



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	wwh_ambientewind.mp3
Wind Ambiente + Musik	wwh_windmusic2.mp3

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	wwh_clock_music.mp3
----------------------	-------------------------------------

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	wwh_steinverschoben2.mp3
----------------------------	--

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	wwh_theater.mp3
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	wwh_schritte.mp3
Fackel nehmen/platzieren	wwh_fackel.mp3
Schalter umgelegt	wwh_schalter.mp3
Rätsel Stein platzieren	wwh_platzieren.mp3

Aktionen im UI

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

UI-Button klick	wwh_uisound.mp3
-----------------	---------------------------------

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 drei Zustandsveränderungen, nämlich *Ertrinken*, *Erfrieren* und *Walkie Talkie*. 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.

Beim Walkie Talkie erklingt ein Anschalten-Geräusch und die Stimme der zweiten spielenden Person wird übertragen.

Das Ertrinken hat leider keinen Zustands-Sound. Befindet sich der Charakter unter Wasser, ändert sich auch an der restlichen Akustik nichts.

Erfrieren	wwh_erfrieren.mp3	
Walkie Talkie	wwh_walkietalkie.mp3	}}

2.3 Narration & Dramaturgie

Wenn ein Raum abgeschlossen ist, spielt ein Erfolgs-Jingle. Der Jingle ist glücklich/positiv genug um den Erfolg zu unterstreichen, passt aber trotzdem immer noch in die Atmosphäre des Spiels.

Erfolg	wwh_erfolg_jingle2.mp3
--------	--

3. Persönliches Fazit

Die Sounds passen stilistisch zu dem Spiel und stimmen auch mit dem Genre überein. Die Anzahl und Variation der Sounds hält sich allerdings in Grenzen. Sobald man sich etwas genauer drauf achtet, zum Beispiel, dass die Fackel in allen Situationen gleich klingt, wird das Spielerlebnis beeinträchtigt. Auch dass beim Anklicken von Objekten die nicht direkt zum Rätsel gehören, kein Sound erklingt, hat mich persönlich etwas irritiert.

Alles in allem ist *We Were Here* trotzdem sein sehr stimmungsvolles Spiel. Die Hintergrund-Sounds und Effekte erhalten die melancholische, einsame Atmosphäre sehr gut. Zudem lenkt auch die Walkie-Talkie Kommunikation mit der zweiten, spielenden Person von den teils lückenhaften Sounds ab.

4.1 Allgemeiner Vergleich

We Were Here ist sehr offensichtlich ein frühes Spiel einer kleineren Game Company. Verglichen damit hat *We Were Here Forever*, das letzte Spiel in der Serie, in vielen Bereichen Verbesserungen vorgenommen.

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=1686268090

Last update: **2023/06/09 01:48**

