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.

Level	Musik
Hunted and Alone	inside_ost_-_hunted_and_alone.mp3
Albinos	inside_-_albinos.mp3
March	inside_-_march.mp3
Mind	inside_-_soundtrack_5_-_mind.mp3
Submarine	inside_soundtrack_-_submarine.mp3
Shockwave	inside_-_shockwave.mp3
Resprite	inside_-_respite.mp3
Unfathomable	inside_-_unfathomable.mp3
Room of Reflection	inside_-_room_of_reflection.mp3
Inside	inside_-_inside.mp3
The Huddle	inside_ost_-_the_huddle.mp3
Credits	inside_soundtrack_-_credits.mp3

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 Spielt 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 verdeutlich. Der Spieler weis 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 weis 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.

(Inter)Aktion – Klang?

Dadurch, dass der Soundscape sehr leise ist und die Ambient-Sound stark aussagen, von wo sie stammen, sind die Sounds vom Spieler sehr eindeutig. Der Sound ist eher isomorph, man hört direkt die Handlung vom Spieler, anhand der Interaktion. Jedoch gibt es Handlungssounds die Still sind bspw. Seilschwingen, diese werden durch sprachliche Geräusche vom Charakter verdeutlich.

Einfache Aktionen

Erweitetete Aktionen

Zustandsveränderung «Aktionmodi»

Im Verlauf des Spieles trifft der Spieler auf sogenannte «Gehirnkontroll-Hütte». Er kann diesen Hut anziehen und der Sounds setzt ein. Beim Abziehen verschwindend der Sounds. Jedoch wird der Sound gegen ende nicht mehr gespielt, weil dem Spieler klar wird, was dieser Hut kann und weil es nicht mehr «neu» ist.

Klangliche «Aussage» über Objekte

Der Sound sagt auch über die Aktivierungszeit von einem bestimmten Objekt aus. In diesem Fall ist es eine «Springende Box». Der Spieler aktiviert es und kann abhören, wann es springt.

Wie bereits erwähnt warnt der Sound vor Gefahren. Gefährliche Objekte geben einen gefährlichen Sound ab.

Kommunikation mit dem Spieler

Das Spiel kommuniziert klar mit dem Spieler, was als nächstes passieren wird oder passiert ist. Bspw. Hört man leises Hundebellen, welches immer lauter wird. Oder ein fahrend Auto, welches signalisiert, dass der Spieler Gesellschaft bekommt.

Der Höhepunkt des Spielers, quasi dort wo der Spieler endlich «Inside» ist, ertönt auch ein befriedigender «Ich habe es geschafft» Sound.

Beim Schwimmen braucht der Charakter Luft. Es wird mit den Spieler kommuniziert, das er jetzt nach Luft schnappen muss.

Raum

Je nach dem in welchem Raum er sich befindet, wird ein anderer Soundscape benutzt. Der Übergang von einem Raum ins nächste wird verdeutlich, auch wenn beide Räume aus Metall bestehen und ziemlich ähnlich klingen. Der Wechsel von Räume Erfolg in sanften und harten Soundwechsel. Der eine Sound wird leiser, während der andere Sound lauter wird. Bei Räumen mit starken Druckwechsel, ist es ein harter Soundschnitt. Die Soundwechsel sind unbemerkt, weil die Musik so gut harmonisch zueinander passt. Räume mit hohem Druck/Dichte haben eine LoFi-Soundscapes, während Räume mit normalen Dichte/Druck einen HiFi-Sounscape haben.

Er kann anhand des Sounds sich orientieren, bspw. Ob er Unterwasser oder Überwasser ist.

Narration & Dramaturgie

Chararkter

Immer wieder hört man die Stimme und Atemzüge vom Charakter. Er sagt nie ein Wort, sondern gibt laute von sich. Wenn er angst hat, hört man dieses panische Atmen. Es löst im Spieler auch Angst aus. Wenn der junge stirbt, gibt er auch einen Laut von sich hin, was wiederum Shock in uns auslöst.

Npc

Beim Kontrollieren von den leblosen Menschen oder besser gesagt «Zombies» geben diese Figuren auch unintelligente laute vor sich hin. Es sollte nur noch mehr verstärken, dass Sie einst Menschen waren, die jetzt nur zu Fleisch-Experimente reduziert sind.

«Subjektivierung»

Beim Level «March», wird es mit der Background Musik begleitet. Der Charakter wurde entdeckt und muss sich mit den Zombies einblenden. Eine falsche Bewegung und er ist tot. Man hört in der Musik dieses pochende Herz, es zeigt einem an, dass der Spieler nervös ist.

Trivia

Was die Musik von Inside sehr speziell mache ist, dass es mithilfe von einem Menschlichen Schädel erstellt worden in. Martin Stig Andersen, der Sounddesigner von Inside, spielte die synthesized Sounds durch den Schädel und kam so auf ein diese Musik. Die Idee dahinter war, dass der Mensch seine eigene Stimme anders hört als es klingt, und versuchte die Sounds im Menschlichen Kopf zu reproduzieren.

Persönliches Fazit

Inside ist im Bezug auf Sounds sehr einzigartig. Es ist seine eigene Ästhetik Noch nie habe ich diese Sounds gehört. Als ich meine Recherche über Inside machte , fand ich diesen Schädel Artikel, und dann wurde mir klar warum. Der Sound-Unterschied mit dem Schädel und ohne den Schädel war gross. Und es passt zum Thema „Gehirnkontrolle“ auch ziemlich gut.

Obwohl Inside ein eher düstere, mysteriöser, unheimlicher Sound hat, hatte ich nie Angst gehabt. Aber es ist kein Horrospiel, deswegen fand ich es gerade gut.

Beim Spielen hatte ich die Soundscapes gar nicht bemerkt, wie die Leute im Internet, hatte ich auch dass Gefühl, dass Spiel wäre stumm. Jedoch war sie immer da und hatten nie gestört oder abgelenkt.

Es wurde richtig stark gespielt mit dem Raumsounds. Dieses Laut & Leise, welches ferne und nahe zeigt, oder dieses Hall oder LoFi-HiFi, welches Sounds durch geschlossene Türen imitiert sieht nach so viel Arbeit aus. Auch war ich immer glücklich, wenn ich ein Puzzle gelöst habe und die Musik vom nächsten Level setzt ein. Es war sehr befriedigend.

Jedoch muss ich gestehen, dass ich keinen Soundtrack runtergeladen habe. Wenn eine Game-Musik so gut ist, speichere ich es immer auf meine Playlist ab. Ich hatte die Musik schon vergessen, nachdem ich es gespielt habe. Der Sound funktioniert also nur in der Inside Welt.

Overall eine Sound-Meisterleistung.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=inside&rev=1591273741

Last update: **2020/06/04 14:29**