2025/11/21 06:07 1/3 THE FOREST

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 |

Spielbeschrieb

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))

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))

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

| Der Thema des Hauptmenu | Dieses Lied wird im Hauptmenu screen gespielt. | the_forest_original_game_soundtrackmain_menu_theme.mp3 |
|-------------------------------|--|---|
| Kasette | the_forest_gameplaypart_2no_commentarystill_learning.mp4 | kung_fu_master_sound_stairs_2.wav the_forest_original_game_soundtrackcassette_2.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_3.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_4.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_5.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_6.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_7.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_8.mp3 |

AMBIANT SOUND

| Forest | mit | theforest_bushandforest.mp4 kung_fu_master_music_background.wav kung_fu_master_sound_level_1_3_finished.wav kung_fu_master_ending.wav |
|---------------|-----------------------------|---|
| Cave | Höhle ambiant sound | the_forest_lets_playpart_1plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11mp4 |
| Beach | Strand ambiant sound. | the_forest_lets_playpart_1plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_1mp4 |
| Das Wetter | Donner und Regen. | theforest_thunderrain.mp4 |

GEGNER

2025/11/21 06:07 3/3 THE FOREST

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

SPIELFIGUR

| Punch | 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. | kung_fu_master_player_punch.wav |
|----------------|--|--|
| Kick | Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur einen Tritt von sich gibt. | kung_fu_master_player_kick.wav |
| Sterben | Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirb. | kung_fu_master_player_death.wav |
| Extra Leben | Hat die Spielfigur eine gewisse Punktezahl erreicht, so wird dieser Ton zu hören sein. | kung_fu_master_sound_player_extra_life.wav |

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=1528363640

Last update: 2018/06/07 11:27

