von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

# Botanicula

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

## Setting

Botanicula 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 bwz. 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

Botanicula versucht möglichst ohne Interface auszukommen. Der Spielraum setzt sich aus einzelnen Abschnitte bzw. Screens zusammen. Die Steuerung basiert auf Point and Click und kann sich losgelöst von den Spielfiguren auf den gesamten aktiven Screen 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

Botanicula 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) Im Spiel ist das Feedback nicht immer direkt, aber die Grenze zwischen sofortiger Reaktion und/oder Verzögerung ist sehr fliessend, was eine klare Einteilung unmöglich macht. Oft ist es auch ein Spiel zwischen akustischer oder visueller Sofortreaktion.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | direktes Feedback – Frosch anklicken |

2. Simulation, “Physikalisierung”, resp. Imitation der physikalischen Welt Botanicula lebt vom Spiel zwischen direkter Imitation der physikalischen Welt und der Imitation der physikalischen Welt durch menschliche Geräusche. Dies verleiht einen eigenen Charme und erzeugt eine akustische Welt die zwischen Realismus und Stilisierung schwebt.

3. Fokussierung der Aufmerksamkeit Das Spiel verwendet verschiedene Möglichkeiten und die Aufmerksamkeit des Spielers zu lenken. Dies zum Teil sogar auf Nebensächlichkeiten, da das Spiel vom Entdecken und Verweilen lebt. Diese Möglichkeiten erstrecken sich von grösserer Lautstärke oder anderen Frequenzen, die sich von der Umgebung abheben.

4. Disambiguierung, Verdeutlichung Innere unsichtbare Zustände die akustischer Verdeutlichung bedürfen, gibt es nicht wirklich. In die Nähe davon kommen narrative Ereignisse, welche untermalt werden.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Glockenschlag wenn etwas Neues ins Inventar abgelegt wird. |

5. Kognitive Entlastung Da das Spiel vor allem über das Entdecken und Verweilen arbeitet, ist der Spieler dazu angehalten so viel wie möglich wahrzunehmen und das ohne zeitliche Begrenzung. Daher ist kognitive Entlastung eigentlich nicht gegeben. In diese Richtung geht evtl. der Glockenschlag für etwas Neues im Inventar sein.

6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung Alle Geräusche sind imersiv und vermischen sich zu einer einzigen Klangwelt. Die Feedback-Sounds, Musik und akustischen Landmarks funktionieren ineinander als Komposition.

### 2.2. Bezug Aktion – Klang?

1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) - Klang Das Spiel besitzt eine Spanne zwischen isomorphen bis zu nicht isomorphen Geräuschen. Die direkten Klänge sind meist kurz und sofort abrufbar. Die nicht isomorphen Geräusche entwickeln selbstständig, dauern an und können nicht unterbrochen werden.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Frosch anklicken |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Froschkonzert |

2. Freude am sich-selbst-hören Der Humor und die Freude kommt je nach Situation eher vom visuellen oder vom akustischen.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Salamander in die Luft spicken |
| machinarium_vergroessern.mp3 | weiteres Beispiel… |

3. Machtdifferential Ist eine andere Figur bzw. Antagonist stärker klingt sie: tiefer und/oder greller

und/oder lauter.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Spielfigur |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Parasit |

### 2.3. Bezogen auf Interaktion

1. Als Kommunikation: Die Geräusche und Wirkung von Manipulation im Spielfeld zerfliesst von direkte über indirekte Kommunikation in die Information über „das Vorhandene“ in ihrer Reaktion, Beeinflussbarkeit und/oder zeitliche Länge.

2. In Bezug auf Handlungen Durch die Manipulation von Objekten werden immer Geräusche ausgelöst. Diese können sich von kurz angehaltenen Geräuschen bis hin zu aufeinanderfolgende Klänge komplexer Abläufe erstrecken.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Frosch anklicken |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Froschkonzert |

Viele Manipulationen beziehen sich auf Wesen bzw. Charakteren im Spiel. Jedes davon hat seine eignen Geräusche, die es dabei macht.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Beispiel |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Beispiel 2 |

Als einzige Zeitmanipulation ist das beschleunigte Gehen der Spielfiguren zu benennen, wenn der Spieler mit einem Doppelklick schneller durch den Screen reisen will.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Rennen der Spielfiguren |

### 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Im Spiel gibt es immer wieder kurze Dialog bzw. Erinnerungssequenzen. Diese werden akustisch wie die normale Welt behandelt und in die Umgebung gebettet.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Bericht eines NPCs |

Als narratives Feedback funktionieren die Sounds, welche gebracht werden, wenn:

- eine Task bzw. ein Rätsel gelöst wurde. | machinarium_vergroessern.mp3 | Juhu!! |

Dramatisierend wirkten die Reaktionen der Spielfiguren auf anwesende aber nicht aktive Gefahr durch die Parasiten.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Verstecken und Zittern der Spielfiguren |

Wo der Sound eine grosse Rolle spielt, ist bei der Charakterisierung der Figuren im Spiel. Jeder Charakter hat seine eigenen Geräusche.

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Spielfigur 1 |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Spielfigur 2 |

| | |
|---|---|
| machinarium_vergroessern.mp3 | Spielfigur 3 |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Spielfigur 4 |
| machinarium_vergroessern.mp3 | Spielfigur 5 |
| machinarium_vergroessern.mp3 | NPC 1 |
| machinarium_vergroessern.mp3 | NPC 2 |

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=1430992041**

Last update: **2015/05/07 11:47**