

# 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](#)

|

---

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

<b>Hauptthema des Spieles</b>	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.	----- <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_main_menu_theme.mp3</a>
<b>Kassette</b>	Im Verlaufe des Spieles ist es möglich, einen Kassettenspieler zu ebeuten, mit welchem man Musik in die ansonsten überwiegend Stille Welt abspielen kann. Die Musikstücke sind dabei in einem 80er Rockstil angelehnt. Ein sehr seltsamer Kontrast, wenn man ansonsten die grösste Zeit des Spieles mit Geräuschen der Umgebung aber keinerlei Musik konfrontiert wird. <a href="#">the_forest_gameplay_-_part_2_-_no_commentary_-_still_learning.mp4</a>	<a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_2.mp3</a> <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_3.mp3</a> <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_4.mp3</a> <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_5.mp3</a> <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_6.mp3</a> <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_7.mp3</a> <a href="#">the_forest_original_game_soundtrack_-_cassette_8.mp3</a>

---

### AMBIANT SOUND

<b>Forest</b>	<p>Die Spielfigur befindet sich den grössten Teil des Spieles im Wald. Entsprechend ist hier die Geräuschkulisse gestaltet. Von einfachen Bewegungen auf Gras bis hin zu Kollisionen mit Büschen und Sträuchern wirken diese sehr realistisch und glaubhaft, so als ob man sich tatsächlich in einem Wald befindet.</p>	<a href="#">theforest_bushandforest.mp4</a>
<b>Cave</b>	<p>In einer Höhle finden sich eine Ansammlungen von verschiedenen Tönen wieder. Neben das tröpfeln und plätschern von Wasser, welches direkt von der Decke runterfällt, zeugt vor allem der Hall durch Bewegung bzw. Schritte der Spielfigur und weitere in der Höhle verborgene Figuren und Gegenstände für Glaubhaftigkeit und Immersion. Zudem ist eine andauernd anhaltende „Anspannung“ durch ein wummernendes Geräusch fühlbar.</p>	<a href="#">the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_.mp4</a>

<b>Beach</b>	Befindet sich die Spielfigur wieder an der Oberfläche, in diesem Fall am Strand, so werden auch hier sehr realitätsnahe Geräusche erzeugt. Das fängt bei den „sandigen und knirschenden“ Schritten an, zieht sich weiter über das Rauschen des Meeres welche nie gleich zu scheinen seid.	<a href="#">the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_1_.mp4</a>
<b>Das Wetter</b>	Donner und Regen.	<a href="#">theforest_thunderrain.mp4</a>
<b>Gebäude</b>	Donner und Regen.	<a href="#">theforest_electro.mp4</a>
<b>Lampen</b>	Donner und Regen.	<a href="#">theforest_lamp.mp4</a>

## GEGNER

<b>Schreien</b>	Wann einen Gegner weit ist.	<a href="#">theforest_enemyfar.mp4</a>
<b>Kampf</b>	Kampf mit einem Gegner.	<a href="#">theforest_harpenemyfight.mp4</a>

## SPIELFIGUR

<b>Schwimmen</b>	Wann der Spieler schwimmt im oberfläche.	<a href="#">the_forest_gameplay_-_water-surface.mp4</a>
<b>Wasser Schritte</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirb.	<a href="#">schritte_wasser.mp4</a>
<b>Tauchen</b>	Dieser Ton erklingt, sobald die Spielfigur stirb.	<a href="#">theforest_diving.mp4</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=1528376306](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_forest&rev=1528376306)

Last update: **2018/06/07 14:58**

