

**Anna Hegyaljai, Olga Brykina, Moritz Dreier**

## The Dream Machine

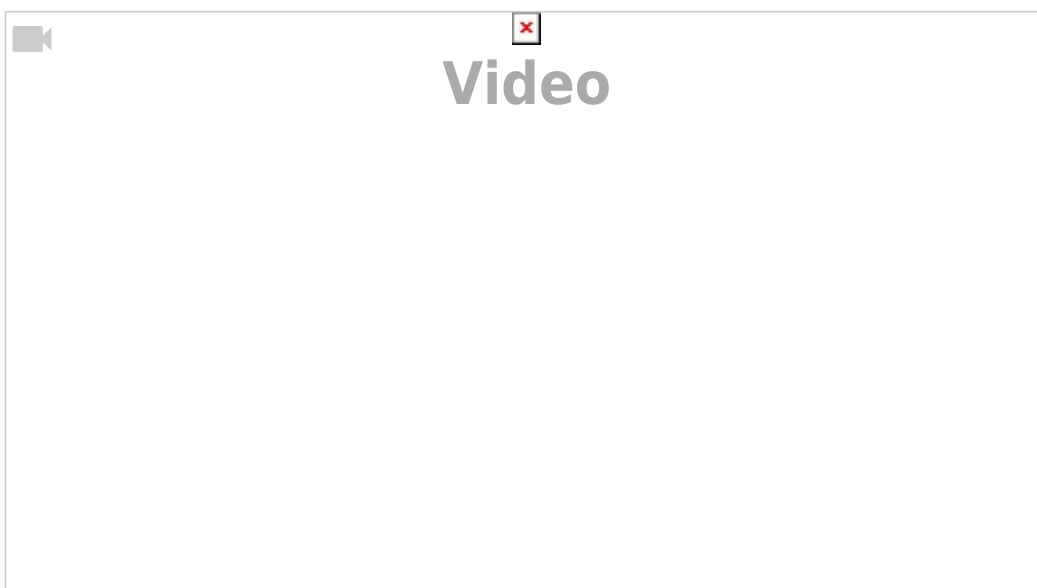
---

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 den Spielern

Werden interaktive Gegenstände im Spiel von den Spielern angeklickt erhalten sie nur manchmal durch ein Feedback durch einen Soundeffekt. Es fällt auf, dass Soundeffekte im Spiel zum Teil im Vergleich grosse Unterschiede in ihrer Lautstärke besitzen (siehe Soundeffekte-Beispiele). Vergleicht man beispielsweise die Lautstärke des Lifts mit dem des Lichtschalters wird das deutlich. Möglicherweise sind diese Unterschiede von den Entwicklern bewusst eingeplant, um die Aufmerksamkeit der Spieler an bestimmten Stellen des Spiels zu gewinnen.

### 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 namensgebende „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

<a href="#">hg-musik-1.mp4</a>	Musik gut hörbar. Stärker gewichtet auf rechtem Kanal.
<a href="#">hg-musik-2.mp4</a>	Musik gut hörbar auf linkem Kanal. Auf rechtem Kanal Mix mit unheimlicher Musik.
<a href="#">hg-musik-3.mp4</a>	Musik schwach hörbar auf linkem Kanal. Auf rechtem Kanal unheimliche Musik und Maschinengeräusche.

## Soundeffekt-Beispiele

<a href="#">tdm_buch-aus-dem-regal-nehmen-sound.mp3</a>	Buch aus dem Regal nehmen
<a href="#">tdm_buch-in-das-regal-stellen-sound.mp3</a>	Buch in das Regal stellen
<a href="#">tdm_graben-sound.mp3</a>	In der Erde graben
<a href="#">tdm_kiste-absetzen-sound.mp3</a>	Kiste absetzen
<a href="#">tdm_lichtschalter-sound.mp3</a>	Lichtschalter
<a href="#">tdm_tuer-oeffnen-sound.mp3</a>	Tür Öffnen

<a href="#">tdm_wasserhahn-sound.mp3</a>	Wasserhahn
<a href="#">tdm_schluessel-finden-sound.mp3</a>	Schlüssel aus Versteck ziehen
<a href="#">tdm_portal-sound.mp3</a>	Durch ein Portal treten
<a href="#">tdm_lift-normal.mp3</a>	Mit dem Lift fahren
<a href="#">tdm_lift-bleibt-stecken-sound.mp3</a>	Der Lift bleibt stecken
<a href="#">tdm_laufen-version-1.mp3</a>	Laufen auf Holzboden
<a href="#">tdm_laufen-version-2.mp3</a>	Laufen auf Steinboden
<a href="#">tdm_laufen-version-3.mp3</a>	Laufen auf Sand

## Sound-Beispiele mit Video

<a href="#">tdm_entdeckung-der-kamera.mp4</a>	Im Zimmer wird die versteckte Kamera entdeckt
<a href="#">tdm_entdeckung-geheimweg.mp4</a>	Im Keller wird ein Geheimweg freigelegt
<a href="#">tdm_kampf.mp4</a>	Kampfsequenz
<a href="#">tdm_kapitel-einblendung.mp4</a>	Das neue Kapitel wird eingeblendet
<a href="#">tdm_musik-raetsel-sound.mp4</a>	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=1496952512](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_dream_machine&rev=1496952512)

Last update: **2017/06/08 22:08**

