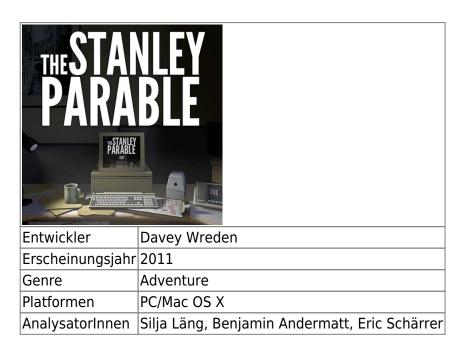
2025/11/21 06:49 1/3 The Stanley Parable

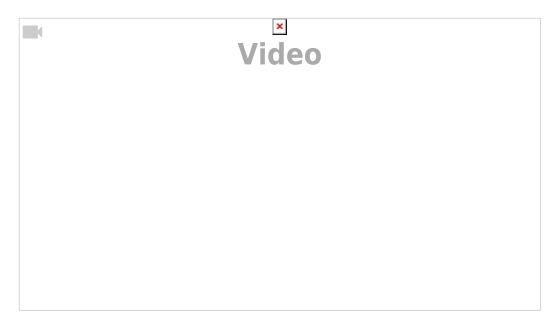
## **The Stanley Parable**



### 1. Spielbeschrieb

Stanley, Sta

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

2025/11/21 06:49 3/3 The Stanley Parable

#### 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=1430990867

