

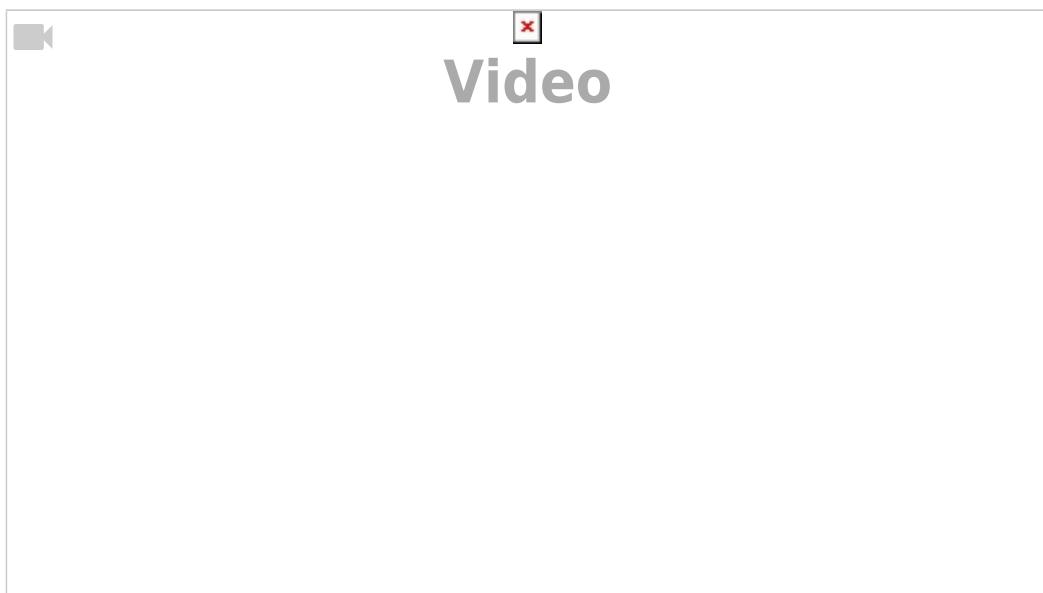
The Dream Machine

Genre:	Point and Click
Publikationsjahr:	2010 - 2017
Publisher:	Cockroach Inc.



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

Umgebungskommunikation

Sound-Beispiele

tdm_buch-aus-dem-regal-nehmen-sound.mp3	Buch aus dem Regal nehmen
tdm_buch-in-das-regal-stellen-sound.mp3	Buch in das Regal stellen
tdm_graben-sound.mp3	In der Erde graben
tdm_kiste-absetzen-sound.mp3	Kiste absetzen
tdm_lichtschalter-sound.mp3	Lichtschalter
tdm_tuer-oeffnen-sound.mp3	Tür Öffnen
tdm_wasserhahn-sound.mp3	Wasserhahn
tdm_schlüssel-finden-sound.mp3	Schlüssel aus Versteck ziehen
tdm_portal-sound.mp3	Durch ein Portal treten
	Mit dem Lift fahren
	Der Lift bleibt stecken
	Laufen auf Holzboden
	Laufen auf Steinboden
	Laufen auf Sand

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=1496933501

Last update: **2017/06/08 16:51**

