

THE FOREST

- Ruedy Stacher
- Joel Schwendimann
- Hanh-Dung Nguyen



Spieldaten

Genre	Survival Horror
Veröffentlichung	April 2018
Publisher	Endnight Games
Studio	Endnight Games
Spielmodus	Einzelspieler, Koop-Modus
Spiel-Engine	Unity
Plattform	Windows, PlayStation 4

Spielbescrieb

The Forest ist ein Survival-Horror-Spiel aus der Egoperspektive gespielt. Ziel ist es, als einziger Überlebender eines Flugzeugabsturzes auf einer bewaldeten Insel durch Bauen von Hütten, Waffen und Werkzeugen zu überleben. Mittlerweile gibt es ein vollendetes Handlungsende; die Geschichte wird erzählt durch Cutscenes an Beginn (Flugzeugabsturz, eigener Sohn von einem fremden Mann entführt) und am Ende des Spiels sowie durch Bilder, Fotos und Technologie, die der Spieler finden kann. Die primären Bewohner der Insel stellt ein Stamm kannibalistischer Eingeborener dar, die in Zelten aus Holz und in Höhlen leben.

(Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/The_Forest_\(Computerspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/The_Forest_(Computerspiel)))

Inspiration

The Forest wurde durch Filme wie The Descent – Abgrund des Grauens und Nackt und zerfleischt und Videospiele wie Minecraft und Don't Starve inspiriert. Es ist seit 2013 auf Steam erhältlich. Endnight Games sagte, Disney sei insofern eine Inspiration für das Spiel gewesen, als dass es nicht nur „dunkel und bedrückend“ sei. Die Entwickler sind dabei, das Spiel mit Oculus Rift kompatibel zu machen. Ebenso wollen sie einen Mehrspielermodus und einen Koop-Modus ins Spiel einfügen, jedoch sei kein

Mehrspieler-Gefühl wie bei DayZ oder Rust geplant.

(Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/The_Forest_\(Computerspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/The_Forest_(Computerspiel)))

THE FOREST TRAILER

Hier der Trailer zum Finalen Release des Spieles.

[the_forest_trailer_4.mp4](#)

|

In unserer Soundanalyse haben wir uns primär für das Ambiente des Spieles fokussiert. Da in den meisten Survival - oder Horrorspielen viel Wert darauf gelegt wird, Musik- und Sounduntermalung das aktuelle Spielgeschehen, eine Szene oder eine Dramaturgie zu unterstreichen.

Das gesamte Spiel lebt von „Environment Morphing“, also um genau zu sein Position Transition, um eine möglichst glaubhafte und realistische Soundkulisse zu erzeugen.

Sound-Analyse

MUSIK

Hauptthema des Spieles	Dieses Lied wird nur im Hauptmenu des Spieles hören zu sein. Es wirkt dramatisch, traurig und doch mysteriös da einerseits ein Klavier sowie weitere elektronische Töne erklingen.	the_forest_original_game_soundtrack_-_main_menu_theme.mp3
Kassette	Im Verlaufe des Spieles ist es möglich, einen Kassettenspieler zu ebeuten, mit welchem man Musik in die ansonsten überwiegend Stille Welt abspielen kann. Die Musikstücke sind dabei in einem 80er Rockstil angelehnt. Ein sehr seltsamer Kontrast, wenn man ansonsten die grösste Zeit des Spieles mit Geräuschen der Umgebung aber keinerlei Musik konfrontiert wird. the_forest_gameplay_-_part_2_-_no_commentary_-_still_learning.mp4	the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_2.mp3 the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_3.mp3 the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_4.mp3 the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_5.mp3 the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_6.mp3 the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_7.mp3 the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_8.mp3

AMBIANT SOUND

Wald - Forest	Die Spielfigur befindet sich den grössten Teil des Spieles im Wald. Entsprechend ist hier die Geräuschkulisse gestaltet. Von einfachen Bewegungen auf Gras bis hin zu Kollisionen mit Büschen und Sträuchern wirken diese sehr realistisch und glaubhaft, so als ob man sich tatsächlich in einem Wald befindet.	theforest_bushandforest.mp4
Höhle - Cave	In einer Höhle finden sich eine Ansammlungen von verschiedenen Tönen wieder. Neben das tröpfeln und plätschern von Wasser, welches direkt von der Decke runterfällt, zeugt vorallem der Hall durch Bewegung bzw. Schritte der Spielfigur und weitere in der Höhle verborgene Figuren und Gegenstände für Glaubhaftigkeit und Immersion. Zudem ist eine andauernd anhaltende „Anspannung“ durch ein wummernendes Geräusch fühlbar.	the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_.mp4

Strand - Beach	Befindet sich die Spielfigur wieder an der Oberfläche, in diesem Fall am Strand, so werden auch hier sehr realitätsnahe Geräusche erzeugt wie auch das Rauschen des Meeres welche nie gleich zu scheinen seid.	the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_1_.mp4
Unwetter - Storm	Das Wetter zeigt sich hier von seiner „besten“ Seite. ;) Ein lauter Donner, welche an verschiedenen Positionen der Karte, also entweder aus der Ferne oder aus nahem wahrgenommen werden kann. Darauf folgt gleich der Regenschauer, welches zugleich das Terrain beansprucht, so das nun die Schritte der Spielfigur mit einem „plätschern“ sich verändern.	theforest_thunderrain.mp4
Gebäude	Die Soundkulisse in einem Modernen Gebäude klingt gleich anders. Einerseits die Schritte auf einem metallischen Untergrund, das Hallen der Geräusche sowie auch wenn die Spielfigur in Kontakt mit Gegenstände kommt. Zudem sind Digitalegeräte, flackern, surren, summen.	theforest_electro.mp4

Lampen	Befindet sich die Spielfigur unmittelbar in der Nähe einer Lampe, so erklingt der Ton des flackerns, aber auch aus der Distanz ist dieser wahrzunehmen.	----- theforest_lamp.mp4
---------------	---	---

GEGNER

Schreien	Dieser Ton kann sowohl aus nahem als auch aus der Ferne von der Spielfigur wahrgenommen werden. Das Schreien, unterstreicht eine beklemmende sowie potenziell gefährliche Situation für die Spielfigur, da sich eben Gegnerische NPCs in seinem Umfeld bewegen und nach seinem Leben trachten.	----- theforest_enemyfar.mp4
Harfen-Kampfsituation	Der Ton der Harfe erklingt, dass Gegner sich ebenfalls in der Nähe der Spielfigur befinden, sich bewegen und auf den Spieler zu gehen. Der Ton ist 3D und erfolgt also nicht im „Kopf“ der Spielfigur sondern direkt bei den Gegnern. Findet eine hektische sichtbare Bewegung eines Gegners statt, so wechselt das Harfenziehen in verschiedenen Tonlagen und mündet schlussendlich in eine dramatische Kampfmusik über. Die Harfe gilt ebenfalls in klassischen Horrorfilmen als ein stilistischer und oft verwendeter Ton, deshalb auch hier der Einsatz im Spiel, da auch praktisch keinerlei Musik existiert und dadurch vielmehr Spannung und „Schrecken“ erzeugt werden kann.	theforest_harpenemyfight.mp4

SPIELFIGUR

Schwimmen	Schwimmt die Spielfigur an der Oberfläche, so ist erstens das „reinspringen“ und dann das starke Atmen der Spielfigur wahrzunehmen sowie das Wegstossen des Wassers.	the_forest_gameplay_-_water-surface.mp4
Schritte im Wasser	Es wird kein abrupter Tonwechsel stattfinden, sondern ein fließender z.B. von Sand ins Wasser. Jeder Schritt begleitet wie beim Sand einen schönen und glaubhaften „plätscher“ Ton.	schritte_wasser.mp4

Schritte im Sand	Bewegt sich die Spielfigur auf Sandigem Grund, so ist ein klarer sich abwechselnder „sandiger und knirschender“ Ton zu hören.	schritte_sand.mp4
Tauchen	Begibt sich die Spielfigur auf einen Tauchgang, so wirkt die Umgebung etwas leiser, also der Fokus ist nun auf das Wegstossen des Wassers sowie das „blubbern“ und ausatmen der Luft durch Nase.	theforest_diving.mp4

Vergleich mit 7 Days to Die

Der Vergleich mit 7 Days to Die ist auf dieser [Seite](#) zu finden.

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_forest

Last update: **2018/06/07 16:17**

