

LITTLE NIGHTMARES

Originaldatei



Genre:	Puzzle-Plattform, Survival Horror
Publikationsjahr:	April 2017
Studio:	Tarsier Studios
Analyse von:	Miyu Sawamoto

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=aOadxZBsPiA&ab_channel=GameSpot

1. Spielbeschreibung

Die Hauptfigur in Little Nightmares ist das kleine Mädchen Six, gekleidet in einer gelben Regenjacke. Das Spiel fängt mit einer Szene an, in der sie aus einem Alptraum erwacht und sich in einem unbekannten riesigen Schiff befindet. Trotz der Beeinträchtigung der riesigen Gegenstände und die feindlichen NPCs versucht Six aus dem Schiff zu entkommen. Während der Abenteuer belastet sie dazu unregelmässig ein grosser „Hunger“, der im Spiel eine wichtige Rolle spielt.

2. Allgemeine Soundanalyse

Die meisten Sounds sind natürliche Töne und die man unterscheiden kann zwischen dramatischen lauten Tönen und feine leise Töne. Die unnatürlichen dramatischen Sound Effekte entstehen aus einem Mix aus sehr tiefen dumpfen Tönen und sehr hohem Quietschen. Das Spiel enthält wenig musikalische Soundtracks.

3. Funktionale Soundanalyse

Weil das Spiel keinen Text enthält, wird vor allem auf die Kommunikation und das Feedback geachtet. Jede Interaktion wird durch einen Sound begleitet, welche dem Spieler mitteilt, dass z.B ein Puzzle erfolgreich gelöst wurde oder auch nicht. Ausserdem wird man bei Gefahr durch einen Sound vorgewarnt.

3.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

Verstärkung der Immersion durch Ambient Sound

- Da sich der Schauplatz in einem Schiff befindet, hört man öfters das Dröhnen des Motors und das Wasser, wie es herunterfliesst oder heruntertropft.

Motor	sound
Wasser	sound

Simulation und Feedback

- Während des Spielens enthält das Spiel weder einen UI noch Texte, was bedeutet, dass die Kommunikation durch den Sound wichtig wird.

Verdeutlichung

3.2 Bezogen auf die Aktion

Die Aktions-Sounds des Spielers sind sehr leicht und fein, die von den NPC hingegen schwer und dumpf.

rennen	
klettern	
runterspringen	
Feuerzeug anleuchten	

3.3 Bezogen auf die Kommunikation

direkte Kommunikation

- Jede Aktion der Hauptfigur wird durch Sound kommuniziert.

indirekte Kommunikation

- indirekt: Gefahr wird vor allem durch Sound vorgewarnt. z.B: Wenn ein feindlicher NPC in der Nähe ist wird der Herzklopfen-Sound eingesetzt. Dadurch wird signalisiert, dass sich der Spieler

sich versteckt.

3.4 Bezogen auf Raum

3.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Im Spiel kommen insgesamt fünf Szenen vor, in welchen Six unter grossem Hunger leidet und den Spieler zwingt, etwas zu essen. Während Six unter Hunger leidet, hört man das Magenknurren sowie das Herzklopfen im Vordergrund. Die Ambient Sounds und andere Sounds werden reduziert.

erste Hunger Szene	littlenightmare_hunger1mp3.mp3	littlenightmare_afterhunger1.mp3 Magenknurren, Herzklopfen
zweite Hunger Szene	littlenightmare_hunger2.mp3	+ Sixtheme
dritte Hunger Szene		

Gerade nach der Hunger Szene wird die Musik „Six Theme“ gespielt. Bei jeder Szene wird aber diese in verschiedenen Varianten arrangiert.

4. Vergleich zu Neverending Nightmares

Gemeinsam: Horror survive kein Text, kein UI

Unterschiede: 2d und 3D Platform game Art Style: flach gezeichnet, realistisch gerendert

Charakter Voice: Little Nightmare: indirekte Kommunikation (feindliche NPC), Warnung Neverending Nightmare: Narration

Ambient Sound / BGM: Little Nightmare: natürliche Sounds, eher leise, im Hintergrund Neverending Nightmare: Musik, laut, Vordergrund

5. Fazit

Obwohl beide Spiele aus einem ähnlichen Genre stammen, fand ich es spannend, dass der Sound ganz unterschiedlich verwendet wurde.

From:
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=little_nightmares&rev=1623365236

Last update: **2021/06/11 00:47**

