

# 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=3085f9umxIQ&ab\\_channel=TotalMayhemGames](https://www.youtube.com/watch?v=3085f9umxIQ&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 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 Ummengen 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

häuptsächlich 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.

## 2.1 Wahrnehmung

### Verstärkung der Immersion

Nur schon wenn man herumläuft, reagiert der Sound auf das 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>

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.

Holztür öffnen	<a href="#">push_wooden_door.mp3</a>
Metallische Tür öffnen	<a href="#">door_opening.mp3</a>
Versuchen, eine verschlossene metallische Tür zu öffnen	<a href="#">door_cant_open.mp3</a>
Item aufsammeln	<a href="#">pick_up_item.mp3</a>
Hebel ziehen → aktiviert Kettenmechanismus	<a href="#">level_pull_chain_mechanism.mp3</a>
Kombinationsschloss drehen	<a href="#">rotate_combination_lock.mp3</a>
Schiebeverschluss Hebel rausziehen	<a href="#">slide_lock_pull_out_handle.mp3</a>
Schiebeverschluss Hebel bewegen	<a href="#">slide_lock_move_handle.mp3</a>
Schiebeverschluss Hebel reinschieben	<a href="#">slide_lock_push_in_handle.mp3</a>
Radio anstellen	<a href="#">radio_turn_on.mp3</a>
Radio abstellen	<a href="#">radio_turn_off.mp3</a>
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>

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&rev=1686226496](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=we_were_here_forever&rev=1686226496)



Last update: 2023/06/08 14:14