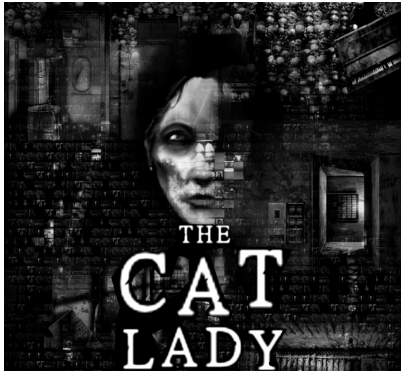


von Olga Brykina, Anna Hegyaljai, Moritz Dreier

The Cat Lady



Genre	2D Psychological Horror, Graphic Adventure
Erscheinungsjahr	2012
Publisher	Screen 7
Entwickler	Harvester Games
Plattformen	Microsoft Windows, Linux

Setting

Spielverlauf

1. Allgemeine Klangbeschreibung

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

Feedback (sensomotorisch):

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

Fokussierung der Aufmerksamkeit:

Ausserdem wird die Aufmerksamkeit auch im Inventar auditiv geleitet. Schaut sich der Spieler seine gesammelten

 Video	Inventar
botanacula_neuequest.mp3	neue Aufgabe erhalten (sichtbar im Inventar)

Disambiguierung, Verdeutlichung:

botanacula_inventar_glocke.mp3	Glockenschlag, wenn etwas Neues ins Inventar abgelegt wird
--	--

Kognitive Entlastung**Immersion, Abschottung der Wahrnehmung****2.2. Bezug Aktion - Klang?****Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielewelt) - Klang:**

botanacula_frosch.mp3	Frosch anklicken
botanacula_froschkonzert.mp3	Froschkonzert

Freude am sich-selbst-hören:

botanacula_salamander.mp3	Salamander in die Luft spicken
---	--------------------------------

Machtdifferential

botanacula_juhuu.mp3	Spielfigur
botanacula_parasit.mp3	Parasit

2.3. Bezogen auf Interaktion**Als Kommunikation:****In Bezug auf Handlungen:**

botanacula_frosch.mp3	Frosch anklicken
botanacula_froschkonzert.mp3	Froschkonzert
botanacula_ding.mp3	angeklicktes Wesen
botanacula_gehen1.mp3	Gehen_1 der Spielfiguren
botanacula_gehen2.mp3	Gehen_2 der Spielfiguren
botanacula_rennen2.mp3	Rennen der Spielfiguren

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

botanacula_bericht.mp3	Bericht eines NPCs
botanacula_lofi_normal.mp3	normaler Zustand der Geräuschkulisse/Musik
botanacula_juhuu.mp3	Juhuu_1 (nach gelöster Aufgabe)
botanacula_juhuu2.mp3	Juhuu_2 (nach gelöster Aufgabe)
botanacula_hifi_erfolg.mp3	folgende Veränderung der Geräuschkulisse/Musik
botanacula_panik.mp3	Flucht

 Video	die einzelnen Charaktere
botanacula_biene_klein.mp3	Biene (klein)
botanacula_biene_gross.mp3	Biene (gross)
botanacula_biene_riesig.mp3	Biene (riesig)
botanacula_weisses_insekt.mp3	Fliege
botanacula_pc_fliege.mp3	Charakter: Fliege

2.5. Bezogen auf Raum

botanacula_fliegekommt.mp3	vorbeifliegende Biene
 Video	sanfter Soundscapewechsel innerhalb der Levels
botanacula_uebergang_region1.mp3	starker Soundscapewechsel von einem Level in einen anderen
botanacula_uebergang_region2.mp3	starker Soundscapewechsel von einem Level in einen anderen
botanacula_lofi_normal.mp3	Soundscape normal
botanacula_hifi_erfolg.mp3	Soundscape nach Erfolg

3. Komposition / Mix / Ästhetik

4. Bewertung

5. Vergleich von Botanacula zu Machinarium

Unterschiede

Gemeinsamkeiten

Fazit

Links und Quellen

<http://amanita-design.net/games/botanacula.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Botanacula>

Videoausschnitte von OzgardenTsuge: <https://www.youtube.com/channel/UCPRVI18ttkQkFBYLfeoO1Tg>

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_cat_lady&rev=1496929650



Last update: **2017/06/08 15:47**