

# We Were Here Forever



|                   |   |
|-------------------|---|
| Genre:            | Co-operative Puzzle Game                |
| Publikationsjahr: | 2022                                    |
| Studio:           | Total Mayhem Games                      |
| Analyse von:      | Elin Giger, Andri Mächler, Nicolas Keel |

## 1. Spielbeschreibung

„We were Here Forever“ ist der vierte Teil der We Were Here - Serie. Das Spiel dreht sich um kooperative Entdeckung, Immersion und Teamarbeit durch Kommunikation. Du und ein Partner müssen durch kluge Kommunikation und Beobachtung Rätsel lösen. Gefangen in verschiedenen Teilen eines alten Schlosses ermöglichen euch nur eure Funkgeräte, herauszufinden, wie ihr entkommen könnt.

Trailer: [https://www.youtube.com/watch?v=3085f9umxIQ&ab\\_channel=TotalMayhemGames](https://www.youtube.com/watch?v=3085f9umxIQ&ab_channel=TotalMayhemGames)

## 2. Soundbeschreibung

Die Atmosphäre in *We Were Here Forever*, genau wie in seinen Vorgängern, ist ausgesprochen düster und lehnt sich stark auf die Soundeffekte, welche der Musik fast gleich gestellt sind.

Tür öffnet sich (Intro-Cutscene) [intro\\_door\\_opening\\_creaky.mp3](#)

Dieser Tür-Soundeffekt, welchen man ganz am Anfang des Spiels hört, ist sehr vielfältig und bringt den Spieler direkt in die Spielwelt. Die Unmengen von Echo und Hall schildern einem, dass man sich in einem gigantischen höhlenartigen Schloss befindet, und durch das ausgezogene Knarzen der Türe fühlt sich dieser Ort alt und verlassen an.

Hier zum Vergleich eines der Musikstücke aus diesem Game:

The Beginning [wwhf\\_the\\_beginning.mp3](#)

Es ist enorm abgeschwächt; es wird Rubato gespielt (es hat keinen klaren Puls) und besteht

hauptsächlich nur aus einer einstimmigen, instrumentalen Melodie auf der Gitarre. Die Musik wirkt fast schon diegetisch, vor allem weil sie ebenfalls in Echoeffekten getränkt ist, und die Unterscheidung zwischen Soundeffekt und Musik wird bisweilen recht unklar.

Seltener gibt es auch Musikstücke, die polyphonischer und rhythmisch strikter sind - kurz gesagt, die mehr wie „normale“ Musik klingen:

|            |   |
|------------|---|
| The Jester | <a href="https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we_were_here_forever">onlymp3.to_-_07._the_jester_-_we_were_here_forever_ost-mwd5cdirm-y-256k-1655523887839.mp3</a> |
|------------|---|

Diese Tracks geben dem Spiel ein bisschen mehr musikalische Abwechslung, doch sie sind ganz klar weniger atmosphärischer und abgetrennter von der restlichen Ästhetik des Games.

## 2.1 Wahrnehmung

### Verstärkung der Immersion

Mehrere Objekte in diesem Spiel erzeugen ambiente Geräusche, die ihre fortwährende Präsenz kennzeichnen. So zum Beispiel die Geräusche der Fackel, die man herumträgt:

|                      |  |
|----------------------|--|
| Fackel anzünden      | <a href="#">torch_light_up.mp3</a>     |
| Fackel halten (Loop) | <a href="#">torch_holding_loop.mp3</a> |
| Fackel auszünden     | <a href="#">torch_put_out.mp3</a>      |

Rein gameplaymässig bräuchte es das zweite Geräusch (welches die ganze Zeit spielt, wenn die Fackel angezündet ist) gar nicht, aber es fördert die Illusion, dass man hier eine echte Fackel am tragen ist. Solche fortwährenden Geräusche werden mit der Zeit einfach zu einer Geräuschkulisse, welche man nicht aktiv bemerkt, aber dessen Absenz einem vollkommen aus der Immersion bringen würde.

### Simulation, Imitation der physikalischen Welt

Nur schon wenn man herumläuft, reagiert der Sound auf das physische Setting, in dem man sich befindet. Je nachdem, auf welcher Art von Boden man sich befindet, werden verschiedene Sounds abgespielt.

|                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Schritte auf Holzboden          | <a href="#">footsteps_wood.mp3</a>  |
| Schritte auf Steinboden         | <a href="#">footsteps_stone.mp3</a> |
| Schritte auf metallischem Boden | <a href="#">footsteps_metal.mp3</a> |
| Schritte auf Schnee             | <a href="#">wwhf_walk_snow.mp3</a>  |

Es ist auch nicht so, dass jeder Schritt genau gleich klingt - um die Unregelmässigkeit von echten Schrittgeräuschen zu simulieren, bestehen diese Sounds aus vielen einzelnen Schrittgeräuschen, welche zufällig abgerufen werden, wenn der Spieler läuft.

## 2.2 Aktion -> Sound

Alles, mit dem man interagieren kann, erzeugt dabei irgendeinen Ton. Von ganz kleinen, oft gehörten Sachen -

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Item aufsammeln                 | <a href="#">pick_up_item.mp3</a>            |
| Kombinationsschloss drehen      | <a href="#">rotate_combination_lock.mp3</a> |
| Schiebeverschluss Hebel bewegen | <a href="#">slide_lock_move_handle.mp3</a>  |

- bis hin zu grösseren, mehr atmosphärischen Sounds, die nichtsdestotrotz eine Aktion des Spielers kennzeichnen:

|  |  |
|--|--|
| Hebel ziehen → aktiviert Kettenmechanismus | <a href="#">level_pull_chain_mechanism.mp3</a> |
|--|--|

Auch hierbei wird immer noch bisweilen zwischen der Materialität unterschieden:

|                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| Holztür öffnen         | <a href="#">push_wooden_door.mp3</a> |
| Metallische Tür öffnen | <a href="#">door_opening.mp3</a>     |

### Fehlgeschlagene Aktionen

Und auch Aktionen, die im Moment nichts erreichen, aber eventuell später relevant sein könnten, werden betont:

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| Versuchen, eine verschlossene metallische Tür zu öffnen | <a href="#">door_cant_open.mp3</a> |
|---|------------------------------------|

### Zustandsveränderung

Oft wird bei der Vertonung der Abbruch einer Aktion auch einbezogen (d.h. sowohl das Aktivieren als auch das Deaktivieren einer Mechanik hat einen Soundeffekt). Somit wird auditiv sofort klar, dass man gerade in einen Zustand reinging bzw. aus einem Zustand rausging. Hierbei ist der Deaktivier-Sound oft negativer als der Aktivier-Sound, oder auf irgendeine Weise kontrastierend oder gegenteilig.

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Radio anstellen                      | <a href="#">radio_turn_on.mp3</a>              |
| Radio abstellen                      | <a href="#">radio_turn_off.mp3</a>             |
| Schiebeverschluss Hebel reinschieben | <a href="#">slide_lock_push_in_handle.mp3</a>  |
| Schiebeverschluss Hebel rausziehen   | <a href="#">slide_lock_pull_out_handle.mp3</a> |

- Zustandsveränderungen gibt es nicht nur bei Objekten sondern auch beim Spieler. Zu Beispiel der Atem des Spielers während des Tauchrätzel verändert sich je nach verbleibende Sauerstoffmenge.

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| Unterwasser Atmen 100% Sauerstoff | <a href="#">wwhf_ambience_underwater.mp3</a>           |
| Unterwasser Atmen 10% Sauerstoff  | <a href="#">wwhf_ambience_underwater_lowoxygen.mp3</a> |
| Unterwasser Atmen 0% Sauerstoff   | <a href="#">wwhf_ambience_underwater_noxygen.mp3</a>   |

## 2.3 Raum

## Etablierung eines Settings

Jeder Raum im Spiel verfügt über eine einzigartige Klangkulisse, wodurch die Soundgestaltung zur Raumgestaltung und Immersion beiträgt. Wenn sich der Spieler an der Oberfläche befindet, hört er den heulenden kalten Wind. In den Höhlen sind die Geräusche gedämpft und hallen durch den Raum. Beim Tauchen sind nur der Atem und die Schritte des Spielers zu hören, während andere Geräusche kaum wahrnehmbar sind. Auf dem Friedhof hört man das Krähen der Krähen. Diese vielfältige Klangkulisse verleiht den Räumen eine lebendige und eindringliche Atmosphäre.

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Feuchte Höhle Ambience   | <a href="#">wwhf_ambience_wetcave.mp3</a>    |
| Oberfläche Wind Ambience | <a href="#">wwhf_ambience_windowling.mp3</a> |

Dadurch dass es sich um ein Multiplayerspiel handelt, ist es möglich dass die Spieler an unterschiedliche Orte sich befinden, hören jedoch trotzdem den anderen Spieler. Da kommt es dazu dass die Spieler die selbe Aktion verschieden hören können. Ein gutes Beispiel hier wäre, wenn der eine Spieler im Tauchanzug Unterwasser ist und der andere ihn durch ein Fenster sieht und hört.

|  |  |
|--|--|
| Schritte des Spielers im Tauchanzug                            | <a href="#">wwhf_walk_underwater_2.mp3</a> |
| Schritte des Spielers im Tauchanzug gehört vom anderem Spieler | <a href="#">wwhf_walk_underwater_3.mp3</a> |

## 2.4 Narration & Dramaturgie

### Dramatisierung, emotionale Hinweise

Löst der Spieler ein Rätsel ertönt eine kurze Melodie, welche ihm seinen Erfolg mitteilt.

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Erfolg beim lösen des Rätsels | <a href="#">wwhf_taskcompleted.mp3</a> |
|-------------------------------|--|

### Narration

Beim Abschliessen eines grösseren Rätsels bekommt der Spieler eine Cutscene. Diese werden mit einem Voiceover inszeniert und teilweise durch den Soundtrack unterstützt. Sie dienen jedoch nur zur Erzählung der Geschichte und dem Vorankommen im Spielablauf.

|                |                                    |
|----------------|------------------------------------|
| Jester spricht | <a href="#">wwhf_voiceover.mp3</a> |
|----------------|------------------------------------|

## 3. Ästhetische Beurteilung

Im Spiel sind die Geräusche deutlich und präzise, um die Interaktionen hervorzuheben und das Lösen von Rätseln spannender zu gestalten. Die Musik ist bewusst sparsam eingesetzt und dient als Hintergrundgeräusch, um die Atmosphäre zu unterstreichen. Durch die verschiedenen Arten von Musik, wie motivierende, emotionale und mysteriöse Klänge, wird das Rätseln intensiviert und die Geschichte dramaturgisch unterstützt.

Die Soundqualität im Spiel ist insgesamt sehr hoch. Die Sounds sind abwechslungsreich und wiederholen sich selten. Die Atmosphäre wirkt immersiv und dreidimensional.

## 4. Persönlicher Fazit

Der Sound und die Musik in diesem Spiel erzeugen ein Gefühl von Mysterium und Emotionen, teilweise mit depressiver, aber auch motivierender Wirkung. Dies funktioniert sehr gut und trägt zur Spielerfahrung bei. Die Geräuschkulisse ist ein wesentlicher Bestandteil, der dem Spieler hilft, die Rätsel zu verstehen und zu lösen.

Allerdings ist uns ein fehlender Sound aufgefallen: Die Jump-Geräusche fehlen, was den Spieler möglicherweise aus der Immersion reißen kann. Darüber hinaus fehlen auch die UI-Sounds im Hauptmenü, allerdings ist dies aufgrund der kurzen Verweildauer des Spielers in diesem Bereich vernachlässigbar.

Alles in allem ist *We Were Here Forever* ein würdiger Nachfolger der vorherigen Spiele, der auf diesen aufbaut und Verbesserungen bietet. Die Geräuschkulisse und der Soundtrack stellen die Atmosphäre perfekt dar. Schließlich könnte das Spiel ohne Sounds überhaupt nicht funktionieren, da die Kern-Spielmechanik die Kommunikation zwischen den Spielern ist.

## 5. Sound Design im Vergleich

Das erste Spiel beinhaltet im Bereich Sound das nötigste. *We Were Here* schafft es aber trotzdem, ein immersives, stimmungsvolles Spielerlebnis zu schaffen. *We Were Here Forever* behält den Musikstil und einige ikonische Sounds aus dem ersten Teil, wie zum Beispiel das Walkie-Talkie und erweitert die Soundkulisse. Es kommen viele neue Soundvariationen hinzu und es ist offensichtlich, dass viele Ressourcen in die Produktion von *We Were Here Forever* geflossen sind.

### Musik im Vergleich

Die Musik in beiden Titeln unterstreicht die Stimmung der Spiele sehr gut. Beide Spiele nutzen atmosphärische Musik, die teilweise weniger wie ein Lied klingen, sondern mehr wie gekonnt-aneinandergereihte Klänge. *We Were Here Forever* geht noch mehr auf das Zirkus-Thema ein und inkorporiert auch Musik, welche das unterstreicht.

### Voice Over im Vergleich

Voice Over kommt im ersten Spiel nur innerhalb des Theater-Rätsels vor, wo die laufende Theater Szene kommentiert wird. In *We Were Here Forever* hat das Voice Over aber zudem noch eine narrative Funktion. In Cut Scenes, sowie während dem Spiel, wird durch das Voice Over die Story weiter vorangetrieben.

### Vertonung Aktionen

In beiden Spielen sind die meisten Aktionen vertont und untermalen somit die Handlungen der spielenden Person. In *We Were Here* hat es aber eine limitierte Variation solcher Sounds und an manchen Orten fehlen sie komplett. Das ist teilweise so schwerwiegend, dass man aus der Immersion gerissen wird. In *We Were Here Forever* ist dieses Problem fast ganz behoben. Das einzige, was unsere Immersion gebrochen hat, waren die fehlenden Jump Sounds. Diese fielen besonders stark auf, da der Rest des Spieles so detailreich und hochwertig vertont ist.

Verglichen mit: [We Were Here](#)

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we\\_were\\_here\\_forever](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we_were_here_forever)

Last update: **2023/06/09 10:19**

