

# The Stanley Parable



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

## 1. Spielbescrieb

Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley, Stanley,

Anfang des Spieles

## 2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

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

### 2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch)

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

- Sprinten
- Gehen
- Springen

### 2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

### 2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

### 2.1.5. Kognitive Entlastung

### 2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

## 2.2. Bezug Aktion - Klang

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

- Eher isomorph, direkte Verbindung
- Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt
- Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig

### 2.2.2. Freude am sich-selbst-hören 2.2.3. Machtdifferential

## 2.3. Bezogen auf Interaktion

2.3.1. Als Kommunikation:

- direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung)
- indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ initiiert werden)
- Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)

2.3.2. In Bezug auf Handlungen

- o Einfache Handlungsklänge
- Einfache Handlungen
- Erweiterte Handlungen
- Information in Wiederholungsmustern
- Handlung und Zustandsveränderung
- Spezielle Fähigkeiten des Characters
- Objektmanipulation, Objekteigenschaften
- Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch?
- ! Zeitmanipulation !
- Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft

## 2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

! Narrative Metatopics ! Dramatisierung, emotionale cues (Erfolg, Misserfolg...) ! Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller !  
Charakter, Persönlichkeit (Spielerfigur, NPCs) ! Subjektivierung, Enunziation !  
Suggestion, Metapher, Subtext

## 2.5. Bezogen auf Raum

! Navigation, Orientierung ! Setting, Szenographie ! Wie ist der „virtuelle Soundscape“ konstruiert? !  
Sonic Landmark ! Acoustic Community ! Keynote Sound ! LoFi – HiFi Soundscapes, akustische Definition

## 3. Persönliches Fazit

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

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stanley\\_parable&rev=1430990620](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stanley_parable&rev=1430990620)

Last update: **2015/05/07 11:23**

