2025/11/21 05:58 1/2 The Room (Windows release)

The Room (Windows release)



Genre:	Point & Click, Rätsel, Mystery
Publikationsjahr:	2014
Studio:	Fireproof Games
Analyse von:	Catiana Weiss, Tibor Bleuel

1. Spielbeschrieb

In the Room ist der Spieler mit einer Rätselbox konfrontiert. Diese kann er im 3D Raum frei betrachten und mit ihr interagieren. Man muss versteckte Mechanismen finden und Objekte oder Hinweise kombinieren, um diese Rätselkiste zu öffnen und die damit verbundene Geschichte freizulegen.

IOS Trailer https://www.youtube.com/watch?v=syiha-IS04g

2. Soundbeschrieb

In the Room spielt der Sound eine wichtige Rolle. Da die spielende Person nicht in die Box hinein sehen kann und vom Spiel auch kein haptisches Feedback zur Materialität der Box erhält, werden diese Informationen über Form, Funktion und Materialität stark über den Ton vermittelt.

2.1 Wahrnehmung

Wie bereits erwähnt kann der Spieler nicht sehen, was in der Box vorgeht. Somit ist es nötig, relevante mechanische Vorgänge durch Sound zu beschreiben. Das Spiel versucht dabei möglichst realistisch die Geräusche nachzuahmen, die bei realen Mechanismen jeglicher Art auftreten würden. So hört man das Kratzen auf der Oberfläche, wenn man ein Stäbchen verschiebt, man hört jedoch auch, wenn das öffnen eines Schlossen, wenn die eigene Aktion, dies zur folge hatte.

Last update: 2023/06/08 18:23

2.2 Verhältnis Aktion -> Sound

Wie bereits erwähnt kann der Spieler nicht sehen, was in der Box vorgeht. Somit ist es nötig, relevante mechanische Vorgänge durch Sound zu beschreiben. Das Spiel versucht dabei möglichst realistisch die Geräusche nachzuahmen, die bei realen Mechanismen jeglicher Art auftreten würden. So hört man das Kratzen auf der Oberfläche, wenn man ein Stäbchen verschiebt, man hört jedoch auch, wenn das öffnen eines Schlossen, wenn die eigene Aktion, dies zur folge hatte.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the room&rev=1686241435



