

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 bzw. direkten Geräuschen gibt es die sphärisch und synthetische Musik.

## 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.

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	nicht mögliche Aktion
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	direkte Bedienung von Konsolen

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

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	physikalisierte Geräusche an der Spielfigur
--------------------------------	---

- Vergrössern
- Gehen
- Maul öffnen (Inventar füllen)

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	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.

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	einfache Handlung
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	erweiterte Handlung
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Gehen (normale Grösse)
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Gehen (gross)
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	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.

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Grösse anpassen
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Maul öffnen (Inventar füllen)
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	nach etwas greifen

## 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Im Spiel gibt es immer Wieder kurze Erinnerungssequenzen. Diese werden, wie die normale Welt, ohne spezielle Effekte vertont. Es ist akustisch also nicht auszumachen, ob das Geräusch nun von der Umwelt, oder von der Erinnerung kommt.

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Erinnerungssequenz
--------------------------------	--------------------

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

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Geräusche der Spielfigur
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Geräusche des Mobbers
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Geräusch einer Wache

## 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.

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Vorbeifahrender Rollwagen
--------------------------------	---------------------------

Das Spiel setzt sich aus einzelnen Levels bzw. Screens zusammen. Jeder dieser Screens besitzt ein spezifisches Setting was vorwiegend durch die Musik als geloopter Keynote-Sound getragen wird. Sporadisch treten Umgebungsgeräusche als Acoustic Landmarks auf, welche vorhandene Gegebenheiten untermalen und die Individualisierung des Raums unterstützen. Sogar anwesende Figuren im Spiel mit ihren eigenen Klängen bringen in die Dichte eines Settings mehr Fülle.

<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Müllhalde
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Rollwagen-Eingang
<a href="#">hero_laser.mp3</a>	Rollwagen-Eingang

## 3. Komposition / Mix / Ästhetik

Die mechanisch bedingte/metallische Geräusche versuchen die reale Welt zu imitieren. Sie kommen sehr direkt, umgebungslos und klar daher. Der Kontrast dazu bietet die sphärisch und synthetische Musik, die mit Filtern und Hall arbeitet und so eine grosse, räumliche Dimension erreicht. Gesamthaft kommen mehr Mitten bis Hohe Frequenzen vor und weniger tiefe brummende Bässe, was dem Spiel einiges an akustischer Leichtigkeit gibt. Alles ausserhalb der Spielwelt erzeugt keinen Klang. Dies bezieht sich auf das Menu und das Inventar. Da Aktionen vom Spieler nicht durch direktes Sound-Feedback (Klicks, Fanfaren etc.) bestätigt werden, bleibt das Hauptaugenmerk der Ohren auf der Immersion in der Spielwelt.

## Meinung

## 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=1430934206>

Last update: **2015/05/06 19:43**

