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

|

In unserer Soundanalyse haben wir uns primär für das Ambiente des Spieles fokusiert. Da in den meisten Survival - oder Horrorspielen viel Wert darauf gelegt wird, Musik- und Sounduntermalung das aktuelle Spielgeschehen, eine Szene oder eine Dramaturgie zu untestreichen sind wir bei der Analyse zu folgenden Ergebnissen gekommen:

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. Ein sehr seltsamer Kontrast, wenn man die grösste Zeit des Spieles mit Geräuschen 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

Forest	1) Die Spielfigur befindet sich grundsätzlich einen grossen Teil der Zeit im Wald. Entsprechend ist hier die Geräuschkulisse gestaltet. Von einfachen stampfen auf Gras bis hin zu Kollisionen mit Büschen und Sträuchern wirken diese sehr realistisch und glaubhaft.	

Cave	Höhle ambiant sound	the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_.mp4
Beach	Strand ambiant 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 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

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 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=1528372755

Last update: **2018/06/07 13:59**