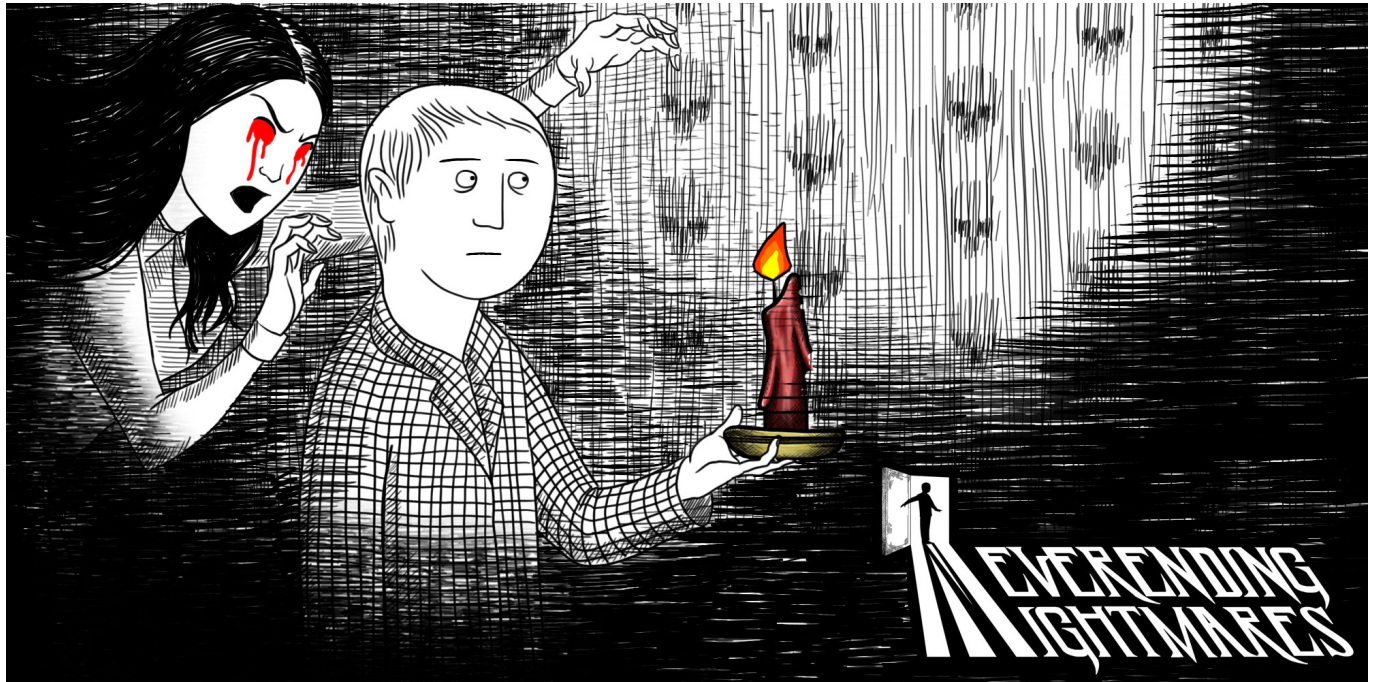


# NEVERENDING NIGHTMARES

Originaldatei



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

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

## 1. Spielbeschreibung

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 Alptraum 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 wird eher ins Hintergrund gedrückt. Das Spiel enthält viel musikalische Soundtracks.

## 3. Funktionale Soundanalyse

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

### 3.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

#### Verstärkung der Immersion durch musikalische Soundtracks

|            |       |
|------------|-------|
| Soundtrack | sound |
|------------|-------|

#### Simulation und Feedback

#### 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

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| laufen                     | sound |
| rennen                     | sound |
| Türe öffnen                | sound |
| sich im Schrank verstecken | sound |

### 3.3 Bezogen auf die Kommunikation

#### direkte Kommunikation

- Jede Aktion der Hauptfigur wird durch Sound kommuniziert.

#### indirekte Kommunikation

- indirekt:

### 3.4 Bezogen auf Raum

### 3.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

## 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=neverending\\_nightmares&rev=1623378068](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=neverending_nightmares&rev=1623378068)

Last update: 2021/06/11 04:21

