# 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** | | |
|---|---|---|
| _____ theforest_bushandforest.mp4 | | |
| **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=1528373007**

Last update: **2018/06/07 14:03**