

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

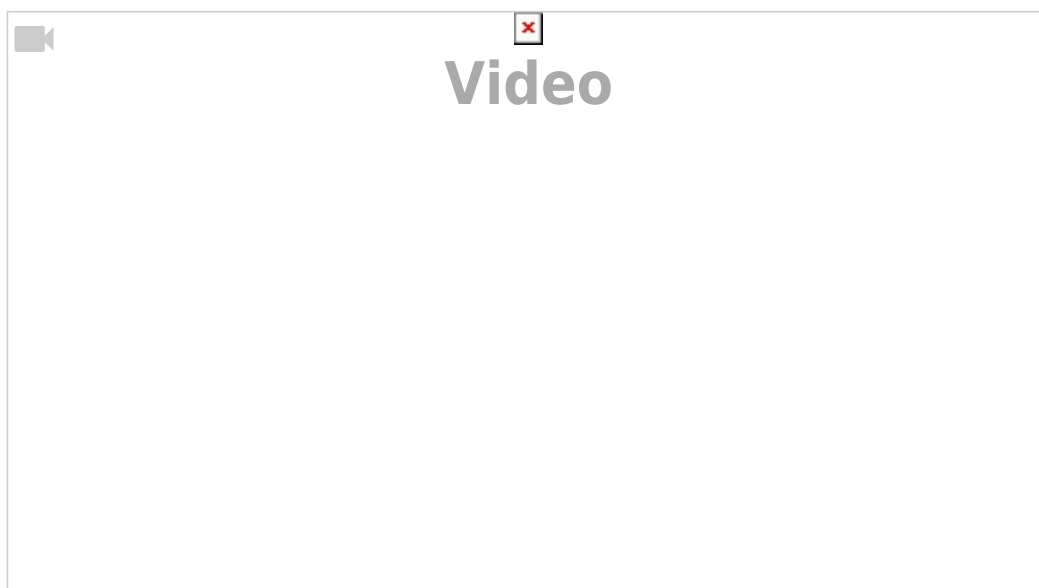
The Dream Machine

| | |
|-------------------|-----------------|
| 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

Ein Beispiel hierfür findet sich in den ersten drei Räumen des zweiten Kapitels. Die Spielfigur betritt Raum Eins und hört ein jazzig instrumentalisiertes, bedrückendes Musikstück, das von einem Grammophon zu stammen scheint. Betritt die Spielfigur Raum Zwei, ist dieses Stück immer noch zu hören, wird aber gemixt mit einer sphärisch und unheimlich klingenden Musik. Weiter in Raum Drei, der sich im Untergeschoss befindet, ist das Jazz-Stück aus Raum Eins im Hintergrund noch zu hören, die Tonspur wird aber jetzt von maschinenhaft klingenden Geräuschen dominiert. Durch diese Überblendung von Musik und Geräuschen werden die Spieler auf die namengebende „Dream Machine“ vorbereitet, die sich darauf folgend, in Raum Vier befindet.

Hintergrundmusik

| | |
|--------------------------------|--|
| hg-musik-1.mp4 | Musik gut hörbar. Stärker gewichtet auf rechtem Kanal. |
| hg-musik-2.mp4 | Musik gut hörbar auf linkem Kanal. Auf rechtem Kanal Mix mit unheimlicher Musik. |
| hg-musik-3.mp4 | Musik schwach hörbar auf linkem Kanal. Auf rechtem Kanal unheimliche Musik und Maschinengeräusche. |

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_schluessel-finden-sound.mp3 | Schlüssel aus Versteck ziehen |
| tdm_portal-sound.mp3 | Durch ein Portal treten |
| tdm_lift-normal.mp3 | Mit dem Lift fahren |
| tdm_lift-bleibt-stecken-sound.mp3 | Der Lift bleibt stecken |
| tdm_laufen-version-1.mp3 | Laufen auf Holzboden |
| tdm_laufen-version-2.mp3 | Laufen auf Steinboden |
| tdm_laufen-version-3.mp3 | Laufen auf Sand |

Sound-Beispiele mit Video

| | |
|---|---|
| tdm_entdeckung-der-kamera.mp4 | Im Zimmer wird die versteckte Kamera entdeckt |
| tdm_entdeckung-geheimweg.mp4 | Im Keller wird ein Geheimweg freigelegt |
| tdm_kampf.mp4 | Kampf Sequenz |
| tdm_kapitel-einblendung.mp4 | Das neue Kapitel wird eingeblendet |
| tdm_musik-raetsel-sound.mp4 | Ein Musik Rätsel ist gelöst |

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=1496950395

Last update: **2017/06/08 21:33**

