, gibt es einen tadelndes Geräusch von sich. Es erinnert ein wenig an ein Quetschen einer Badeente. Dieses Geräusch sticht deutlich heraus.

Wasser Verlust

Wenn das Wasser in Kontakt mit anderen Substanzen kommt, die dieses zerstören, gibt es entsprechend negatives Feedback. Es fühlt sich in der Regel unbefriedigend an.

...

Additional Sounds

Ui

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

[age_gate_click_mono.wav](#)

[jawuid01.wav](#)

[jawuiu01.wav](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=where_is_my_water&rev=1749653160

Last update: **2025/06/11 16:46**

