

# THE FOREST

- Ruedy Stacher
- Joel Schwendimann
- Hanh-Dung Nguyen

---



## Spieldaten

|                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| <b>Genre</b>            | Survival Horror           |
| <b>Veröffentlichung</b> | April 2018                |
| <b>Publisher</b>        | Endnight Games            |
| <b>Studio</b>           | Endnight Games            |
| <b>Spielmodus</b>       | Einzelspieler, Koop-Modus |
| <b>Spiel-Engine</b>     | Unity                     |
| <b>Plattform</b>        | 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](#)

Das Spiel lässt sich grundsätzlich in vier verschiedene Kategorien unterteilen, welche wie folgt wären:  
**Menu, Zwischensequenzen, Gegner und die Spielfigur selber.**

## Sound-Analyse

### MUSIK

|                                |  |   |
|--------------------------------|--|---|
| <b>Der Thema des Hauptmenu</b> | Dieses Lied wird im Hauptmenu screen gespielt. | -----<br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_main_menu_theme.mp3</a>  |
| <b>Kassette</b>                | .  | <a href="#">kung_fu_master_sound_stairs_2.wav</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_2.mp3</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_3.mp3</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_4.mp3</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_5.mp3</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_6.mp3</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_7.mp3</a><br><a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_8.mp3</a> |

### ZWISCHENSEQUENZ

|              |  |  |
|--------------|--|--|
| <b>Musik</b> | 1) Sobald das Spiel beginnt, ertönt diese Melodie.<br>2) Diese Melodie begleitet die Spielfigur während eines ganzen Levels, findet sich immer wieder in einem Loop.<br>3) Diese Melodie ertönt, wenn ein Level abgeschlossen wird.<br>4) Diese Melodie erklingt, sobald das Komplette Spiel beendet wird und Silvia gerettet wurde. | -----<br><a href="#">kung_fu_master_intro.wav</a><br><a href="#">kung_fu_master_music_background.wav</a><br><a href="#">kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav</a><br><a href="#">kung_fu_master_ending.wav</a> |
|--------------|--|--|

|                              |   |   |
|------------------------------|---|---|
| <b>Treppe hochlaufen</b>     | Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur ein Level abgeschlossen hat und wird passend mit einer „Treppenhochlauf“ Animation begleitet.                | <a href="#">kung_fu_master_sound_stairs_2.wav</a>         |
| <b>Lautes Lachen</b>         | Dieser Ton erklingt, wenn die Spielfigur gegen einen Boss verliert ODER während einer Zwischensequenz, nach dem beenden des zweiten und vierten Levels. | <a href="#">kung_fu_master_loadingscreen_laughing.wav</a> |
| <b>Punkte zusammenzählen</b> | Sobald ein Level abgeschlossen wird, ist dieser Ton zu hören, welche dem Spieler das zusammenzählen seinen erlangenen Punkte verdeutlicht.              | <a href="#">kung_fu_master_sound_point_countdown.wav</a>  |

## GEGNER

|                          |  |  |
|--------------------------|--|--|
| <b>Schlag</b>            | Dieser Ton ist zu hören, sobald unsere Spielfigur von einem Menschlichen Gegner getroffen wird. Es impliziert die Verwundbarkeit der Spielfigur.   | -----<br><a href="#">kung_fu_master_enemy_boss_hit.wav</a> |
| <b>Sterben</b>           | Dieser Ton gibt der Spielfigur zu verstehen, dass ein Boss besiegt wurde, hebt sich ganz klar durch ein Hallen ab.   | <a href="#">kung_fu_master_enemy_boss_death.wav</a>        |
| <b>Biene</b>             | Wird eine Biene von der Spielfigur geschlagen, so ertönt dieser „Puuuff“ Ton, wobei die Biene darauf stirbt.   | <a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav</a>   |
| <b>Ball fällt runter</b> | Ein Gegnerischer Ball fällt runter, begleitet mit einem „puuuff“ Ton wobei dann ein Gegnerischer Drache erscheint.   | <a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_explosion.wav</a>   |
| <b>Vase</b>              | Eine Gegnerische Vase fällt ebenfalls runter, man nimmt den Ton einer zerbrochen Vase wahr, ein hohes klirren ertönt und gibt dem Spieler zu verstehen, dass ein Gegner erscheinen wird. | <a href="#">kung_fu_master_sound_enemy_vase.wav</a>        |
| <b>Messer</b>            | Ertönt, sobald ein Messer von einem Gegner geworfen wird.  | <a href="#">kung_fu_master_sound_knive.wav</a>             |

## SPIELFIGUR

|              |  |   |
|--------------|--|---|
| <b>Punch</b> | Gibt dem Spieler zu verstehen, das ein Schlag ausgeführt wird. Klare und genaue Assoziation, da die Figur passgenau mit dem Arm ausholt und dazu, wie es bei Martial Arts üblich ist, schreit. | <a href="#">kung_fu_master_player_punch.wav</a> |
| <b>Kick</b>  | Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur einen Tritt von sich gibt.  | <a href="#">kung_fu_master_player_kick.wav</a>  |

|                    |  |  |
|--------------------|--|--|
| <b>Sterben</b>     | Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirbt.                                     | <a href="#">kung_fu_master_player_death.wav</a>            |
| <b>Extra Leben</b> | Hat die Spielfigur eine gewisse Punktezahl erreicht, so wird dieser Ton zu hören sein. | <a href="#">kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav</a> |

## 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&rev=1528355404](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_forest&rev=1528355404)

Last update: **2018/06/07 09:10**

