



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.

[whatsapp_video_2025-06-11_at_13.
59.15_1_1.mp3](#)

Swampy Level abgeschlossen

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

Füllende Badewanne

[jawwdp01.wav](#)

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

[jawgmv01.wav](#)

...

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 präsentes audiovisuelles Feedback. (Swampy verzerrt das Gesicht und seufzt enttäuscht und traurig).

Swampy

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

[crys01.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.

[jawadkd05.wav](#)

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.

[jawagg01.wav](#)
[mudmix.wav](#)

...

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](#)

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=where_is_my_water&rev=1749654043



Last update: **2025/06/11 17:00**