

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
<a href="#">botanicula_neuequest.mp3</a>	neue Aufgabe erhalten (sichtbar im Inventar)

## Disambiguierung, Verdeutlichung:

<a href="#">botanicula_inventar_glocke.mp3</a>	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:

<a href="#">botanicula_frosch.mp3</a>	Frosch anklicken
<a href="#">botanicula_froschkonzert.mp3</a>	Froschkonzert

##### Freude am sich-selbst-hören:

<a href="#">botanicula_salamander.mp3</a>	Salamander in die Luft spicken
---	--------------------------------

## Machtdifferential

<a href="#">botanicula_juhuu.mp3</a>	Spielfigur
<a href="#">botanicula_parasit.mp3</a>	Parasit

#### 2.3. Bezogen auf Interaktion

##### Als Kommunikation:

##### In Bezug auf Handlungen:

<a href="#">botanicula_frosch.mp3</a>	Frosch anklicken
<a href="#">botanicula_froschkonzert.mp3</a>	Froschkonzert
<a href="#">botanicula_ding.mp3</a>	angeklicktes Wesen
<a href="#">botanicula_gehen1.mp3</a>	Gehen_1 der Spielfiguren
<a href="#">botanicula_gehen2.mp3</a>	Gehen_2 der Spielfiguren
<a href="#">botanicula_rennen2.mp3</a>	Rennen der Spielfiguren

#### 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

<a href="#">botanicula_bericht.mp3</a>	Bericht eines NPCs
<a href="#">botanicula_lofi_normal.mp3</a>	normaler Zustand der Geräuschkulisse/Musik
<a href="#">botanicula_juhuu.mp3</a>	Juhuu_1 (nach gelöster Aufgabe)
<a href="#">botanicula_juhuu2.mp3</a>	Juhuu_2 (nach gelöster Aufgabe)
<a href="#">botanicula_hifi_erfolg.mp3</a>	folgende Veränderung der Geräuschkulisse/Musik
<a href="#">botanicula_panik.mp3</a>	Flucht

<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Video</b>	die einzelnen Charaktere
	<a href="#">botanicula_biene_klein.mp3</a>	Biene (klein)
	<a href="#">botanicula_biene_gross.mp3</a>	Biene (gross)
	<a href="#">botanicula_biene riesig.mp3</a>	Biene (riesig)
	<a href="#">botanicula_weisses_insekt.mp3</a>	Fliege
	<a href="#">botanicula_pc_fliege.mp3</a>	Charakter: Fliege

## 2.5. Bezogen auf Raum

[botanicula\\_fliegekommt.mp3](#) vorbeifliegende Biene

<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Video</b>	sanfter Soundscapewechsel innerhalb der Levels
	<a href="#">botanicula_uebergang_region1.mp3</a>	starker Soundscapewechsel von einem Level in einen anderen
	<a href="#">botanicula_uebergang_region2.mp3</a>	starker Soundscapewechsel von einem Level in einen anderen
	<a href="#">botanicula_lofi_normal.mp3</a>	Soundscape normal
	<a href="#">botanicula_hifi_erfolg.mp3</a>	Soundscape nach Erfolg

## 3. Komposition / Mix / Ästhetik

## 4. Bewertung

## 5. Vergleich von Botanicula zu Machinarium

### Unterschiede

### Gemeinsamkeiten

### Fazit

### Links und Quellen

<http://www.thecatlady.co.uk/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Cat\\_Lady](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cat_Lady)

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the\\_cat\\_lady&rev=1496929949](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_cat_lady&rev=1496929949)

Last update: **2017/06/08 15:52**

