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.

Video

Sound-Analyse

Komunikation mit den Spielern

Werden interaktive Gegenstände im Spiel von den Spielern angeklickt erhalten sie machmal ein Feedback durch einen Soundeffekt. Es fällt auf, das Soundeffekte im Spiel zum Teil im Vergleich grosse Unterschiede in ihrer Lautstärke besitzen (siehe Soundeffkte-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 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 vorzudringen, sicher mindestens zwei Stunden mit dem Spiel verbracht haben müssen.

Emotionale Hinweise (Erfolg, Misserfolg)

Das Vorankommen im Spiel wird an manchen Stellen belohnt durch eine schön klingende Klaviermelodie (siehe Sound-Beispiele mit Video: Morgenessen). An anderen Stellen, wenn die Spieler ein für die Story wichtiges Event erleben, wird dies mit prägnanten Soundeffekten unterstrichen (siehe Sound-Beispiele mit Video: versteckte Kamera und Geheimweg). Diese Soundeffekte fallen umso stärker ins Gewicht, wenn die Spieler vorher lange an dem Lösen eines Rätsels gearbeitet haben. Das Gameplay verlangt von den Spielern das mehrmalige Betreten der gleichen Räume und durchsuchen der beinhalteten Gegenstände. Durch dieses Vorgehen hören die Spieler immer wieder die selben Soundeffekte und so erzeugt das Hören eines neuen ein stärkerer Effekt.

Klangliche Aussage über Objekt

Für ein Rätsel im Spiel, wird der Ton dazu verwendet, den Spielern mitzuteilen, dass ein Objekt verändert werden muss (siehe Sound-Beispiele mit Video: Musik-Rätsel). Im Rätsel stehen fünf metallische Stäbe übereinander, die alle einen anderen Klang produzieren. Der Mittlere ist verbogen und gibt einen schrägen Ton von sich, wenn die Spieler auf ihn klicken. Unterstützt wird dies durch die Einblendung des Textes „That didn't sound right“. Hier hätte eventuell mehr auf die Wirkung des schrägen Tons in Kombination mit dem Bild des verbogenen Stabes vertraut werden können, und auf die Einblendung des Textes verzichtet werden.

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.

Soundeffekt-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 tretten
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_klavier.mp4	Morgenessen
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_musik-raetsel-sound-version-2.mp4	Ein Musik Rätsel wird 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=1497000008

Last update: **2017/06/09 11:20**