

The Dream Machine

Genre:	Puzzle, Geschicklichkeit
Publikationsjahr:	1984
Publisher:	First Star Software



Einleitung

The Dream Machine ist ein episodisches Point-and-Click Adventure Game, entwickelt und vertrieben von Cockroach Inc (Anders Gustafsson und Erik Zaring). Die Geschichte des Spiels handelt von Träumen und Voyeurismus. Die Figuren und Umgebungen sind handgemacht, gebaut aus Materialien wie Lehm und Karton. Das Spiel besteht aus sechs Kapitel die zwischen Dezember 2010 und Mai 2017 veröffentlicht wurden. Das Gameplay fordert von den Spielern das Lösen von Rätseln und Sammeln von Items, die es den Spielern erlauben, neue Gebiete der Spielwelt freizuschalten.

Sound-Analyse

Feedback

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Handlung in der Spielwelt - Direkte Verbindung

Sound-Beispiele

Background Music - Level

Background Music - Overworld

Durch-die-Erde-graben-Sound

Dieser Sound wird jedesmal abgespielt, wenn Rockford sich durch noch nicht durchgrabene Erde bewegt, und dies jeweils einmal pro Grid-Feld.

Diamond-Pick-Up-Sound

Dieser Sound erklingt, wenn sich Rockford in einen Diamanten bewegt, und diesen einsammelt. Das Geräusch besteht aus einem doppelten klaren „Pling“ in einer tief-hoch-tonfolge.

Felsbrocken-fällt-runter-Sound

Erschafft der Spieler durch das Graben Hohlräume um Felsbrocken, können diese zu Fall gebracht werden. Beginnt ein Felsbrocken, hinabzustürzen, so wird dieser Sound abgespielt. Das Geräusch ähnelt dem klaren Pfeifen einer Rakete, dessen Frequenz hoch beginnt und dann leicht abfällt.

Felsbrocken-fällt-runter-Sound-Version-2

Dieser Sound wird abgespielt, wenn ein fallender Felsbrocken auf dem Boden oder Rockford auftrifft. Das Geräusch hat eine eher tiefe Tonlage und einen White-Noise-Charakter.

Felsbrocken-wird-geschoben-Sound

Schiebt Rockford einen Felsbrocken nach links oder rechts, so erklingt ein doppelt angeschlagenes, kurzes Rauschen.

Explosion-Sound

Bei Explosionen, die unter Anderem erfolgen, wenn Rockford mit einem Gegner kollidiert, ähnelt dem Sound der aufprallenden Felsbrocken. Dieser Sound ist allerdings etwas klarer, und besitzt eine höhere Frequenz und eine leicht längere Spieldauer.

Exit-Sound

Hat der Spieler genügend Punkte gesammelt, um den Ausgang des Level freuzuschalten, wird ein „Exit“-Schriftzug eingeblendet und ein Sound erklingt. Dieser ähnelt einem mehrfach überlagenden „Wobble“ mit einem Echo-Effekt, mit einer darüber gelagerten hochfrequenzierten Abfolge von klaren Piep-Tönen.

Level-erfolgreich-beendet-Sound

Hat der Spieler das Level erfolgreich beendet, wird ein Sound abgespielt. Dieser beginnt mit einer Folge von in der Frequenz ansteigenden Klängen, darauf folgt leicht überlagert eine weitere solche Tonfolge in erhöhter Frequenz. Der zweite Teil des Sounds besteht aus einer regelmässigen mehrfachen Wiederholung des letzten Tones der zweiten Tonfolge. Zum Ende hin verklingt der Sound leicht.

Zeit-läuft-aus-Sound

Hat der Countdown die letzten 30 Sekunden verbleibender Zeit erreicht, wird das Tempo der Hintergrundmusik des Levels gesteigert.

Zeit-aus-Sound

Läuft die Zeit ab, bevor der Spieler das Level beenden kann, so erklingt ein Sound und der Spieler kann Rockford nicht länger steuern. Auch dieser Sound besteht zwei Teilen; im ersten Teil werden mehrere überlagerte Tonfolgen in fallender Frequenz abgespielt, was einen wasserfallartigen Effekt erzeugt. Der zweite Teil wird abgespielt, während Rockford einen kleinen Hüpfer macht und scheinbar auf seinem Hinterteil landet. Hier erklingen zwei Töne in rascher Folge, deren Frequenz sich zwischen der Start- und der Endfrequenz der ersten Teils des Sounds befindet.

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_dream_machine&rev=1496931163

Last update: **2017/06/08 16:12**

