

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 sind wir bei der Analyse zu folgenden Ergebnissen gekommen:

Sound-Analyse

MUSIK

| | | |
|--------------------------------|--|---|
| Der Thema des Hauptmenu | 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 | the_forest_gameplay_-_part_2_-_no_commentary_-_still_learning.mp4 | kung_fu_master_sound_stairs_2.wav 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

| | | |
|-------------------|---|---|
| Forest | 1) Wann es eine Kollision mit Sträucher gibt. | ----- 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 ambient sound | the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_.mp4 |
| Beach | Strand ambient sound. | the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_1_.mp4 |
| Das Wetter | Donner und Regen. | theforest_thunderrain.mp4 |

GEGNER

| | | |
|--------------------------|--|--|
| Schreien | Wann einen Gegner weit ist. | ----- theforest_enemyfar.mp4 |
| 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 |
| Kampf | Kampf mit einem Gegner. | theforest_harpenemyfight.mp4 |
| 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 nimmt 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

| | | |
|--------------------|--|--|
| Schwimmen | Wann der Spieler schwimmt im oberfläche. | the_forest_gameplay_-_water-surface.mp4 |
| 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 stirbt. | 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=1528372228

Last update: **2018/06/07 13:50**

