

# We Were Here Forever



Genre:	co-operativ puzzel game
Publikationsjahr:	2022
Studio:	Total Mayhem Games
Analyse von:	Elin Giger, Andri Mächler, Nicolas Keel

## 1. Spielbeschrieb

„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. Funktionale Soundanalyse

### 2.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

Im gesamten Spiel sind die Environment-Sounds im Vergleich am prominentesten. Das Player-Feedback ist immer präsent, aber eher leise, ausser beim Ausführen wichtiger Handlungen.

Während eines Kampfes werden Environment-Sounds ausgeblendet. Übrig bleiben Musik und die Gegner-Sounds, welche laut gespielt werden. Die Spieler-Sounds bleiben leise.

Als Teil des Core-Gameplays ist das aufsammeln der „Rotts“ (kleine Begleiter) akustisch sehr belohnend und wird immer betont.

Auffällig sind die zur Navigation eingesetzten Soundeffekte. Während dem Erkunden der Spielwelt werden immer wieder Rufe abgespielt, welche dem Spieler den Weg zeigen.

Da das Spiel auf die Narration fokussiert ist wurde Kognitive Entlastung durch Geräusch-Feedback nicht als wichtige Mechanik eingebaut.

Rotts finden: [rottfound.mp3](#)

## Rufe

Umherirrende geister	<a href="#">ghosts.mp3</a>
Rotts in der Nähe	<a href="#">nearby.mp3</a>

## 2.2 Bezug auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Das Player-Feedback (Schritte, Attacken, etc.) ist im Verlauf des ganzen Spiels zu hören, aber immer nur leise. Einige Feedbacks werden durch Musik angezeigt (z.B. Success-Sound). Aktionen mit dem Schild werden mit einem belohnenden Soundeffekt untermauert, welcher dazu auffordert es immer wieder zu benutzen.

### Bewegungs-Sounds

Schritte	<a href="#">footsteps_dirt.mp3</a>
Sprung	<a href="#">jump.mp3</a>
Doppelsprung	<a href="#">doublejump.mp3</a>
Rollen	<a href="#">roll.mp3</a>
Klettern	<a href="#">climb.mp3</a>
Hang runter滑行	<a href="#">sliding.mp3</a>
Schwimmen	<a href="#">swimming.mp3</a>

### Attacken-Sounds

Schild	<a href="#">shield.mp3</a>
Angriff #1	<a href="#">attack1.mp3</a>
Angriff #2	<a href="#">attack2.mp3</a>
Zielschiessen	<a href="#">shoot.mp3</a>
Interagieren	<a href="#">interact.mp3</a>

### Rott-Sounds

Rotts umkreisen Zwiebel	<a href="#">rootarroundnode.mp3</a>
Befehlige Rotts	<a href="#">commandrots.mp3</a>
Rott Angriff	<a href="#">rott_attack.mp3</a>
Rott reinigen Schrein	<a href="#">rott_clean_shrine.mp3</a>

### Erfolgs-/Misserfolgs-Sounds

Tod	<a href="#">die.mp3</a>
Fallen in den Tod	<a href="#">die_falling.mp3</a>
Erfolg (Feedback)	<a href="#">success.mp3</a>

## Interaktion

Druckplatte	<a href="#">button.mp3</a>
Kiste öffnen	<a href="#">chestopen.mp3</a>
Erinnerung	<a href="#">memory.mp3</a>

## UI Sounds

Button	<a href="#">button_ui.mp3</a>	<a href="#">button_click.mp3</a>	<a href="#">button_denied.mp3</a>
Menu Button	<a href="#">menu.mp3</a>	<a href="#">menu_click.mp3</a>	
Dialog	<a href="#">dialog.mp3</a>		
Slider	<a href="#">slider.mp3</a>		

## 2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

Es wird dem\*der Spieler\*in durch klare Geräusch-Muster mitgeteilt, wenn besondere Milestones erreicht, oder neue Regionen freigeschaltet werden.

Checkpoint	<a href="#">checkpoint.mp3</a>
Steine sammeln	<a href="#">collect_stones.mp3</a>
Kristalle	<a href="#">crystals.mp3</a>
Level Up	<a href="#">levelup.mp3</a>
Neue Region	<a href="#">new_region.mp3</a>
Rotts laufen	<a href="#">rotswalking.mp3</a>
Rotts <3	<a href="#">rott.mp3</a>

## 2.4 Bezogen auf den Raum

Jedes durchschrittene Biom wird mit passenden Sounds und meist auch individueller Musik untermalt. Es gibt dabei keinen Wechsel zwischen Tag und Nacht.

Beneath World	<a href="#">beneath_worlds.mp3</a>
Befriending Spirits	<a href="#">befriending_spirits.mp3</a>
Battle Theme	<a href="#">boss_battle_theme.mp3</a>
Environment-Sounds	
Höhle	<a href="#">cave.mp3</a>
Wald	<a href="#">forrest.mp3</a>
Boss (befallen)	<a href="#">bosscorrupted.mp3</a>
Meditation	<a href="#">kena_meditation.mp3</a>

## 2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

Während der Geschichte begegnet der/die Spieler\*in zwei NPCs in Form zweier kleiner Kinder. In den Anfangsszenen verfolgt man sie. Dabei hört man sie spielen. Sobald man in direktem Kontakt mit ihnen steht verändern sich der Dialog.

Da das Spiel das Thema Natur aufgreift wurde auch eine Verbindung zwischen Naturereignissen und NPCs geschaffen. In der folgenden Szene wird klar deutlich, dass der Character „Taro“ eine

Verbindung mit dem Donner hat. Jedes mal, wenn Taro schreit wird auch ein Donner abgespielt.

Spielende Buben	<a href="#">boys.mp3</a>
Taros geschichte	<a href="#">taro.mp3</a>

## 3. Ästhetische Soundanalyse

Die Musik und alle Soundeffekte passen sich perfekt in die Ästhetik von „Kena: Bridge of Spirits“ ein. Auffallend ist wie die Thematik vom Wald und der Natur auch in der Akustik aufgegriffen und wiedergespiegelt wird.

Die Soundqualität ist ausgezeichnet. Dass das Entwicklerteam bereits Erfahrung mit Animationsfilmen hat zeigt sich auch in diesem Sound-Design. Es wurde sehr Cinematisch gearbeitet, was zur Folge hat, dass die Verteilung der Geräusche eher Stereo als Surround wirkt.

## 4. Subjektiver Gesamteindruck

### 4.1 Bezogen auf Immersion

Sound und Musik sind so gestaltet, dass sich das Spielerlebnis mehr wie ein Animationsfilm anfühlt. Einmal gestartet, zieht einem die Musik direkt in den Bann und lässt einem nicht mehr los. Die Soundeffekte unterstützen die Musik und sorgen für ein grossartiges Spielerlebnis.

### 4.2 Bezogen auf Feeling

Durch das Spiel zieht sich diese mysteriöse Magie, welche immer von einem leisen klimpern begleitet wird. Gerade weil es nicht viele Fähigkeiten gibt, ist der Sound jeder einzelnen Fähigkeit perfekt auf Animation und Gameplay abgestimmt. Dadurch fühlen sich Fähigkeiten immer wieder erneut super an.

Speziell gut designt ist die Aura Fähigkeit, welche beim Kollidieren mit der Umgebung wie ein Echo weitere Sounds von sich gibt und oft stark zur Atmosphäre des Spiels beiträgt.

Echo von Kristallen an der Wand	<a href="#">crystals.mp3</a>
---------------------------------	------------------------------

### 4.3 Bezogen auf Vollständigkeit

Oft wird der Sound des Echos oder von kurz erscheinenden Geistergestalten den Spieler im Spiel zu leiten. Die Welt fühlt sich immer sehr lebendig an. Die über den Spielverlauf gesammelten Rotts begleiten die Spielfigur und geben ständig niedliche Laute ab, welche die Atmosphäre richtig aufleben lassen.

## 5. Vergleich Zelda: Breath of the Wild und Kena: Bridge of Spirits

### 5.1 Allgemeiner Vergleich

Beide Spiele sind Action-Adventures mit atmosphärischen Welten.

Durch den Open-World/RPG-Aufbau von „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ ist das Ressourcen-Management und das Sammeln von Items, ein Schwerpunkt im Gameplay.

„Kena: The Bridge of Spirits“ ist narrativ linear gestaltet. Dadurch ist es weniger wichtig zu Sammeln und jeden Winkel der Welt zu durchforsten.

### 5.2 Sound Design im Vergleich

Die Infos die in beiden Spielen durch Geräusche und Musik kommuniziert werden sind extrem unterschiedlich.

In Kena reagiert der/die Spieler\*in auf Sounds die in der Umgebung platziert werden. Ruhige Abschnitte sind Aufforderungen sich weiter zu bewegen. In Zelda wäre das selbe Sound Design störend und überfordernd. Die Grösse der Welt bestimmt wie diese mit Geräuschen und Musik gefüllt werden muss. Das Environment und der/die Spieler\*in ist akustisch viel prominenter so dass man mit Feedback auf Inputs rechnen kann. Die Sounds regieren auf das Handeln des/der Spielers\*in.

Voice Over werden in Kena während dem Gameplay eingebaut. In Zelda wird nur selten im Gameplay, oder in Cutscenes mit diesem Storytelling Tool gearbeitet.

### 5.3 Verhältnis von Musik, Environment- und Player-Sounds

Kena ist gefüllt mit atmosphärischer Musik. Durch die Linearität des Spiels kann die Stimmung gezielt aufgebaut und beeinflusst werden. Im Vergleich zu den Player-Sound ist das Environment prominent.

Die Player-Sounds geben Feedback auf Inputs, nehmen aber den Fokus nie von der Umgebung nimmt. Zelda arbeitet nur mit wenig atmosphärischer Musik und wenn dann nur mit sehr kurzen Snippets.

Durch die Rarität der Musik bekommt sie im Gegenzug mehr Bedeutung. Primär wird Musik aber als Anzeiger für Geschehen, oder Informationsvermittlung benutzt. Der Spieler soll die Grösse der Open-World durch die Environment-Sounds wahrnehmen. Musik könnte aufdringlich und nervig werden auf eine so lange Spielzeit gezogen. Im Vergleich zu Keno sind die Player-Sounds viel lauter. Das ist dadurch zu erklären, dass Management, Items sammeln und die Handlung des Spielers im Zentrum steht. Es ist wichtiger, dass kleine Erfolge kommuniziert werden.

### 5.4 Fazit

Der unterschiedliche Aufbau des Sound Designs für eine Open-World, oder eine lineare Geschichtsführung wird beim Vergleich zwischen „Kena: Bridge of Spirits“ und „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ deutlich klar. Das Core Gameplay wird unterschiedlich akustisch reflektiert und die andere Art des Stimmungsaufbaus offensichtlich, obwohl sich die beiden Spiele auf ähnliche Art Frei anfühlen.

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we\\_were\\_here\\_forever&rev=1686214959](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we_were_here_forever&rev=1686214959)

Last update: **2023/06/08 11:02**