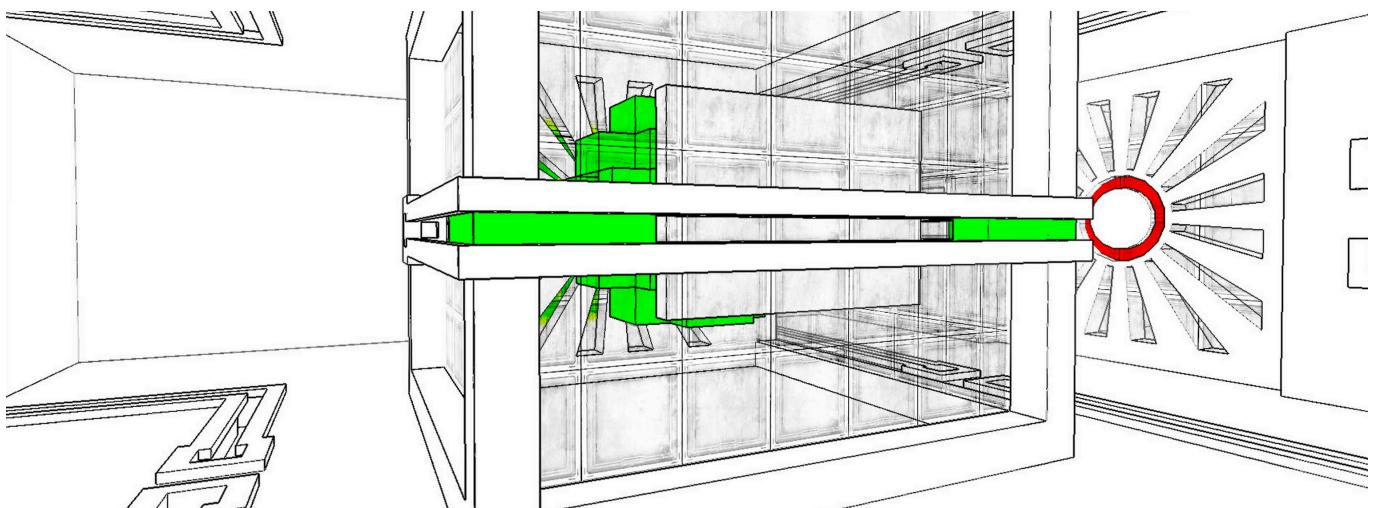


Antichamber



Spieldaten

- Genre: Puzzle-platform game, psychological exploration
- Plattform: Windows, Mac, Linux
- Publikationsjahr: 2013
- Developer: Alexander Bruce

Spielbeschrieb

Antichamber (originally known as Hazard: The Journey of Life)[2] is a single-player first-person puzzle-platform video game developed by Alexander Bruce. Many of the puzzles are based on phenomena that occur within the Non-Euclidean geometry created by the game engine, such as passages that lead the player to different locations depending on which way they face, and structures that seem otherwise impossible within normal three-dimensional space. The game includes elements of psychological exploration through brief messages of advice to help the player figure out solutions to the puzzles as well as adages for real life. The game was released on Steam for Microsoft Windows on January 31, 2013,[3] a version sold with the Humble Indie Bundle 11 in February 2014 added support for Linux and Mac OS X.

Text von <http://en.wikipedia.org/wiki/Antichamber>

Sounds im Spiel

Atmosphäre

Atmosphäre ist ein wichtiges Grundelement in Antichamber. Dabei gibt es ortsgebundene Sounds die von Objekten ausgelöst werden und die Hintergrundmusik, welche durch ihre stetige Präsenz einen zentralen Teil des Spiels darstellt. Sie baut auf verschiedenen Layern auf. Diese Layer werden beim

Fortschritt so gewechselt, dass ein flüssiger Übergang zwischen beiden entsteht. Dieser Übergang wird erreicht, indem die Musik, die gerade auf dem Layer gespielt wird, in der Lautstärke reduziert wird, während die kommende Musik in dieser erhöht wird.

Die Hintergrundmusik erzeugt auditiv die Immersion im Spiel. Sie arbeitet stark mit den visuellen Aspekten zusammen, um eine einheitliche Stimmung zu erzeugen, was der abstrakten hypnotischen Welt gerecht wird. Das Ziel eines solchen Sound Designs ist, dass sich der Spieler entspannt fühlt und sich Zeit nimmt um die Rätsel zu lösen. Deshalb hört man auch oft vogelähnliches Zwitschern, denn obwohl man die Vögel nie sieht geben sie einem das Gefühl von Sicherheit, bei Gefahr würden sie davonfliegen.

Verschiedene Hintergrund-Sounds:

[iwnoicGjsCQ?.swf](#)

Interaktive Sounds

Der Spieler bekommt durch die Waffen, die er im Verlaufe des Spiels erhält, Interaktionsmöglichkeiten. Mit dieser Waffe kann er Blöcke setzen und entfernen, was jeweils mit einem Soundeffekt verbunden ist. Dabei gibt es aber keine Differenzierung, daher wird dem Spieler nur visuell mitgeteilt, wenn etwas nicht funktioniert.

Einen weiteren Punkt stellen die positionsbezogenen, abstrakten Objekte dar. Diese bieten ganz unterschiedliche Möglichkeiten, werden aber meist auch durch ein abstraktes Geräusch verbunden. Somit können keine Rückschlüsse auf deren Funktionalität geschaffen werden. Im Kontrast dazu geben die Türen beim öffnen/schliessen einen eher funktionalen Sound ab.

Beispiel Waffe, Abstrakte Objekte, Türen:

[1woJkM8hS78?.swf](#)

Physik

Weil Antichamber sich nach eigenen physikalischen Gesetzmässigkeiten richtet, gibt es nur wenige Soundeffekte die eine „korrekte“ Physikalisierung beschreiben. So beispielsweise wenn man von höheren Plattformen runterfällt oder sich von geräuscherzeugenden Objekten entfernt, welche dann leiser tönen.

Beispiel Sprung nach unten, Galerie:

[omoJX2lppgE?.swf](#)

Narration

Antichamber bietet keine Narration, lässt jedoch viele Interpretationsmöglichkeiten offen. Diese werden grafisch in Form von Plakaten an Wänden mit Texthinweisen kommuniziert. Dabei wird dem Spieler zuerst die Grafik gezeigt und sobald er damit interagiert den zugehörigen Text. Dieser Vorgang wird durch ein dezentes Geräusch untermauert. Dabei ist jedoch der Lautstärkenunterschied zwischen Hintergrundmusik und Soundeffekt so gross, dass der Effekt kaum hörbar ist.

Beispiel Text anzeigen:

[MPUUimrbMak?.swf](#)

Komposition/Mix/Ästhetik

Die sehr meditative Musik in Antichamber harmoniert gut mit der visuellen Ästhetik des Spiels. Dabei wird oft mit der Lautstärke einzelner Soundeffekte gearbeitet. Damit wird ihnen auch eine Art Gewichtung gegeben, zumindest den Objekten mit denen der Spieler interagieren kann. Dann gibt es aber auch auditive Objekte, die eher dekorativ als funktional sind, dies jedoch durch die Abstraktion teilweise nicht erkennbar ist. Beispielsweise besitzt das Pendel in der Galerie keine Funktion, ist jedoch bereits von weitem hörbar. Durch diese Objekte wird neben der Hintergrundmusik eine starke Immersion geschaffen.

Gegenüberstellung von Portal und Antichamber

Portal, siehe: <https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=portal>

Was sofort auffällt, wenn man Portal und Antichamber vergleicht, ist die Anzahl verwendeter Sounds. Im Gegensatz zu Portal ist diese bei Antichamber sehr gering gehalten. Dies ist auf die Produktion zurückzuführen, denn Antichamber ist ein Indie Game wobei Portal von einem grösseren Unternehmen entwickelt wurde.

Dieser Unterschied in der Anzahl verwendeter Sounds macht sich besonders bei den Ambientsounds in Verbindung mit den interaktiven Sounds bemerkbar. Während in Antichamber nur wenig Abwechslung im Spiel ist, was diese jedoch umso mehr hervorhebt, wird der Spieler in Portal geradezu von den Sounds überschüttet. Dies liegt wohl hauptsächlich an der zusätzlichen Voice, die zusätzlich zu den physikalischen Effekten so in Antichamber einfach nicht nötig sind. Obwohl Portal und Antichamber im Kern beide Puzzlegames sind, zeigt sich hier, dass bei Portal doch mehr Action im Spiel ist. Dieser Unterschied in der Soundvielfalt muss jedoch nichts darüber aussagen, wie gut der Game Sound insgesamt ist. Denn da der Spieler in Antichamber nur wenige Sounds hört, kann er sich umso besser darauf konzentrieren und umgekehrt erzeugt die Soundvielfalt in Portal eine sehr starke Immersion.

Des weiteren kreiert Portal mit vielen realistischen und sich verändernden Sounds eine realistische Umgebung für den Spieler, ein gutes Beispiel hierfür ist der Klang der Schritte des Spielers auf verschiedenen Arten des Untergrunds. Dies liegt wohl daran, dass Portal physischen Regeln folgt, oder zumindest auch für den Spieler logischen Regeln, die unumgänglich sind, um die Puzzles zu lösen. Ein Objekt wird sich immer gleich verhalten und die gleiche Aufgabe haben. Antichamber hingegen folgt seinen eigenen Regeln. Es ist zu vermuten, dass es absichtlich eine unrealistische Umgebung schafft, wie zum Beispiel Meeresrauschen in einem komplett leeren Raum, um dem Spieler zu signalisieren, dass es nicht den Regeln folgt, die wir kennen. Nein, es zwingt den Spieler umzudenken und Dinge anders wahrzunehmen, es zeigt ihm, dass Objekte einmal völlig logisch funktionieren können und ein anderes Mal ganz hingegen unseren Erwartungen verwendet werden müssen.

Insgesamt setzt Antichamber viel auf Ambient Sounds und Immersion und gibt dem Spieler mehr visuelles Feedback. Bei Portal wirkt die Welt vor allem durch die oft genutzte Physikalisierung realistischer.

Tunay Bora & Simon Gloor & Anna Nikitin

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=antichamber>

Last update: **2014/05/09 16:02**