

Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier

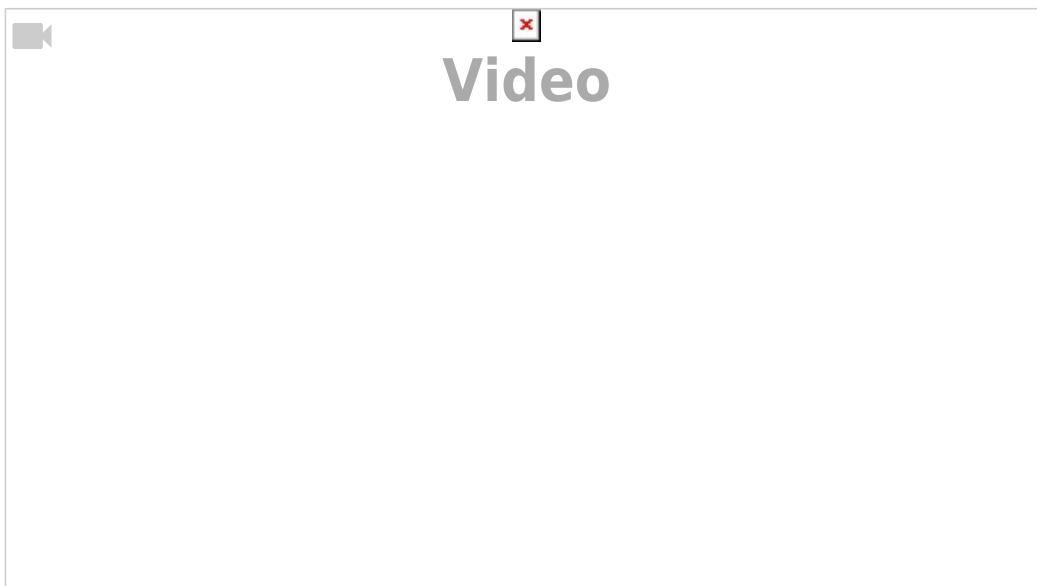
The Dream Machine

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

Kommunikation mit dem Spieler

In „The Dream Machine“ verursachen nicht alle von den Spielern getätigten Aktionen einen Sound.

Umgebungskommunikation

Ein Beispiel hierfür findet sich in den ersten drei Räumen des zweiten Kapitels (siehe Hintergrundmusik). 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 (siehe Sound-Beispiele mit Video: Kampfsequenz). Das gibt dem Aufschrei von Mr. Morton einen starken Effekt. Die Platzierung dieses Schreis erhält zusätzlich 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

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
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	Kampfsequenz
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=1496951855

Last update: **2017/06/08 21:57**

