von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

Botanicula

- Point & Click - Adventure
- 2012
- Amanita Design, Daedalic Entertainment
- Amanita Design

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Siehe „Sound Analyse“ – Dokument

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)?

2.1. Wahrnehmungsorientiert

1. Feedback (sensomotorisch)

2. Simulation, “Physikalisierung”, resp. Imitation der physikalischen Welt

3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

4. Disambiguierung, Verdeutlichung

5. Kognitive Entlastung

6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

2.2. Bezug Aktion – Klang?

1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) - Klang Eher isomorph, direkte Verbindung Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig

2. Freude am sich-selbst-hören

3. Machtdifferential

2.3. Bezogen auf Interaktion

1. Als Kommunikation: direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung) o indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ iniziiert werden)

Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)

2. In Bezug auf Handlungen * Einfache Handlungsklänge

Einfache Handlungen

Erweiterte Handlungen

Information in Wiederholungsmustern

Handlung und Zustandsveränderung

Spezielle Fähigkeiten des Characters

Objektmanipulation, Objekteigenschaften

Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch

Zeitmanipulation

Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Narrative Metatopics

Dramatisierung, emotionale cues (Erfolg, Misserfolg…),

Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller

Charakter,Persönlichkeit(Spielerfigur,NPCs)

Subjektivierung, Enunziation

Suggestion,Metapher,Subtext

2.5. Bezogen auf Raum

Navigation, Orientierung

Setting,Szenographie

Wie ist der „virtuelle Soundscape“ konstruiert?

SonicLandmark

Acoustic Community

KeynoteSound

LoFi – HiFi Soundscapes, akustische Definition

3. Komposition / Mix / Ästhetik

1. Allg. Stil, Genre, Klangästhetik

2. “Musikalisches” Verhältnis der Klänge zueinander

3. Art und Weise des “Ineinandergreifens” der einzelnen Klangobjekte

4. Abstimmung in Bezug auf Klangeigenschaften (Tonhöhe, Klangfarbe, Klangästhetik)

5. Mischung, Lautstärke, Positionierung

Links (Online-Quellen)

Literatur, Quellenangaben (zB. Autoren & Titel der studentischen Untersuchungen) Infos zu den Tabellenfeldern (zB. „Genre“) siehe Gamespy oder Mobygames, Wikipedia, sowie die Dokus der Studenten

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=botanicula&rev=1430919960

Last update: **2015/05/06 15:46**