von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

Machinarium

Genre	2D Point & Click - Adventure
Erscheinungsjahr	2009
Publisher	Amanita Design, Daedalic Entertainment
Entwickler	Amanita Design
Plattformen	Windows, Mac, Linux

Setting

In einer Maschinenwelt findet sich der Spieler als kleiner Roboter auf einem Schrottplatz ausserhalb einer Maschinenmetropole wieder. Als er sich aus seinen verstreuten Teilen wieder zusammengebaut hat, führt seine Reise zurück in die Stadt. Auf der Suche nach Antworten über die Herkunft des Roboters versinkt der Spieler immer tiefer in der bitter-süssen Welt von Machinarium und deren Bewohner.

Spielverlauf

Machinarium versucht möglichst ohne Interface auszukommen. Die Steuerung basiert auf Point, Click and Drag. Dies bezieht sich auf den Aktionsradius um die Spielfigur, um mit Dingen zu interagieren oder auf die Spielfigur selbst bezogen. Der Roboter hat, nebst dem Umhergehen, die Fähigkeit, sich stauchen oder strecken zu können und so den Aktionsradius zu verschieben, um die Welt in vielschichtigerer Weise zu beeinflussen. Dies ist wichtig, da Machinarium vor allem durch Rätsel lebt. Sind diese gelöst, geht die Geschichte weiter bzw. die Spielfigur kann neue Bereiche erschliessen.

Im Spiel kommt beinahe keine Sprache zum Einsatz. Dialoge mit Stadtbewohnern oder Hinweise zur Lösung eines Rätsels werden komplett mit Gestik, Geräuschen oder Trickfilm-Sequenzen in Gedankenblasen kommuniziert.

machinarium_szene.mp4

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Machinarium

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.

machinarium_nichtmoeglich.mp3	nicht mögliche Aktion (3x)
machinarium_konsole.mp4	direkte Bedienung von Konsolen

Simulation, “Physikalisierung”, resp. Imitation der physikalischen Welt:

physikalisierte Geräusche an der Spielfigur

machinarium_vergroessern.mp3	Vergrössern
machinarium_gehen_normal.mp3	Gehen
machinarium_maul.mp3	Maul öffnen (Inventar füllen)

physikalisierte Geräusche von indirekten Aktionen

machinarium_einfach.mp3	Knopf
machinarium_wagen.mp3	Wagen
machinarium_rohr.mp3	Rohr

Fokussierung der Aufmerksamkeit:

Die meisten Geräusche fokussieren die Aufmerksamkeit auf eine ausgelöste Aktion oder das Vorhandene. Dazu gehört auch das „Barking“, welches von den anwesenden anderen Figuren emittieren.

Disambiguierung, Verdeutlichung:

Das Spiel hat keine akustischen Verdeutlichungen, da diese visuell kommuniziert werden. Ausgenommen das narrative Ereignisse untermalt werden – die Spielfigur öffnet den Mund und wirft den aufzunehmenden Gegenstand in seinen Körper bzw. Inventar.

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 sind da 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 oder wenn er versucht aufs WC zu gehen.

machinarium_nichtmoeglich.mp3	Kopfschütteln

Machtdifferential:

Die antagonistischen Spielfiguren klingen tiefer und gleichzeitig schärfer bwz. schriller als die normalen NPCs und der Spielfigur.

machinarium_charakter.mp3	Spielfigur
machinarium_wache.mp3	Wache
machinarium_mobber.mp3	Mobber

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.

machinarium_region1.mp3	Umgebungsgeräusche

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.

machinarium_einfach.mp3	einfache Handlung
machinarium_erweitert.mp3	erweiterte Handlung
machinarium_gehen_normal.mp3	Gehen (normale Grösse)
machinarium_gehen_gross.mp3	Gehen (gestreckt)
machinarium_gehen_klein.mp3	Gehen (gestaucht)

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.

machinarium_vergroessern.mp3	Grösse anpassen
machinarium_maul.mp3	Maul öffnen (Inventar füllen)

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.

machinarium_erinnerung.mp4	Erinnerungssequenz

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

machinarium_charakter.mp3	Geräusche der Spielfigur
machinarium_mobber.mp3	Geräusche des Mobbers
machinarium_wache.mp3	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.

machinarium_rollender_wagen.mp3	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.

machinarium_region1.mp3	Müllhalde
machinarium_region2.mp3	Rollwagen-Eingang
machinarium_region3.mp3	Zimmer mit Fieslingen

3. Komposition / Mix / Ästhetik

Die mechanisch bedingte/metallische Geräusche versuchen die reale Welt zu imitieren. Sie kommen sehr direkt, umgebungslos, direkt 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. Diese Kombination vermittelt ein rundes Klangerlebnis.

Gesamthaft kommen mehr Mitten bis Hohe Frequenzen vor und weniger tiefe brummende Bässe, was dem Spiel einiges an akustischer Leichtigkeit gibt. Treten tiefe Frequenzen auf, dann nur sehr gedämpft, was diese Schwere räumlich weit entfernt hält.

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

Die Geräuschkulisse in Machinarium ist sehr funktional. Die Dinge klingen, weil sie damit die Welt authentischer machen, die Objekte physikalisieren. Was dabei meist ausser Acht gelassen wird, ist der Raum. Die Geräusche sind immer sehr direkt und sind nicht von der Raumgeometrie beeinflusst. Man hört nicht wirklich, ob man in einem grossen oder kleinen Raum ist. Das ist schade, denn das hätte noch mehr Wirkung erzeugen können und hätte die Welt noch greifbarer gemacht. Die Geräusche dienen nur dazu, dem Spieler Informationen über Vorgänge zu vermitteln, nicht wirklich um eine Stimmung zu erzeugen. Das hingegen, war vermutlich eine bewusste Entscheidung, um den Fokus auf den Rätseln zu lassen. Wir begrüssen hingegen die geschlossene Klangwelt, die erzeugt wird. Es gibt nicht spieletypische Geräusche, die nicht in die Welt passen und die Immersion zerstören würden.

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=1430990783

Last update: **2015/05/07 11:26**