

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

2. Soundanalyse

Tür öffnet sich (Intro-Cutscene)	intro_door_opening_creaky.mp3
Holztür öffnen	push_wooden_door.mp3
Metallische Tür öffnen	door_opening.mp3
Versuchen, eine verschlossene metallische Tür zu öffnen	door_cant_open.mp3
Schritte auf Holzboden	footsteps_wood.mp3
Schritte auf Steinboden	footsteps_stone.mp3
Schritte auf metallischem Boden	footsteps_metal.mp3
Item aufsammeln	pick_up_item.mp3
Hebel ziehen → aktiviert Kettenmechanismus	level_pull_chain_mechanism.mp3

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we_were_here_forever&rev=1686217923

Last update: **2023/06/08 11:52**

