

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 realistische natürliche Töne 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, das Wind und das Wasser, wie es herunterfliesst oder heruntertropft.

Motor	littlenightmare_motor.mp3
Wind und Wasser	littlenightmare_wasser.mp3

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 einem feindlichen NPC verfolgt wird, hört man das bedrohliche Dröhnen.
- Wenn man von einem feindlichen NPC erwischt wird, hört man einen stechenden Blasinstrument-ähnlicher Ton.

von NPC verfolgt	littlenightmare_npcverfolgt.mp3
Game Over-Sound	littlenightmare_gameover.mp3

3.2 Bezogen auf die Aktion

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

Six' Aktion-Sounds

rennen	littlenightmare_rennen.mp3
klettern	littlenightmare_klettern.mp3
runterspringen	littlenightmare_runterspringen.mp3
Feuerzeug anleuchten	littlenightmare_feuerzeug.mp3

3.3 Bezogen auf die Kommunikation

direkte Kommunikation

- Jede Interaktion der Hauptfigur wird durch Sound kommuniziert.

indirekte Kommunikation

- 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 [littlenightmare_herzklopfen.mp3](#)

3.4 Bezogen auf Raum

Es gibt einige Stellen im Spiel, in welchen der Raum sehr hoch ist und deshalb der Sound sehr hallt.

Hallen [littlenightmares_hall.mp3](#)

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 dem 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 keinem Voice-Over (LN) und mit einem Voice-Over(NN)

Unterschiede bezogen auf Sound

Charakter-Voice / Voice-Over

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

Ambient Sound / BGM

- Little Nightmare basiert sich meistens auf natürlichen Sounds, die eher leise im Hintergrund abgespielt werden. Im Vergleich ist die Background-Musik in Neverending Nightmare viel lauter und steht im Vordergrund.

4.1 Schlusswort

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=1623403880

Last update: **2021/06/11 11:31**

