

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 verdeutlicht und 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, um bestimmte Rätseln zu lösen.

Verdeutlichung

- Während man von einer feindlichen NPC verfolgt wird, hört man das bedrohliche Dröhnen.
- Wenn man von einer feindlichen NPC erwischt wird, hört man ein quietschender stechender Ton.

von NPC verfolgt	sound
Game Over-Sound	sound

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	sound
klettern	sound
runterspringen	sound
Feuerzeug anleuchten	sound

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.

HerzenKlopfen	sound
---------------	-------

3.4 Bezogen auf Raum

Es gibt einige Stellen, in welcher der Raum in der senkrechten Richtung stark ausbreitet und sehr hallen.

Hallen	sound
--------	-------

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.

Hunger Szene	littlenightmare_hunger1mp3.mp3	littlenightmare_hunger2.mp3
--------------	--	---

Gerade nach der Hunger Szene wird die Musik „Six Theme“ gespielt. Bei der nächsten Szene wird aber diese in einer anderen Variante arrangiert.

Six'-Theme	littlenightmare_afterhunger1.mp3	littlenightmarehunger3.mp3
------------	--	--

4. Vergleich zu Neverending Nightmares

Gemeinsamkeiten Allgemein

- Beide Spiele stammen aus der Genre Survival Horror
- Während des Spielens enthält das Spiel weder ein UI, noch kein / ganz wenig Texte
- Beide Hauptfiguren spazieren Barfuss herum

Unterschiede Allgemein

- 3D- (LN) und 2D-Platformer Game (NN)
- Das Art-Style differenzieren sich stark auseinander: realistische Rendering (LN), flache Zeichnungen (NN)
- Die Narration erfolgt mit keinen Voice-Over (LN) und mit Voice-Over(NN)

Unterschiede bezogen auf Sound

Charakter-Voice / Voice-Over

- Im Spiel Little Nightmare wurde das Charakter-Voice des NPCs stark für die indirekte Kommunikation als Warnung verwendet. Im Neverending Nightmare dagegen fokussiert sich eher auf die Immersion und die Dramatisierung als die Kommunikation.

Ambient Sound / BGM

- Little Nightmare beruht sich eher auf natürlichen Sounds, die eher leise im Hintergrund abgespielt werden. Im Vergleich ist die Background-Musik im Neverending Nightmare viel lauter und steht in der 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=1623377621

Last update: **2021/06/11 04:13**

