



Genre:	Adventure, Puzzle, Platformer
Publikationsjahr:	Juni 2016
Studio:	Playdead
Analyse von:	Kristina Rieder, Michael Kämpfer

Spielbeschreibung

Inside ist ein Adventure, Puzzle, 2.5D Plattformer game erstellt von Playdead. Der Spieler/ die Spielerin steuert einen namelosen Jungen, der irgendwo hinläuft, ohne entdeckt zu werden bzw. zu überleben. Dabei muss er auch verschiedene Puzzles lösen, um den Weg freizuschalten.

Story & Dramaturgie

Die Hauptthematik dieses Spiel ist «Gehirnkontrolle». Im Verlauf des Spieles merkt man, dass der Spieler sich in einer Art «Untersuchungs Einrichtung» ist, welche sehr unethische Experimente ausführt. Bspw. Kann sich der Spieler eine «Gehirnkontroll-Maschine» auf den Kopf setzen und somit zwei Figuren Kontrollieren. Das interessante ist, sobald der Spieler die Maschine auszieht, werden diese Figuren leblos.

Das Setting ist eher düster, mysteriös und ominös. Alles ist in dunklen und trostlosen Farben, ausser der Jungen, der ein Rotes Oberteil anhat. (Wahrscheinlich damit der Spieler die Hauptfigur in Auge behalten kann).

Walkthrough Non-Commentary: <https://www.youtube.com/watch?v=h1FU-T2EsVA>

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=inside&rev=1591271850>

Last update: 2020/06/04 13:57

