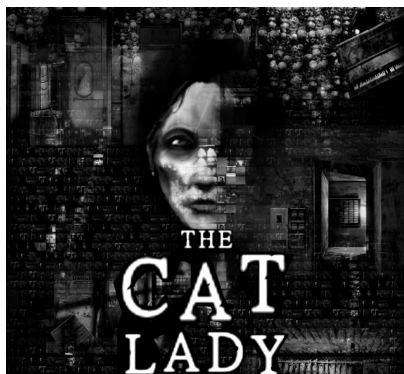


von Olga Brykina, Anna Hegyaljai, Moritz Dreier

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.

Environment

catlady_environment01.mp4	Wheat soundeffect
catlady_environment02.mp4	Something falling from the ceiling
catlady_environment03.mp4	Opening door
catlady_environment04.mp4	Heartbeat sound
catlady_environment05.mp4	Flies
catlady_steps.mp3	Sound of steps

Story

catlady_story01.mp4	Knocking. Gives the direction, gets louder
catlady_story03.mp3	Falling ceiling
catlady_story05.mp4	The crow. Gives the direction
catlady_story06.mp4	Dramatic effect
catlady_story08.mp3	Blood sound

Actions

catlady_ui.mp4	UI sound
catlady_locked01.mp3	Locked 1

catlady_locked02.mp3	Locked 2
catlady_interaction02.mp3	Unlocked 1
catlady_interaction03.mp3	Unlocked 2
catlady_interaction01.mp4	Interaction (moving)
catlady_interaction05.mp3	Interaction (metal)
catlady_interaction08.mp4	Using a crowbar. Black screen

Combined sounds

catlady_intro02.mp4	Intro title
catlady_interaction07.mp4	Opening gates
catlady_story09.mp4	Nightmare. Special sounds + Dramatic effect + Interaction sound

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.

catlady_story04.mp4	Commenting on the event
catlady_dialogue02.mp4	Dialogue + Sound and visual effects
catlady_dialogue03.mp3	Character design 1
catlady_dialogue06.mp3	Character design 2

Vergleich von The Cat Lady zu Dream Machine

Insgesamt wirkt die auditive Komponente in "The Cat Lady" gekünstelt; normalerweise natürliche und intuitive Geräusche von Umgebung und Objekten wirken aufgesetzt, die Geräuschkulisse insgesamt wenig homogen. Während diese Dissonanz möglicherweise gewollt ist und zur Stimmung des Spiels beitragen kann, so fehlt doch eine gewisse Kontinuität in der Anwendung von Game-Sounds. Die musikalische Untermalung wirkt willkürlich. Ganz anders hingegen "The Dream Machine"; die zurückhaltende Audiospur generiert eine überzeugende Atmosphäre, der Charakter der Umgebungsgeräusche wirkt authentischer durch den kontinuierlichen, regelgebundenen Einsatz von Musik und Umgebungsgeräuschen. Während beide Spiele versuchen, dramaturgische Schlüsselmomente auf eine weniger überzogene Weise akustisch zu untermalen, gelingt dies in "The Dream Machine" wesentlich besser. Der eigentlich bescheidene Einsatz auditiver Elemente in "The Cat Lady" drängt sich letztlich durch deren absurden Charakter wieder in den Vordergrund und konkurrieren häufig mit anderen Fokuspunkten wie Visuellen Elementen oder Spieler-Aktionen.

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=1496953927

Last update: **2017/06/08 22:32**

