

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 rythm 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 Zusitzung 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.

5. Vergleich von Botanicula zu Machinarium

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=1496949195

Last update: **2017/06/08 21:13**

