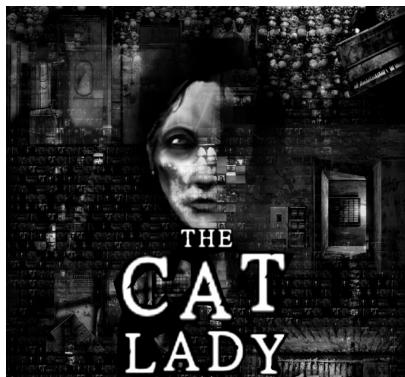


von Olga Brykina, Anna Hegyaljai, Moritz Dreier

The Cat Lady



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

Handlung

Der Spieler übernimmt die Rolle von Susan Ashworth, einer alleinstehenden Frau mittleren Alters, die mit ihrem Leben nicht mehr zurechtkommt. Sie lebt nach dem Verlust ihres Arbeitsplatzes alleinstehend, und ihr einziger Bezugspunkt zur Außenwelt sind die Katzen der Nachbarschaft, die bei ihr ein und aus gehen. Zu Beginn des Spiels hat sie gerade einen Suizidversuch unternommen. In mehreren Kapiteln gilt es, abwechselnd Ashworths Unterbewusstsein und ihre reale Umgebung zu erforschen und ihr trotz mehrerer Rückschläge eine Perspektive für das weitere Leben zu verschaffen.

Sounds

Spärlicher Einsatz von Musik und Scores, sowie Geräuscheffekten.

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

	Inventar
botanicula_neuequest.mp3	neue Aufgabe erhalten (sichtbar im Inventar)

Disambiguierung, Verdeutlichung:

botanicula_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:

botanicula_frosch.mp3	Frosch anklicken
botanicula_froschkonzert.mp3	Froschkonzert

Freude am sich-selbst-hören:

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

Machtdifferential

botanicula_juhuu.mp3	Spielfigur
botanicula_parasit.mp3	Parasit

2.3. Bezogen auf Interaktion

Als Kommunikation:

In Bezug auf Handlungen:

botanicula_frosch.mp3	Frosch anklicken
botanicula_froschkonzert.mp3	Froschkonzert
botanicula_ding.mp3	angeklicktes Wesen
botanicula_gehen1.mp3	Gehen_1 der Spielfiguren
botanicula_gehen2.mp3	Gehen_2 der Spielfiguren
botanicula_rennen2.mp3	Rennen der Spielfiguren

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

botanicula_bericht.mp3	Bericht eines NPCs
botanicula_lofi_normal.mp3	normaler Zustand der Geräuschkulisse/Musik
botanicula_juhuu.mp3	Juhuu_1 (nach gelöster Aufgabe)
botanicula_juhuu2.mp3	Juhuu_2 (nach gelöster Aufgabe)
botanicula_hifi_erfolg.mp3	folgende Veränderung der Geräuschkulisse/Musik
botanicula_panik.mp3	Flucht

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

2.5. Bezogen auf Raum

[botanicula_fliegekommt.mp3](#) vorbeifliegende Biene

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

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_cat_lady&rev=1496946805

Last update: **2017/06/08 20:33**

