

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. 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

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) 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 Botanica 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 immersiv 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

Sämtliche menschlich erzeugte Geräusche sind Interpretationen von realen Klängen oder Metaphern dafür. Sie versuchen zum Teil auch abstrakte Ideen in Geräusche zu festigen.

machinarium_vergroessern.mp3	surrende Fliege
machinarium_vergroessern.mp3	weisse Fliege

2.5. Bezogen auf Raum

Die Navigation und Orientierung funktioniert vor allem über die visuelle Ebene. Die Lokalisierung eines Objektes ist durch dessen Geräusch nur eingeschränkt machbar und tritt erst wirklich zu Tage, wenn dieses Objekt sich durch das Spielfeld bewegt.

machinarium_vergroessern.mp3	vorbeifliegende Biene
--	-----------------------

Das Spiel setzt sich aus einzelnen Screens zusammen. Jeder dieser Screens besitzt ein spezifisches Hauptgeräusch / Hauptklang, das begleitet wird von den gedimmten Hauptgeräuschen bzw. Klängen aus den benachbarten Screens, was somit die starre Beschränkung aufhebt und grössere Klangräume über mehrere Screens erzeugt. Zusätzlich treten in jedem Screen Umgebungsgeräusche von anwesenden individuellen Figuren als Sonic Landmarks auf.

Wechselt der Spieler den Raum werden die Geräusche von der Lautstärke in einem sanften Verlauf angepasst. Löst der Spieler eine bedeutendere Aktion aus, kann es sogar sein, dass sich die Hintergrundmusik für einen Augenblick verändert. Der gesamte Eindruck der Soundscapes zu einander ist sehr weich und flüssig. Die Soundscapes in sich sind auch veränderbar, wobei die Aktion des Spielers nötig ist und dadurch meist mehr Klang-Dichte entsteht.

3. Komposition / Mix / Ästhetik

Botanacula besitzt eine riesige Palette an einzelnen Sounds. Das Spiel benutzt und platziert diese Menge an Geräuschen auf verschiedenste Weisen über die Lautstärke, den Filter, das Übereinanderlegen, das Fade-in bzw. Fade-out. All diese Parameter greifen ineinander und verweben die individuellen Geräusche zu einer Einheit. Daraus resultiert ein sehr dichtes und rundes Erlebnis – die Sounds stehen nicht alleine sondern konstant im Kontext zu allen anderen. Dabei kann Einiges an Klarheit in Kommunikation verloren gehen, ist aber in dieser Anwendung kein Problem.

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=1430997211>

Last update: **2015/05/07 13:13**

