

von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

Botanacula

Genre	2D Point & Click - Adventure
Erscheinungsjahr	2012
Publisher	Amanita Design, Daedalic Entertainment
Entwickler	Amanita Design
Plattformen	Windows, Mac, Linux

Setting

Botanacula spielt auf einem mystischen Baum. Als er beginnt Früchte zu tragen, fällt ein spinnenähnlicher Parasit darüber her. Nur eine einzige Frucht überlebt und wird somit zu der letzten Hoffnung auf einen neuen bzw. weiteren Baum. Es finden sich fünf kleine Wesen zusammen, die auf dem angestammten Baum gelebt haben, um diese Frucht sicher in die Erde zu pflanzen. Dabei müssen sie sich von der Spitze des Baums zu den Wurzeln hinunter begeben und dabei einige Hürden überwinden.

Spielverlauf

Botanacula versucht möglichst ohne Interface auszukommen. Die Steuerung basiert auf Point and Click und kann sich losgelöst von den Spielfiguren auf das gesamte Spielfeld und deren Bewohner auswirken. Dies wird benutzt um ausgedehnte Rätsel oder zu schaffen, welche vor allem über Entdecken funktionieren. Findet der Spieler die Lösung lassen sich neue Bereiche erschliessen.

Im Spiel kommt ausser dem Hauptmenü keine Sprache zum Einsatz. „Dialoge“ mit, Geräusche von Baumbewohnern oder Hinweise zur Lösung eines Rätsels werden komplett mit Animation in Verbindung mit Geräuschen dargestellt. Dabei lassen sich Erzählungen von Baumbewohnern in animierten Gedankenblasen oder ihr Verhalten in der Spielwelt unterscheiden.

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Botanacula arbeitet mit einer sehr geschlossenen Klangwelt. Hauptbestandteile der Klangwelt ist eine breite akustische Palette an Geräuschen und Klängen. Die Welt lebt vom Kontrast zwischen und der Koexistenz von natürlichen Geräuschen aus der realen Welt und deren Interpretation durch menschliches Voiceacting. Sämtliche Klänge nutzen alles von Filterung und Hall bis zu sehr direkten klaren und unveränderten Aufnahmen. Die Klänge lassen sich nach Funktion aufteilen, aber nicht nach der Art und Weise wie sie daher kommen. Das führt dazu, dass sich Musik, Hintergrund, Mittelgrund und Vordergrund zu einem einzigen akustischen Erlebnis verschmelzen.

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

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“ initiiert werden)

Umgebungs-kommunikation („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?

Sonic Landmark

Acoustic Community

Keynote Sound

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=botanacula&rev=1430987607>

Last update: **2015/05/07 10:33**

