## END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS **Loading** Ne

## The Stanley Parable: Ultra Deluxe

In vielen linearen Narrativen ist es üblich, dass die Erzählinstanz die Rezipienten durch die Handlung bis zum vorbestimmten Ende führt. Was passiert aber, wenn die Rezipienten die Möglichkeit erhalten gegen die Erzählinstanz und gegen die vorbestimmte Handlung zu rebellieren? Diese Möglichkeit bietet sich in dem Spiel The Stanley Parable: Ultra Deluxe.

Bei dem Spiel handelt es sich um eine Fortsetzung des Spiels The Stanley Parable, welches im Jahr 2013 veröffentlicht wurde. Die Ultra Deluxe Edition wurde von Crows Crows Crows entwickelt und im Jahr 2022 veröffentlicht. Das Spiel ist in den Genres Abenteuer, Gelegenheitsspiele, Indie zu verorten. Außerdem handelt es sich bei dem Spiel um eine Laufsimulation, was auch in der Handlung widergespiegelt wird.

In dem originalen The Stanley Parable fokussiert sich die Handlung auf den Titelcharakter Stanley, welcher in einem Büro arbeitet, bis eines Tages seine Kolleg:innen auf mysteriöse Weise verschwinden. Die Aufgabe der Spieler:innen ist es nun diese Kolleg:innen zu suchen. Dabei erhält man Anweisungen von dem Erzähler ("When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left"), welcher von Kevan Brighting vertont wird. Die Spieler:innen können sich den Anweisungen des Erzählers widersetzen, welcher auch darauf reagiert ("Stanley was so bad at following directions; it's incredible he wasn't fired years ago"). Die unterschiedlichen Entscheidungen der Spieler:innen beeinflussen die weitere Handlung wodurch die Spieler:innen zu einem der 19 Enden geführt werden.

In der Ultra Deluxe Edition werden diese um fünf weitere mögliche Enden erweitert. Ein zentraler Aspekt, der diese neuen Handlungsstränge beeinflusst ist ein Eimer. Dieser dient als Erweiterung des Erzählers und gibt Stanley ebenfalls Anweisungen, welche er befolgen oder missachten kann.

Somit wird in The Stanley Parable: Ultra Deluxe eine nicht lineare Handlung geboten, welche von der Interaktion der Spieler:innen mit den Anweisungen des Erzählers und des Eimers lebt.