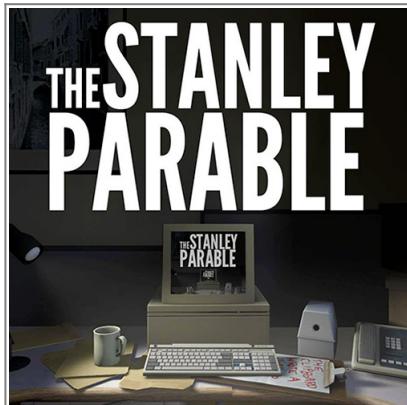


The Stanley Parable

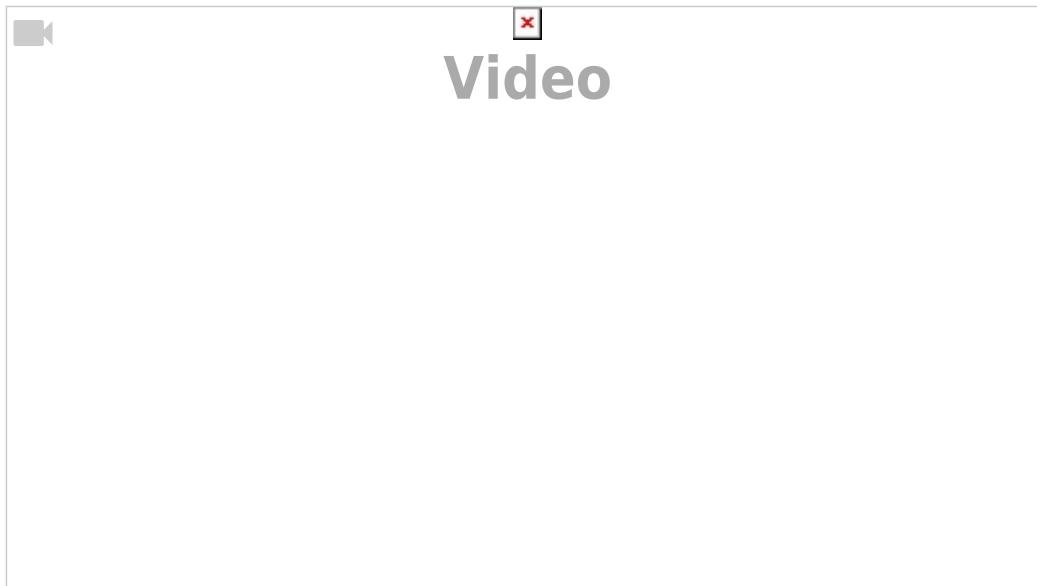


Entwickler	Davey Wreden
Erscheinungsjahr	2011
Genre	Adventure
Plattformen	PC/Mac OS X
AnalysatorInnen	Silja Läng, Benjamin Andermatt, Eric Schärrer

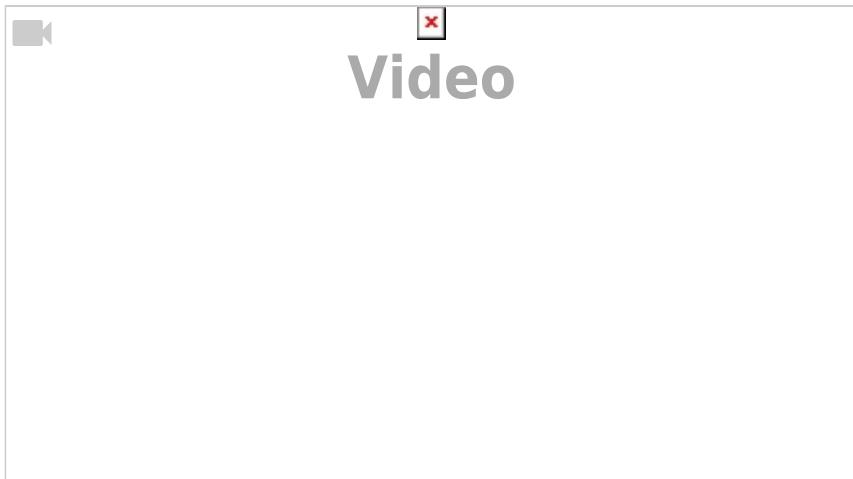
1. Spielbeschrieb

Man steuert den Protagonisten Stanley, während wird jeder Schritt von einem Erzähler kommentiert. 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

- Türen öffnen/schliessen
- Interagieren mit Computern/Knöpfen, etc.

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

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.

Broom Closet [amb_loop_broomcloset_01.wav](#)

Cargo Lift [amb_loop_cargolift_01.wav](#)

Employee Lounge [amb_loop_employelounge_01.wav](#)

Monitorroom [amb_loop_monitorroom_on_01.wav](#)

Office [amb_loop_office_general_02.wav](#)

Treppenhaus [amb_loop_staircase_general_01.wav](#)

Basisambiente [ambience_base.wav](#)

Korridor [corridor2.wav](#)

2.2. Bezug Aktion - Klang

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) - Handlung (in der Spielwelt) - 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 ist, wie diese Atmo das „Alleinsein“ des Protagonisten mit dem Erzähler verdeutlicht. Sie trägt wesentlich dazu bei, dass man wirklich glaubt, man sei komplett alleine in allen Räumen.

- 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

2.3.2. In Bezug auf Handlungen o Einfache Handlungsklänge

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

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

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

- 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, dass er nicht nur mit dem Protagonisten redet, 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 einerseits sehr amüsant ist, andererseits weil seine Stimme sehr angenehm ist und man bei jeder neuen Entscheidung wirklich hören möchte, was er zu sagen hat.

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. Räume sind immer Lo-Fi und mit sehr dezentem Sound ausgestattet.

3. Persönliches Fazit

Dieses Spiel ist ohne soundnicht 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 extrem 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 alles andere nicht aktiv wahrnimmt. Selbstverständlich ist auch die Atmokultur des Raumes, Gehgeräusche, anderes Feedback sehr wichtig, vor allem, wenn man sich mal nur darauf konzentriert

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=1431031267

Last update: 2015/05/07 22:41