2025/11/21 05:54 1/2 We Were Here Forever

We Were Here Forever



Genre:	Co-operative Puzzle 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=3085f9umxlQ&ab_channel=TotalMayhemGames

2. Soundbeschrieb

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 gleichgestellt 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 klarem Puls) und besteht

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

Holztür öffnen	push wooden	door mp3					
Metallische Tür öffnen					door opening		
						<u> </u>	
Versuchen, eine verschlossene metallische Tür zu öffnen door_cant_open.mp3							
Schritte auf Holzbode	en footsteps_w			ood.mp3			
Schritte auf Steinboo	den footsteps_st		one.mp3				
Schritte auf metallischem Boden footsteps_metal.mp3							
Item aufsammeln			pick_up_it	tem.mp3			
Hebel ziehen → aktiviert Kettenmechanismus level_pull_chain_mechanism.mp3							
Kombinationsschloss drehen			rotate_combination_lock.mp3				
Schiebeverschluss Hebel rausziehen sli			slide_lo	ock_pull_o	ut_handle.mp3		
Schiebeverschluss Hebel bewegen			slide_lo	ock_move	_handle.mp3		
Schiebeverschluss Hebel reinschieben slie				ock_push_	in_handle.mp3		
Radio anstellen radio_turn_on.mp3						•	
Radio abstellen radio_turn_off.mp3							
Fackel anzünden	torch_light_up.mp3						
Fackel halten (Loop)	torch_holding_loop.mp3						
Fackel auszünden	torch_put_out.mp3						

Verglichen mit: We Were Here

From:

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

Permanent link:

Last update: 2023/06/08 14:04

