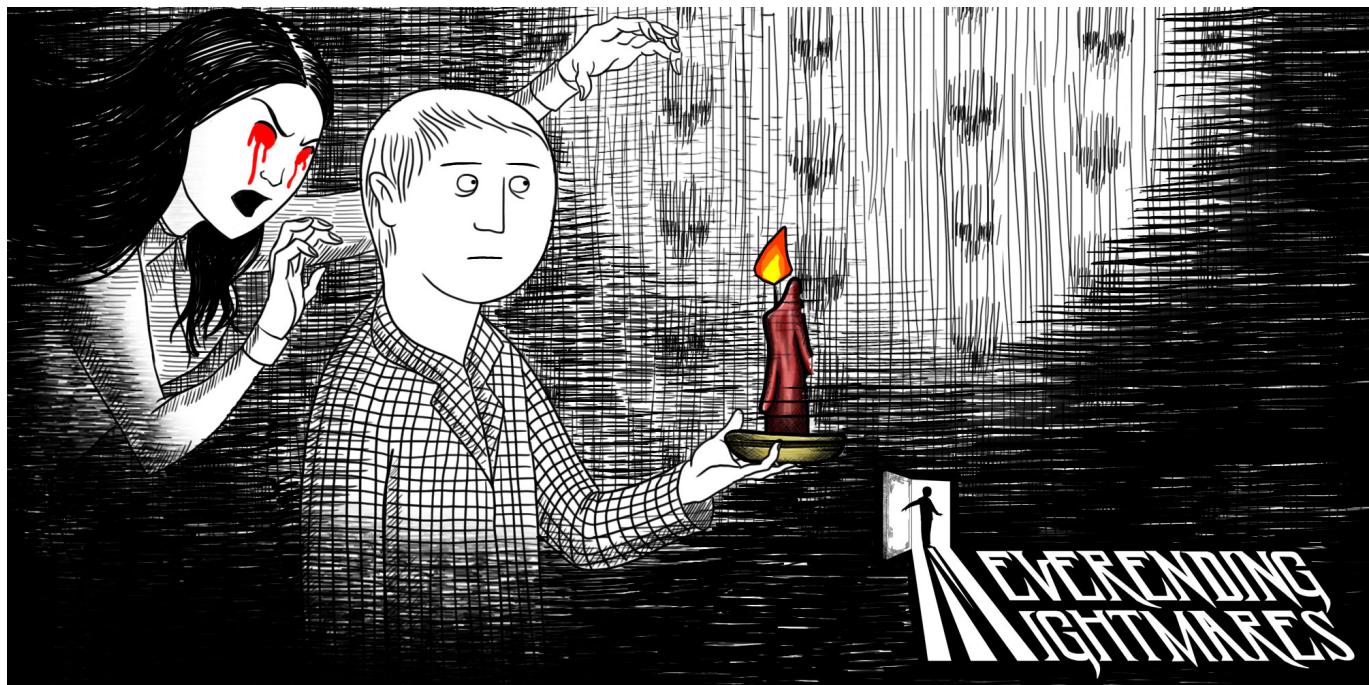


# NEVERENDING NIGHTMARES

[Originaldatei](#)



Genre:	Survival Horror
Publikationsjahr:	September 2014
Studio:	Infinitap Games
Analyse von:	Miyu Sawamoto

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=ILqHUSefBjw>

## 1. Spielbeschrieb

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Jungen namens Thomas, welcher in verschiedenen Alpträumen „erwacht“. Nach jedem Tod im Spiel, verursacht durch einen Angriff von einem Monster oder durch einen Selbstmord ect., wacht er in dem selben oder in einem anderen Alpträum auf. Gabby, die am Anfang als Thomas' kleiner Schwester vorkommt erscheint mehrmals im Spiel. Sie übernimmt aber je nach Szene eine andere Rolle.

## 2. Allgemeine Soundanalyse

Der bedrohliche dumpfe Ambient-Sound und der unheimliche Soundtrack steht mit dem Charakter-Voice im Vordergrund. Die Aktions-Sounds werden eher ins Hintergrund gedrückt. Das Spiel enthält viel musikalische Soundtracks.

## 3. Funktionale Soundanalyse

Der Sound wird grösstenteils als Mittel für die Darstellung der grauenhaften Alpträume benutzt. Die beunruhigenden Atemzüge der Hauptfigur unterstützen neben der Kommunikation mit der Spieler auch die Darstellung der unangenehmen Traumwelt.

### 3.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

#### Verstärkung der Immersion durch musikalische Soundtracks

- Die Melodie des Soundtracks hört sich ähnlich wie eine kaputte Spieldose an, welche die Immersion des Alpträums verstärkt.

Soundtrack [neverendingnightmare\\_musik.mp3](#)

#### Simulation und Feedback

- Es enthält eher wenig Simulation und nicht jede Interaktion wird mit einer Feedback begleitet.

#### Verdeutlichung

- Bei jedem Tod ändert sich die Szene mit Thomas' Schrei.

Schrei [neverendingnightmare\\_schrei.mp3](#)

### 3.2 Bezogen auf die Aktion

Die Lautstärke der Fusschritte des Charakters ist eher reduziert. Andererseits hört man Sounds, die indirekt von den Spieler erzeugt werden, klarer im Spiel.

laufen, rennen	<a href="#">neverendingnightmare_laufen.mp3</a>
Türe öffnen, schliessen	<a href="#">neverendingnightmare_door.mp3</a>
sich im Schrank verstecken	<a href="#">neverendingnightmare_schrank.mp3</a>

### 3.3 Bezogen auf die Kommunikation

#### direkte Kommunikation

- Nicht jede Aktion der Hauptfigur wird durch Sound kommuniziert. Deutlich kommuniziert werden vor allem die Atemzüge des Hauptcharakters, nachdem der Spieler gerannt ist und sich erholt.

Atemzüge [neverendingnightmare\\_atem.mp3](#)

## indirekte Kommunikation

- Die Fußschritte bzw. der Charakter-Voice des NPCs wird zwar im Spiel abgespielt, aber da die Ambient-Sounds und Musik meistens lauter sind muss man sie bewusst anhören, um den NPC im Voraus zu bemerken.

## 3.4 Bezogen auf Raum

Das Setting befindet sich grob in drei verschiedene Orte: Im Haus, in der Psychiatrie oder im Wald die zum Friedhof führt. Im Haus wird meistens zusätzlich zum dumpfen Ambient-Sound auch die unheimliche Musik abgespielt.

Im Haus	<a href="#">neverendingnightmare_house.mp3</a>
Im Psychiatrie	<a href="#">neverendingnightmare_psychiatrie.mp3</a>
Im Wald	<a href="#">neverendingnightmares_wald.mp3</a>

## 3.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Die Narration wird größtenteils durch die Konversation zwischen Thomas und Gabby geprägt.

Thomas und Gabby [neverendingnightmare\\_konversation.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 voneinander: realistische Renderung (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=neverending\\_nightmares](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=neverending_nightmares)

Last update: **2021/06/11 08:34**