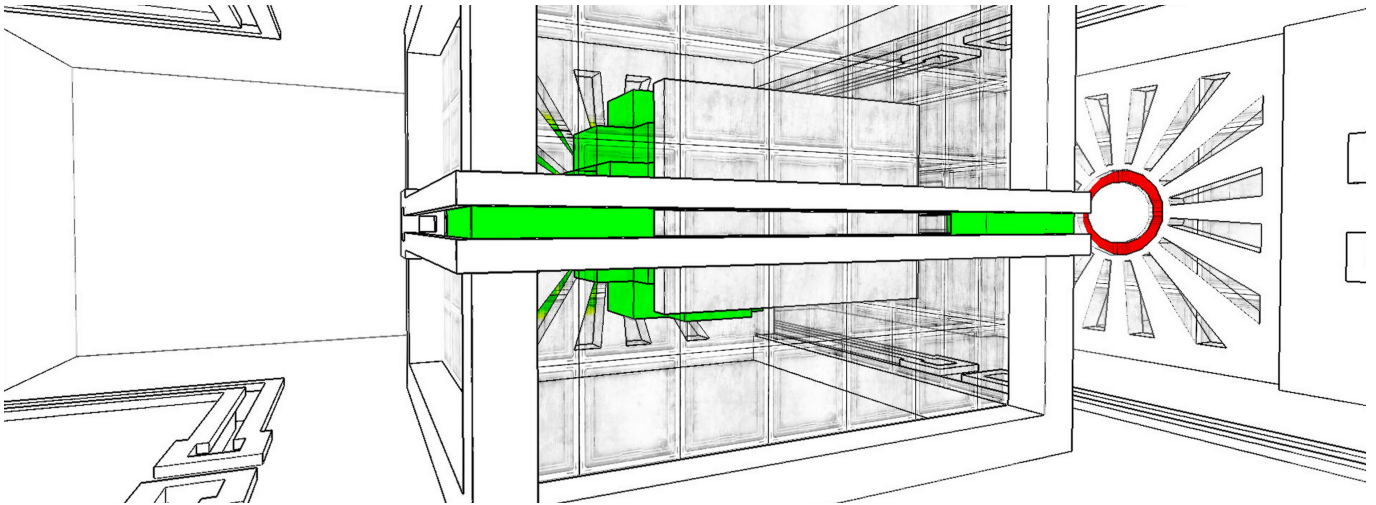


# Antichamber



## Spieldaten

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

## Spielbescrieb

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

text

### Interaktive Sounds

text

## 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 erklingen untermalt. Dabei ist jedoch die Lautstärke zwischen Hintergrundmusik und Soundeffekt so gross, dass dieser kaum mehr hörbar ist.

## Komposition/Mix/Ästhetik

text

## Gegenüberstellung von Portal und Antichamber

Insert sö Text here

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&rev=1399566328>

Last update: **2014/05/08 18:25**

