

von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

Machinarium

Genre	Point & Click - Adventure
Erscheinungsjahr	2009
Publisher	Amanita Design, Daedalic Entertainment
Entwickler	Amanita Design

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Machinarium arbeitet mit einer sehr geschlossenen Klangwelt. Hauptbestandteile der Klangwelt sind mechanisch bedingte/metallische Geräusche. Als Kontrast zu den sehr klaren Geräuschen gibt es die sphärisch und synthetische Musik. Die Geräusche versuchen die reale Welt zu imitieren. Das Menu und das Inventar bleiben über das Spiel hin ruhig. Aktionen vom Spieler werden nicht direkt durch ein akustisches Signal bestätigt, sondern durch die Geräusche der ausgelösten Aktion. So bleibt die Immersion der Spielwelt vorhanden und wird nicht durch spieltypische Geräusche (Klicks, etc.) gestört.

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

Feedback (sensomotorisch):

Im Spiel ist nahezu kein direktes Feedback vorhanden. Ausnahmen sind Aktionen, die nicht möglich sind oder direkte Eingaben bei Konsolen, die auch visuell speziell hervor gezeichnet werden.

hero_laser.mp3	nicht mögliche Aktion
hero_laser.mp3	direkte Bedienung von Konsolen

Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt:

hero_laser.mp3	physikalisierte Geräusche an der Spielfigur
--------------------------------	---

* Vergrössern

- Gehen
- Maul öffnen (Inventar füllen)

hero_laser.mp3	physikalisierte Geräusche von indirekten Aktionen
--------------------------------	---

* Schalter

- Wagen
- Rohre
- etc.

Fokussierung der Aufmerksamkeit:

Die meisten Geräusche fokussieren die Aufmerksamkeit auf eine ausgelöste Aktion.

Disambiguierung, Verdeutlichung:

Das Spiel hat keine akustischen Verdeutlichungen, da diese visuell kommuniziert werden. Ausgenommen das narrative Ereignisse untermalt werden.

Kognitive Entlastung:

Kognitive Entlastungen durch Geräusche sind nicht vorhanden. Die Geräusche untermalen viel eher visuell kommunizierte Abläufe.

Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

Alle Geräusche sind immersiv. Zum einen haben wir die direkten Manipulationsgeräusche, von welchen viele sehr simulativ bzw. physikalisierend sind. Das hilft die Welt materieller wahrzunehmen und authentischer zu machen. Die Zeichnungen und Malereien werden real. Zum anderen ist atmosphärische Musik vorhanden. Sie kreiert um die materiellen Geräusche herum einen dezenten Klangteppich, Stimmung und Raum. Dabei zieht sie auch den Spieler in diesen Raum hinein.

2.2. Bezug Aktion - Klang?

Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielewelt) - Klang:

Die meisten Geräusche besitzen eine nicht isomorphe Verbindung zu Handlungen. Der Spieler sagt, was die Spielfigur tun soll und diese führt dies aus. Dadurch werden die Geräusche erzeugt, die sich auch verselbstständigen können – der Spieler kann die Länge nicht beeinflussen. Ausgenommen sind die eher seltenen Geräusche bei Konsoleneingaben oder das Signal bei einer nicht möglichen Handlung.

Freude am sich-selbst-hören:

Es gibt nicht wirklich Geräusche die man bewusst gerne anhört. Das einzige was dem Nahe kommt, sind die Signale bei nicht möglichen Handlungen – Kopfschütteln des Roboters.

Machtdifferential:

Es gibt kein Machtdifferenzial.

2.3. Bezogen auf Interaktion

Als Kommunikation:

Die Manipulationen sind direkte Befehle an die Spielfigur, welche diese mit einer kurzen Verzögerung ausführt und daher keine direkte Kommunikation bedient – der Spieler kann die zeitliche Länge der Manipulation nicht beherrschen, daher dauert sie so lange, wie sie das Spiel vorgesehen hat. Zwischen den indirekten Manipulationen und der Hintergrundmusik stehen die Umgebungsgeräusche, welche sich manchmal mit der Musik vermischen, dennoch allgemeine Informationen über „das Vorhandene“ und „das fortwährend Geschehende“ bietet. Darunter fallen: Tropfen, die sich in eine Pfütze summieren oder Funken, die einer zerstörten Stromversorgung entspringen.

In Bezug auf Handlungen

Durch die Manipulation von Objekten werden immer Geräusche ausgelöst. Meistens handelt es sich dabei um aufeinanderfolgende Klänge, die komplexe Abläufe widerspiegeln. Im Wiederholungsgeräusch des Gehens zeigt sich die Geschwindigkeit des Charakters, die mit seiner Grösse zusammenhängt.

hero_laser.mp3	einfache Handlung
hero_laser.mp3	erweiterte Handlung
hero_laser.mp3	Gehen (normale Grösse)
hero_laser.mp3	Gehen (gross)
hero_laser.mp3	Gehen (klein)

Der Wechsel von verschiedenen Zuständen wird akustisch untermalt, während die verschiedenen Zustände sonst nicht ein spezifisches Geräusch besitzen. Das Kombinieren von Dingen im Inventar, besitzt kein Geräusch.

hero_laser.mp3	Grösse anpassen
--------------------------------	-----------------

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Narrative Metatopics

Dramatisierung, emotionale cues (Erfolg, Misserfolg...),

Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller

Charakter, Persönlichkeit (Spielfigur, 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=machinarium&rev=1430931291>

Last update: **2015/05/06 18:54**

