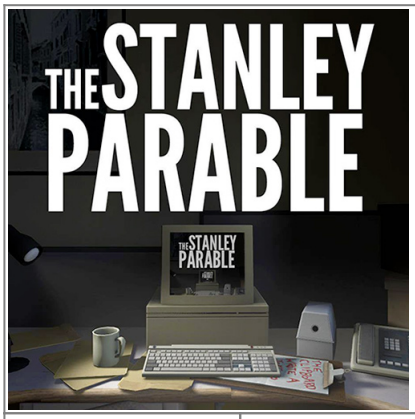
The Stanley Parable



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

1. Spielbeschrieb

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“ iniziiert 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? ! SonicLandmark ! Acoustic Community ! KeynoteSound ! 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=1430990697

Last update: **2015/05/07 11:24**