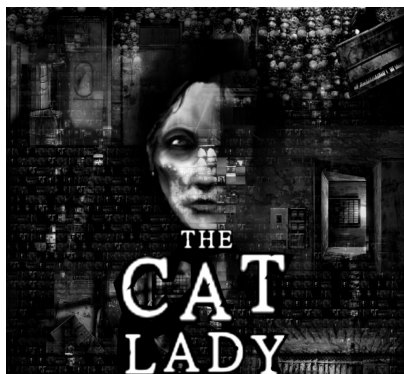


von Olga Brykina, Anna Hegyaljai, Moritz Dreier

# 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.

## Atmosphäre

Spärlicher Einsatz von Musik und Scores, sowie Geräuscheffekten.

## Hintergrundmusik

The background music is mostly used for making the atmosphere of the game and game events. Zum Teil wird auch Musik verwendet, um den dramatischen Effekt zu verstärken. In diesen Fällen ist die Musik allerdings kaum in die kontinuierliche Geräuschkulisse eingebettet, dadurch entstehen weniger ästhetische Kontraste oder akustische Bruchstellen.

In manchen Szenen spielt zusätzlich zu ambienten Geräuschen eine Hintergrundmusik, in anderen wiederum nicht, sogar wenn ohne Unterbruch zwischen zwei Szenen hin und her gewechselt werden kann, von denen eines eine Hintergrundmusik besitzt, das andere aber nicht. Auch hier empfindet der Spieler eine gewisse Dissonanz zwischen den Umgebungen. Weiter kann diese Hintergrundmusik drastisch und ohne offensichtlichen Grund beim Scrollen durch ein mehrseitiges Szenen wechseln.

## Geräusch-Effekte

Ähnlich wie in einem Horrorfilm werden diese gezielt zur Akzentuierung gewisser Story-Handlungen eingesetzt.

Dabei besonders prägnant: dramaturgische Zuspitzung durch die Abwesenheit von Scores oder einer begleitenden Musik. So werden Geräuscheffekte noch deutlicher hervorgehoben.

Generell werden Effektgeräusche eher punktuell verwendet. Sie sind kaum an im Spiel existierende Objekte gebunden; stattdessen erklingt ein effektvolles ein Geräusch z.B. beim Betreten einer neuen Szene, um einen Schreckmoment zu unterstreichen.

Umgebungsgeräusche werden nicht über Screen-Grenzen hinweg abgespielt, das heisst, wechselt der Spieler von einem Screen in den nächsten, so werden Geräusche, die im vorherigen Screen lokalisiert sind, unterbunden.

## Voice Overs

Die Voice Overs in diesem Spiel lassen sich kaum von Monologen der Protagonistin unterscheiden. In der Wortwahl und der Intonation folgen beide den selben Mustern. Voice Over-Sequenzen dienen der Vermittlung der Gedanken der Protagonistin, ändern jedoch wenig an der Dramaturgie des Spiels.

|                                                                                                  |                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
|  <b>Video</b> | Inventar                                     |
| <a href="#">botanacula_neuequest.mp3</a>                                                         | neue Aufgabe erhalten (sichtbar im Inventar) |

## Disambiguierung, Verdeutlichung:

|                                                |                                                            |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <a href="#">botanacula_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="#">botanacula_frosch.mp3</a>        | Frosch anklicken |
| <a href="#">botanacula_froschkonzert.mp3</a> | Froschkonzert    |

## Freude am sich-selbst-hören:

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

## Machtdifferential

|                                        |            |
|----------------------------------------|------------|
| <a href="#">botanacula_juhuu.mp3</a>   | Spielfigur |
| <a href="#">botanacula_parasit.mp3</a> | Parasit    |

### 2.3. Bezogen auf Interaktion

#### Als Kommunikation:

#### In Bezug auf Handlungen:

|                                              |                          |
|----------------------------------------------|--------------------------|
| <a href="#">botanacula_frosch.mp3</a>        | Frosch anklicken         |
| <a href="#">botanacula_froschkonzert.mp3</a> | Froschkonzert            |
| <a href="#">botanacula_ding.mp3</a>          | angeklicktes Wesen       |
| <a href="#">botanacula_gehen1.mp3</a>        | Gehen_1 der Spielfiguren |
| <a href="#">botanacula_gehen2.mp3</a>        | Gehen_2 der Spielfiguren |
| <a href="#">botanacula_rennen2.mp3</a>       | Rennen der Spielfiguren  |

### 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

|                                                                                                  |                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <a href="#">botanacula_bericht.mp3</a>                                                           | Bericht eines NPCs                             |
| <a href="#">botanacula_lofi_normal.mp3</a>                                                       | normaler Zustand der Geräuschkulisse/Musik     |
| <a href="#">botanacula_juhuu.mp3</a>                                                             | Juhuu_1 (nach gelöster Aufgabe)                |
| <a href="#">botanacula_juhuu2.mp3</a>                                                            | Juhuu_2 (nach gelöster Aufgabe)                |
| <a href="#">botanacula_hifi_erfolg.mp3</a>                                                       | folgende Veränderung der Geräuschkulisse/Musik |
| <a href="#">botanacula_panik.mp3</a>                                                             | Flucht                                         |
|  <b>Video</b> | die einzelnen Charaktere                       |
| <a href="#">botanacula_biene_klein.mp3</a>                                                       | Biene (klein)                                  |
| <a href="#">botanacula_biene_gross.mp3</a>                                                       | Biene (gross)                                  |
| <a href="#">botanacula_biene_riesig.mp3</a>                                                      | Biene (riesig)                                 |
| <a href="#">botanacula_weisses_insekt.mp3</a>                                                    | Fliege                                         |
| <a href="#">botanacula_pc_fliege.mp3</a>                                                         | Charakter: Fliege                              |

### 2.5. Bezogen auf Raum

|                                                                                                  |                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <a href="#">botanacula_fliegekommt.mp3</a>                                                       | vorbeifliegende Biene                                      |
|  <b>Video</b> | sanfter Soundscapewechsel innerhalb der Levels             |
| <a href="#">botanacula_uebergang_region1.mp3</a>                                                 | starker Soundscapewechsel von einem Level in einen anderen |
| <a href="#">botanacula_uebergang_region2.mp3</a>                                                 | starker Soundscapewechsel von einem Level in einen anderen |
| <a href="#">botanacula_lofi_normal.mp3</a>                                                       | Soundscape normal                                          |
| <a href="#">botanacula_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 dokumentation**

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the\\_cat\\_lady&rev=1496948015](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_cat_lady&rev=1496948015)

Last update: **2017/06/08 20:53**

