

# 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

## Spielbeschreibung

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 erbeuten, 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>Wald - 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>Höhle - 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 vorallem 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>Strand - Beach</b>	Befindet sich 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 scheinen seid.	<a href="#">the_forest_lets_play_-_part_1_-_plane_just_crashed_1080p_full_hd_gameplay_survival_v0.11_1_.mp4</a>
<b>Unwetter - Storm</b>	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“ sich verändern.	<a href="#">theforest_thunderrain.mp4</a>
<b>Gebäude</b>	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.	<a href="#">theforest_electro.mp4</a>

<b>Lampen</b>	Befindet sich die Spielfigur unmittelbar in der Nähe einer Lampe, so erklingt der Ton des flackerns, aber auch aus der Distanz ist dieser wahrzunehmen.	----- <a href="#">theforest_lamp.mp4</a>
---------------	---	---

## GEGNER

<b>Schreien</b>	Dieser Ton kann sowohl aus nahem als auch aus der Ferne von der Spielfigur wahrgenommen werden. Das Schreien, unterstreicht eine beklemmende sowie potenziell gefährliche Situation für die Spielfigur, da sich eben Gegnerische NPCs in seinem Umfeld bewegen und nach seinem Leben trachten.	----- <a href="#">theforest_enemyfar.mp4</a>
<b>Harfen-Kampfsituation</b>	Der Ton der Harfe erklingt, dass Gegner sich ebenfalls in der Nähe der Spielfigur befinden, sich bewegen und auf den Spieler zu gehen. Der Ton ist 3D und erfolgt also nicht im „Kopf“ der Spielfigur sondern direkt bei den Gegnern. Findet eine hektische sichtbare Bewegung eines Gegners statt, so wechselt das Harfenziehen in verschiedenen Tonlagen und mündet schlussendlich in eine dramatische Kampfmusik über. Die Harfe gilt ebenfalls in klassischen Horrorfilmen als ein stilistischer und oft verwendeter Ton, deshalb auch hier der Einsatz im Spiel, da auch praktisch keinerlei Musik existiert und dadurch vielmehr Spannung und „Schrecken“ erzeugt werden kann.	<a href="#">theforest_harpenemyfight.mp4</a>

## SPIELFIGUR

<b>Schwimmen</b>	Schwimmt die Spielfigur an der Oberfläche, so ist erstens das „reinspringen“ und dann das starke Atmen der Spielfigur wahrzunehmen sowie das Wegstossen des Wassers.	<a href="#">the_forest_gameplay_-_water-surface.mp4</a>
<b>Schritte im Wasser</b>	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.	<a href="#">schritte_wasser.mp4</a>

<b>Schritte im Sand</b>	Bewegt sich die Spielfigur auf Sandigem Grund, so ist ein klarer sich abwechselnder „sandiger und knirschender“ Ton zu hören.	<a href="#">schritte_sand.mp4</a>
<b>Tauchen</b>	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.	<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=1528380795](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_forest&rev=1528380795)

Last update: **2018/06/07 16:13**

