2025/11/21 04:04 1/4 The Cat Lady

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	Menu Screen
catlady_bgmusic03.mp3	Hintergrundmusik Chapter 1
catlady_bgmusic04.mp3	Hintergrundmusik Chapter 1
catlady_bgmusic05.mp3	Hintergrundmusik am Ende Chapter 1

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
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?

2025/11/21 04:04 3/4 The Cat Lady

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	Froschkonzert			
botanicula_ding.mp3 ang	eklick	ctes Wesen		
botanicula_gehen1.mp3	Gehe	n_1 der Spi	elfigur	ren
botanicula_gehen2.mp3	Gehe	en_2 der Spi	elfigur	ren
botanicula rennen2.mp3	Renn	en der Spie	lfigure	en

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

botanicula_bericht.mp3 Beri	cht	eines NPCs			
botanicula_lofi_normal.mp3	nor	maler Zusta	nd de	r Ger	äuschkulisse/Musik
botanicula_juhuu.mp3	luh	uu_1 (nach g	gelöst	er Au	fgabe)
botanicula_juhuu2.mp3	luh	uu_2 (nach o	gelöst	er Au	fgabe)
botanicula_hifi_erfolg.mp3	folg	gende Verän	derun	g der	Geräuschkulisse/Musik
botanicula_panik.mp3 Flucht					
× Video	die	e einzelnen (Charal	ktere	
botanicula_biene_klein.mp3	Bie	ene (klein)			
botanicula_biene_gross.mp3	Bie	ene (gross)			
botanicula_biene_riesig.mp3	Bie	ene (riesig)			
botanicula_weisses_insekt.m	рЗ	Fliege			
botanicula pc fliege.mp3		Charakter: I	liege		

2.5. Bezogen auf Raum

botanicula_fliegekommt.mp3 vorbeifliegende Biene

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 Soundso	cape normal
botanicula_hifi_erfolg.mp3 Soundso	cape 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 dokumentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_cat_lady&rev=1496949112

Last update: 2017/06/08 21:11

