2025/11/21 03:48 1/5 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

Last update: 2018/06/07 15:39

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**

	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_soundtrackmain_menu_theme.mp3
Kassette	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	the forest_original_game_soundtrackcassette_5.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_6.mp3 the_forest_original_game_soundtrackcassette_7.mp3

### **AMBIANT SOUND**

2025/11/21 03:48 3/5 THE FOREST

Wald - Forest	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.	theforest_bushandforest.mp4
Höhle - Cave	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 vorallem der Hall durch Bewegung bzw.	the_forest_lets_playpart_1plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11mp4

mealitationabe Geräusche Geräusche Geräusche Geräusche Gereugt wie auch das Rauschen des Meeres weiche nie gleich zu scheinen seid.  Das Wetter  zeigt sich hier von seiner "besten" Selte. ;) Ein lauter Donner, welche an verschiedenen Positionen der Karte, also entweder aus der Ferne oder aus nahem  Unwetter werden kann.  Brauf folgt gleich der Regenschauer, weiches zugleich das Terrain Denansprücht, so es Arhritte der Spielfigur mit einem "plätschern" sich verändern. Die Soundkulisse in einem Modernen Gebäude klingt gleich anders. Einerseits die Schritte auf einem metallischen Untergrund, das Hallen der Geräusche Sowie auch wenn die Spielfigur in Kontakt mit Gegenstände kommt. Zudem sind Digtalegeräte, flackern, surren, summen.			
Das Wetter zelgt sich hier von seiner "besten" Seite.  ) Ein lauter Donner, welche an verschiedenen Positionen der Karte, also entweder aus der Ferne oder aus nähem Unwetter wahrgenommen "Chrom "Chr	Strand - Beach	die Spielfigur wieder an der Oberfläche, in diesem Fall am Strand, so werden auch hier sehr realitätsnahe Geräusche erzeugt wie auch das Rauschen des Meeres welche nie gleich zu	the_forest_lets_playpart_1plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_1mp4
Die Soundkulisse in einem Modernen Gebäude klingt gleich anders. Einerseits die Schritte auf einem metallischen Untergrund, das Hallen der Geräusche sowie auch wenn die Spielfigur in Kontakt mit Gegenstände kommt. Zudem sind Digitalegeräte, flackern, surren, summen.	Unwetter - Storm	Das Wetter zeigt sich hier von seiner "besten" Seite. ;) Ein lauter Donner, welche an verschiedenen Positionen der Karte, also entweder aus der Ferne oder aus nahem wahrgenommen werden kann. Darauf folgt gleich der Regenschauer, welches zugleich das Terrain beansprucht, so das nun die Schritte der Spielfigur mit einem "plätschern"	theforest_thunderrain.mp4
Lampen		Die Soundkulisse in einem Modernen Gebäude klingt gleich anders. Einerseits die Schritte auf einem metallischen Untergrund, das Hallen der Geräusche sowie auch wenn die Spielfigur in Kontakt mit Gegenstände kommt. Zudem sind Digitalegeräte, flackern, surren,	
<u> </u>	Lampen		

2025/11/21 03:48 5/5 THE FOREST

\_\_-

### **GEGNER**

Schreien	Wann einen Gegner weit ist.	theforest_enemyfar.mp4
		theforest_harpenemyfight.mp4

### **SPIELFIGUR**

Schwimmen	Schwimmt die Spielfigur an der Oberfläche, so ist erstens das "reinspringen" und dann das starke Atmen der Spielfigur wahrzunehmen sowie das Wegstossen des Wassers.	the_forest_gameplaywater-surface.mp4
Schritte im Wasser	Es wird kein abrupter Tonwechsel stattfinden, sondern ein fliessender z.B. von Sand ins Wasser. Jeder Schritt begleitet wie beim Sand einen schönen und glaubhaften "plätscher" Ton.	schritte_wasser.mp4
Schritte im Sand	Bewegt sich die Spielfigur auf Sandigem Grund, so ist ein klarer sich abwechselnder "sandiger und knirschender" Ton zu hören.	schritte_sand.mp4
Tauchen	Begibt sich die Spielfigur auf einen Tauchgang, so wirkt die Umgebung etwas leiser, also der Fokus ist nun auf das Wegstossen des Wassers sowie das "blubbern" und ausatmen der Luft durch Nase.	theforest_diving.mp4

# 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=1528378797

Last update: 2018/06/07 15:39

