



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>

## Soundbeschreibung

Das Spiel wird im Netz oft als «Lautlos» beschrieben, wobei manchmal einzelne Geräusche und Musik vorkommen. Diese Beschreibung kann ich nicht befürworten, weil das ganze Spiel durchgehend von Sound begleitet wird.

Der Sound von Inside ist sehr einzigartig. Es ist nicht etwas, wo wir und gewöhnt sind zu hören. Es ist sehr ambivalent. Der Sound wirkt nicht melodisch und hört sich an wie eine Art «Wind-Rauschen».

Beim konzentrierten Zuhören wird klar, dass es sehr melodisch und harmonisch ist. Es ist sehr düster, ominös und geheimnisvoll, aber zur gleichen Zeit schön und melancholisch.

Der Sound von Inside lässt sich in drei Kategorien aufteilen: Musik, Soundscape und Soundeffekte. Der Sound geht Hand in Hand mit dem Gameplay. Es ist nahe zu unmöglich, dass Spiel lautlos zu Spielen. Die Musik ist Teil des Puzzles. Jedes Level hat seine eigene Musik. Sie gibt an, wann ein neues Level anfängt und wann es endet. Es wirkt auf den Spieler sehr befriedigend, wenn der Spieler ein Puzzle gelöst hat und plötzlich erscheint die Musik. Die Musik ist auch für die Immersion stark verantwortlich. Der Soundscape ist für die Orientierung des Spielers verantwortlich. Aus dem Soundscape kann gelesen werden, in was für einen Raum sich der Spieler befindet. Das dient auch für die Immersion, den Inside hat Räume mit verschiedenen Dichte, Druckstärke und Schallstärke. Die Soundeffekte sind für das Feedback für den Spieler verantwortlich. Dabei zeigen sie auch an, was in der Dramaturgie passieren wird bspw. Warnen von Gefahren. Es dramatisiert den Charakter und sind auch für die Immersion des Spieles verantwortlich.

## Sound & Gameplay

Die Musik ist Teil des Puzzles.

Im Level «Shockwave» hört der Spieler etwas wie eine «Schall-Bomben-Schlag». Der Spieler muss sich hinter einem Metallgerüst verstecken, wenn eine Schall-Bombe schlägt. Durch die Musik kann abgelesen werden, wann eine Bombe schlägt. Der Spieler weiss somit, wann er laufen kann, und wann er sich in Sicherheit bringen muss. Es wird hier auch stark mit dem Timing gearbeitet

Über das ganze Spiel trifft der Spieler auf verschiedene «Orbs». Ein paar von denen geben eine Sound-Sequenz. In einen Raum befindet sich ein Schalter, der 3 Töne wiedergeben kann. Der Spieler kann die Sound-Sequenz von den Orbs in den Schalter einfügen und schaltet somit eine versteckte Türe auf.

## Wahrnehmung

### Feedback

Das Spiel gibt immer ein Feedback von Soundeffekten. Bspw. wenn eine Maschine eingeschaltet ist, bedient wird, mitgenommen wird etc.

### Simulation

Es imitiert die physikalische Welt. Je nach dem wo sich der Spieler befindet, hören sich seine Schritte ganz anderes an.

Die Geräusche der Schritte passen sich auf den Raum an. Sie haben mehr Hall, wenn der Spieler sich in eine grosse leere Halle befindet. Oder sind fast lautlos, wenn der Spieler sich in einen sehr druckdichten Raum befindet.

## Fokussierung

Die Fokussierung durch Sounds kommt eher selten vor. Bei dem «Unterwasser» Level jedoch, hört der Spieler eine sich öffnende und schliessende Türe und weiss, dass er dorthin gehen muss.

Im Kornfeld trifft der Spieler auf sehr vielen Küken. Diese Küken weisen auf die versteckte Türe hin.

## Verdeutlichung

Sobald «Gefahren» vorkommen, wird es mit dem Sound verdeutlicht. Der Spieler weiss sofort «Hier ist es gefährlich, hier muss ich überlegen.»

## Kognitive «Entlastung»

Das Spiel wird ohne UI/HUD gespielt. Das UI kommt nur drei Mal vor, nämlich am Anfang, am Ende und beim Pausieren des Spieles. Anhand der Musik weiss der Spieler, bei welches Level er ist bzw. wenn er ein Level fertig hat.

## Immersion

Wie bereits erwähnt, ist das Spiel durchgehen von Sounds begleitet. Die Backgroun-Sounds sind zwar leise, jedoch spürbar. Dank des Sounds wirkt der Raum sehr real und der Spieler kann sehr gut eintauchen. Hier ist ein Sound von einem grossen, leeren, metallischen Raum.

Jedoch existieren auch sehr viele Ambient Sounds. Immer dort wo Wasser ist, wird Wasser gehört.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=inside&rev=1591272193>

Last update: **2020/06/04 14:03**

