



Genre:	First-Person, Cooperative-Puzzle-Game
Publikationsjahr:	2017
Studio:	Total Mayhem Games
Analyse von:	Andri Mächler, Nicolas Keel, Elin Giger

## 1. Spielbescrieb

*We Were Here* ist das erste Spiel in der gleichnamigen Spielreihe. Zwei Spieler schlüpfen in die Rolle von Arctic Explorers, die in einer alten Burg voneinander getrennt wurden und nun den Weg zueinander und nach draussen wieder finden müssen. Das Spiel ist von einer einsamen, verlassenen Stimmung geprägt und spiegelt dies auch in seinem Sound wieder.

Trailer:

<https://cdn.cloudflare.com/steam/apps/256678424/movie480.webm?t=1485442343>

## 2. Soundbescrieb

Der Sound in *We Were here* ist melancholisch und düster. Jeder Raum wird von einer neuen, passenden Ambiente-Musik begleitet und dessen Atmosphäre somit unterstrichen. Das Spiel stützt sich sehr auf diese Ambiente-Musik und Ambiente Sounds um die Stimmung zu generieren. Die Sounds für die anderen Bereiche des Spiels, sind passend, aber weniger nennenswert.

### 2.1 Wahrnehmung

#### Verstärkung der Immersion

Ambiente Musik und Ambiente Sound Sorgen für die typische verlassene, einsame Stimmung und sind für die Immersion in das Setting zuständig. Die Musik klingt häufig sehr ungeordnet und frei, weniger wie ein Musikstück sondern eher wie „Hintergrundklänge“ die ab und zu in einer Melodie und einem Rhythmus erklingen. Da die Musik sehr ausschlaggebend ist, haben wir hier zwei Beispiele, einmal nur den Ambiente Sound, einmal der Sound mit der Musik, beigefügt.

Wind Ambiente	<a href="#">wwh_ambientewind.mp3</a>
Wind Ambiente + Musik	<a href="#">wwh_windmusic2.mp3</a>

Hier ein Beispiel eines anderen Raumes/Levels. Das Ticken der Uhr ist Sound, allerdings hat es in der Hintergrundmusik auch Geräusche, welche man mit Uhren assoziiert. Der Sound und die Musik Synergien um eine einheitliche, überzeugende Stimmung zu generieren.



Uhr Ambiente + Musik	<a href="#">wwh_clock_music.mp3</a>
----------------------	-------------------------------------

## Simulation, Imitation der physikalischen Welt

Es gibt Momente im Spiel, in welchen zum Beispiel Objekte verschoben werde oder andere physikalische Phänomene imitiert werden.

Steinfigur wird verschoben	<a href="#">wwh_steinverschoben2.mp3</a>
----------------------------	--

Ein schönes Beispiel ist das Theater Rätsel. Zuerst wird die Geschichte aus einem kleinen, alten Lautsprecher erzählt, bevor sie dann bei Erfolg im Theater abgespielt wird. Beim Spielen aus dem alten Lautsprecher ist ein Knacken und Rauschen zu hören, wenn der Sound aber vom Theater kommt ist er klar, mit Musik hinterlegt und erfüllt den ganzen Raum.

Lautsprecher/Theater	<a href="#">wwh_theater.mp3</a>
Lautsprecher/Theater	
	

## 2.2 Aktion -> Sound

*We Were Here* ist ein Rätselspiel und besitzt daher viele Momente in welchen die spielende Person eine Aktion machen muss und mit der Umwelt interagiert. Die Sounds genügen um dem Spieler zu verdeutlichen, dass eine Aktion passiert ist und einen Effekt in der Welt auslöst. Allerdings hat es in diesem Bereich noch Raum zur Verbesserung: Die *Fackel nehmen* und *Fackel platzieren* Sounds sind zum Beispiel immer genau gleich, ohne Variation.

### Einfache Aktionen im Spiel

Charakter läuft	<a href="#">wwh_schritte.mp3</a>
Fackel nehmen/platzieren	<a href="#">wwh_fackel.mp3</a>
Schalter umgelegt	<a href="#">wwh_schalter.mp3</a>
Rätsel Stein platzieren	<a href="#">wwh_platzieren.mp3</a>

### Aktionen im UI

Bei der Navigation durch das UI wird ein Sound gespielt, wenn auf einen UI-Button geklickt wird.

UI-Button klick	<a href="#">wwh_uisound.mp3</a>
-----------------	---------------------------------

## Fehlgeschlagene Aktion

Der Fehlschlag-Sound ist genügend und vermittelt was er vermitteln soll, nämlich, dass eine Aktion nicht geklappt hat. Leider kommt bei allen Fehlschlag-Aktionen der gleiche Sound. Zudem erklingt der Fehlschlag-Sound nur bei Objekten, welche Teil der Rätsel sind und eine Aktion auslösen *könnten*. Objekte welche nicht Teil der Rätsel sind, machen keinen Sound wenn diese von der spielenden Person angeklickt werden.

Fehlschlag [wwh\\_fail.mp3](#)

## Zustandsveränderung

Es gibt im Spiel zwei Zustandsveränderungen, nämlich *Ertrinken* und *Erfrieren*. Beim erfrieren überzieht sich der Bildschirm mit einem visuellen Eiseffekt und ein Eis-Sound spielt sobald sich das Eis weiter ausbreitet. Die sonstigen Sounds ändern sich nicht. Leider hat das Ertrinken keinen Zustands-Sound. Befindet sich der Charakter unter Wasser, ändert sich auch an der restlichen Akustik nichts.

Erfrieren [wwh\\_erfrieren.mp3](#)

Verglichen mit: [We Were Here Forever](#)

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we\\_were\\_here&rev=1686232537](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we_were_here&rev=1686232537)

Last update: **2023/06/08 15:55**

