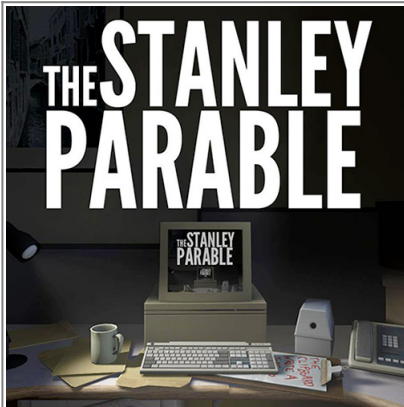


The Stanley Parable

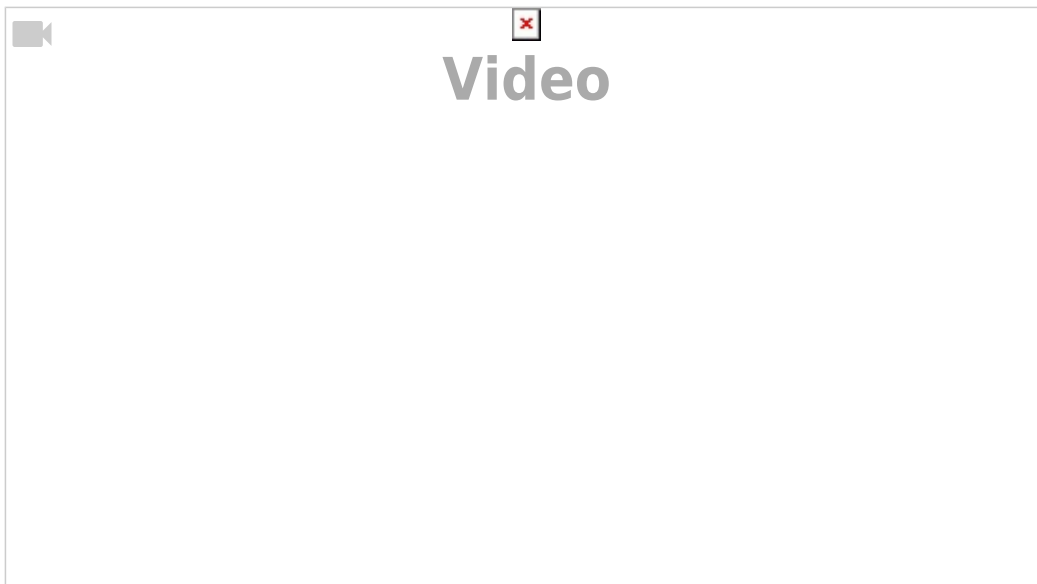


| | |
|------------------|---|
| Entwickler | Davey Wreden |
| Erscheinungsjahr | 2011 |
| Genre | Adventure |
| Plattformen | PC/Mac OS X |
| AnalysatorInnen | Silja Läng, Benjamin Andermatt, Eric Schärner |

1. Spielbeschreibung

Man steuert den Protagonisten Stanley, während praktisch jeder Schritt von einem Erzähler kommentiert wird. Der Spieler hat die Möglichkeit, mehrere Entscheidungen zu treffen, welche den Weg betreffen. Somit kann man sich gegen die Erzählung entscheiden. Jede Entscheidung bringt ein anderes Ende mit sich.

Anfang des Spieles



Gameplay von einem möglichen Ende



Screenshots



2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)?

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

- Klicken(ohne Interaktion)
- Türen öffnen/schliessen
- Interagieren mit Computern/Knöpfen, etc.
- Menu

Das Feedback ist allgemein so einfach wie möglich gehalten und soll nur das visuelle Feedback verdeutlichen und unterstützen, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Verschiedene Buttons

[button3.wav](#) [button10.wav](#) [button17.wav](#) [ui_buttons_e.wav](#)

Tür

[door_lock_1.wav](#) [door1_move.wav](#)

Menu/Klicken

[ui_menu_change_01.wav](#) [ui_menu_change_02.wav](#) [ui_menu_change_03.wav](#)

2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt

- Gehen
- Veränderung des Sounds durch zu-/abwenden von der Geräuschquelle
- Ambient/Atmo

Man hört, dass man läuft und worauf man läuft, ausserdem verändert sich der Sound von Geräuschquellen (von denen es allerdings nur sehr wenige gibt). Läutet zum Beispiel ein Telefon und man dreht sich seitlich ab, so hört man den Sound nur noch auf der am Telefon zugewandten Seite.

Jeder Raum hat seinen eigenen Ambientsound, fast immer sehr dezent und insbesondere in den Büroräumen darauf ausgelegt, dass das Alleinsein unterstrichen wird.

Kurz: Geräusche sind sehr einfach und dezent gehalten, sie fallen einem nicht auf, da man die meiste Zeit auf das fokussiert ist, was der Erzähler von sich gibt. Vermutlich sind gerade deswegen alle anderen Geräusche auf das Minimum reduziert.

Verschiedene Bewegungs-Sounds auf unterschiedlichen Materialien

Teppich

[fs_carpetmedium_01.wav](#) [fs_carpetmedium_02.wav](#) [fs_carpetmedium_03.wav](#)
[fs_carpetmedium_04.wav](#) [fs_carpetmedium_05.wav](#)

Beton

[fs_fm_white_tile_01.wav](#) [fs_fm_white_tile_02.wav](#) [fs_fm_white_tile_04.wav](#) [fs_fm_white_tile_05.wav](#)

Metalltreppe

[ladder1.wav](#) [ladder2.wav](#) [ladder3.wav](#) [ladder4.wav](#)

Holz

[woodpanel1.wav](#) [woodpanel2.wav](#) [woodpanel3.wav](#) [woodpanel4.wav](#)

2.2. Bezug Aktion - Klang

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielewelt) - Klang

Da es keine wirkliche Handlung im Sinne von Interaktion gibt, kann hier keine Aussage gemacht werden.

2.3. Bezogen auf Interaktion

2.3.1. Als Kommunikation:

- Umgebungskommunikation: Jeder Raum hat seine eigene, sehr dezent gehaltene Atmo, was insbesondere auffällt, wie diese Atmo das „Alleinsein“ des Protagonisten mit dem Erzähler verdeutlicht. Sie trägt wesentlich dazu bei, dass man wirklich glaubt, in allen Räumen komplett alleine zu sein.

- Interaktion: Die wenige Interaktion, die es gibt ist soundtechnisch darauf ausgelegt, visuelles zu verstärken und keine grosse Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.
- Als Narration: Siehe weiter unten

Broom Closet

[amb_loop_broomcloset_01.wav](#)

Cargo Lift

[amb_loop_cargolift_01.wav](#)

Employee Lounge

[amb_loop_employeeelounge_01.wav](#)

Monitorroom

[amb_loop_monitorroom_on_01.wav](#)

Office

[amb_loop_office_general_02.wav](#)

Treppenhaus

[amb_loop_staircase_general_01.wav](#)

2.3.2. In Bezug auf Handlungen o Einfache Handlungsklänge

Klickt man ohne Ziel, so hört man ein Geräusch, dass sich anhört wie Tastaturanschläge.

[ui_menu_change_01.wav](#) [ui_menu_change_02.wav](#) [ui_menu_change_03.wav](#)

Versucht man eine Tür zu öffnen, hört man ein Rütteln, um zu verdeutlichen, dass sie verschlossen ist. Öffnet sie sich, hört man ein leises Quietschen

[door_lock_1.wav](#) [door1_move.wav](#)

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

1. Erzähler *

- Es existiert ein Erzähler, der denn Grossteil des aktiv wahrgenommenen Sounds ausmacht. Er redet fast ohne Unterbruch und sagt, was man zu tun oder zu lassen hat und reagiert auf entsprechende Entscheidungen, so dass man tatsächlich das Gefühl hat, er rede nicht nur mit dem Protagonisten, sondern auch wirklich mit dem Spieler. Fast jede mögliche Interaktion wird von ihm kommentiert, einschliesslich den Versuchen, Achievements zu erreichen.
- Er zieht auch alle Aufmerksamkeit auf sich. Man hört ihm immer aktiv zu, weil er sehr amüsant ist, weil seine Stimme sehr angenehm ist und weil man bei jeder neuen Entscheidung wirklich hören möchte, was er zu sagen hat.
- Er ist beleidigend, erzählend, antreibend, amüsant und meistens sehr interessant. Er trägt im Wesentlichen dazu bei, dass man jedes nur erdenkliche Ende entdecken möchte (und hören,

was er dazu sagen wird, insbesondere wenn man sich nicht an seine Anweisungen hält)

Direkter Bezug zum Spieler

[1b_whereareyougoing_00.wav](#) [ach430_13_01.wav](#)

Um den Spieler zu einer Aktion zu bringen

[broomclosethookers_00.wav](#) [broomclosethookers_01.wav](#)

Wenn der Erzähler selber nicht mehr weiter weiss

[con4-1_00.wav](#) [con4-2_01.wav](#) [con4-2_02.wav](#) [con4-2b_00.wav](#)

Um z.B. Musik anzukündigen

[con4-2c_01.wav](#)

Musik

Musik wird als Reaktion auf bestimmte Handlungen oder das Erreichen bestimmter Schlüsselpunkte eingesetzt. sie unterstreicht generell die Stimmung.

Anfangsmusik, erklingt jedes Mal nach dem Intro und hört auf, sobald man die zwei Türen erreicht (siehe Screenshot oben)

[wakeupstanley.wav](#)

Stanley Parable Adventure Line Musik (nachdem der Erzähler findet, man brauche etwas Musik, um die Stimmung aufzuhellen)

[confusionmusic.wav](#)

Nachdem man einen „Zen Happyness Raum“ erreicht hat beim Zending Ende

[thefloatingworld.wav](#)

2.5. Bezogen auf Raum

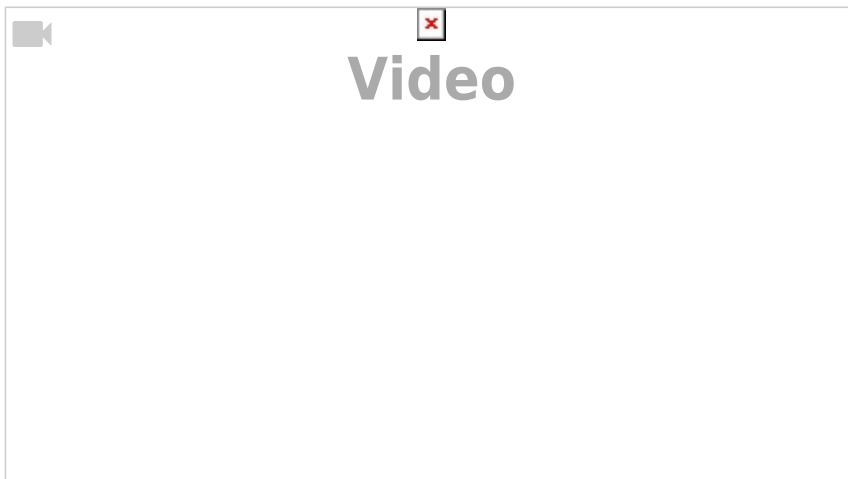
Man nimmt meistens keine Veränderung der Atmo wahr. Verlässt man einen raum wird der Übergang oft durch die sich von selber schliessende Tür vertuscht. Ansonsten fadet die Atmo sanft in die Atmo des nächsten Raumes/der nächsten Umgebung.

3. Persönliches Fazit

Dieses Spiel ist ohne Sound nicht spielbar und ergibt absolut keinen Sinn. Spielt man The Stanley Parable, so denkt man, dass es mit extrem wenig Sound, Musik und akustischem Feedback auskommt und eigentlich nur der Erzähler gehört wird. Sounddesign sollte so gemacht werden, dass es Visuelles unterstützt und die Atmosphäre eines Spiels verstärkt oder sogar ausmacht. Ich finde, dass dies sehr gut gelungen ist, indem jeder Sound abgesehen vom Erzähler sehr dezent gehalten wird,

insbesondere während er spricht. Musik wird nur ganz am Anfang gebraucht und bei der Adventure Line (deren Melodie ein heftiger Ohrwurm ist). Das Wichtige ist das, was der Erzähler sagt und alles andere ist darauf ausgerichtet, dass man ihm zuhört und den Rest nicht aktiv wahrnimmt. Selbstverständlich ist auch die Atmo jedes Raumes, Gehgeräusche und anderes Feedback sehr wichtig, vor allem, wenn man sich mal nur darauf konzentriert. Alles in allem sehr gelungen und durch die Geräuschkulisse fühlt man sich sehr im Spiel und es gibt eigentlich nichts, was einen wirklich irritiert.

4. Vergleich zwischen Dishonored und Stanley Parable im Bezug auf Raumwirkung



Ambient

- Stanley Parable: Einfache, statische Raumklänge.
- Dishonored: Dichte stark stilisierte Umgebungsgeräusche vermischt mit musikalischen Elementen. Ausserdem zahlreiche räumliche Soundquellen, die sich glaubwürdig verändern in Bezug auf die Spieler-Position.

Feedback

- Stanley Parable: Klanglich minimalistisch, aber unterstützt durch den Erzähler.
- Dishonored: Teils natürliche Sounds, teils eher abstrakte Klänge.

Schritte:

- Stanley Parable: Wenig untergründe: Teppich, Beton, Metall.
- Dishonored: Vielfältigere Umgebung mit entsprechend mehr Schritt-Geräuschen.

Schwellen:

- Stanley Parable: Einfache Grenzen zwischen den Räumen, die aber durch Türsounds und den Erzähler verborgen werden.
- Dishonored: Stellenweise klare Grenzen manchmal aber auch nur eine andere Filterung des selben Soundscapes. Zudem fallen Schwellen durch die Vermischung mit Räumlichen Soundquellen weniger auf.

Menu:

- Stanley Parable: Tastaturklänge - Passend zur Atmosphäre des Spiels.
- Dishonored: Verschiedene Materialsounds ohne direkten Bezug zur visuellen Ebene.

Fazit

- Alles in Allem betont die Soundkulisse von Stanley Parable die Isoliertheit des Spielers und dem Erzähler, während Dishonored das gegenteilige Ziel verfolgt. Dort wird dem Spieler suggeriert, dass um ihn herum immer etwas passiert und die Welt lebendig ist.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stanley_parable

Last update: **2015/05/08 20:40**

