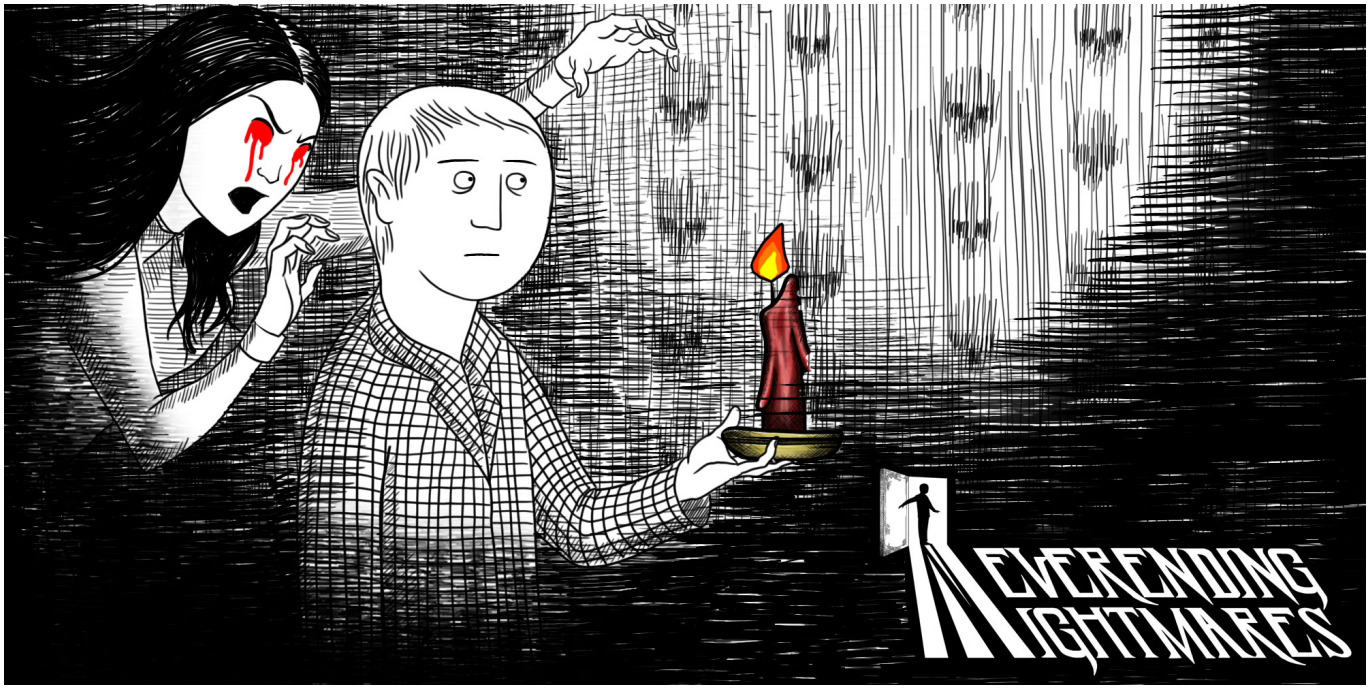
NEVERENDING NIGHTMARES

Originaldatei



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

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=lLqHUSefBjw

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 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

wenig simulation

Verdeutlichung

- Bei jeder Tod ändert sich die Szene mit der Schrei des Thomas

Schrei	sound

3.2 Bezogen auf die Aktion

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

laufen	sound
Türe öffnen	sound
sich im Schrank verstecken	sound

3.3 Bezogen auf die Kommunikation

direkte Kommunikation

- Nicht jeder Aktion der Hauptfigur wird durch Sound kommuniziert. Deutlich kommuniziert wurde vor allem durch die Atemzüge des Hauptcharakters.

indirekte Kommunikation

- Die Fussschritte bzw. das Charakter-Voice des NPCs wird zwar verwendet aber durch die

3.4 Bezogen auf Raum

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

Im Haus	sound
Im Psychiatrie	sound
Im Wald	sound

3.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

- Musik und Voice over Voice Over

Thomas und Gabby	sound

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 Renderung (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=1623382771

Last update: **2021/06/11 05:39**