2025/11/21 06:20 1/3 The Dream Machine

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

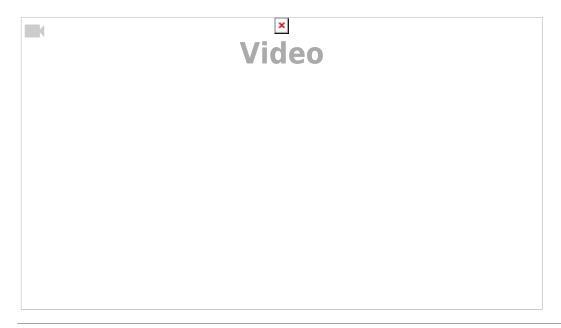
The Dream Machine

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.



Last update: 2017/06/08 21:48

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.

Dramatisierung

Bemerkenswert ist, dass bis ans Ende des zweiten Kapitels keine menschliche Stimme zu hören ist. Das gibt dem Aufschrei von Mr. Morton einen starken Effekt. Die Platzierung dieses Schreis erhält zusätlich Gewicht, wenn man miteinbezieht, dass die Spieler, um an diese Stelle des Spiels zu gelangen, sicher mindestens zwei Stunden mit dem Spiel verbracht haben müssen.

Emotionale Hinweise (Erfolg, Misserfolg)

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

ehmen en
en
ziehen
ı

2025/11/21 06:20 3/3 The Dream Machine

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=1496951282

Last update: 2017/06/08 21:48

