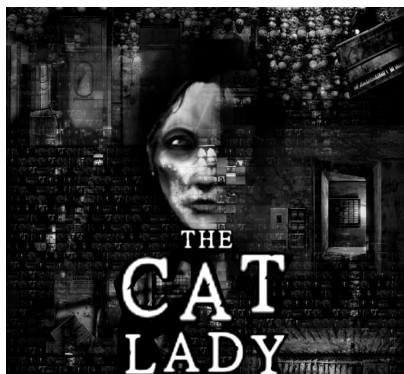


von Olga Brykina, Anna Hegyaljai, Moritz Dreier

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. It can't be switched off, it's an important part of the game. 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.

In the most intence moments the bg-music rhytm changes too.

[catlady_bgmusic06.mp3](#)

[catlady_bgmusic03.mp3](#)

[catlady_bgmusic04.mp3](#)

[catlady_bgmusic05.mp3](#)

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.

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

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=1496948746

Last update: **2017/06/08 21:05**

