

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

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

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	torch_light_up.mp3
Fackel halten (Loop)	torch_holding_loop.mp3
Fackel auszünden	torch_put_out.mp3

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 Abzenz 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	footsteps_wood.mp3
Schritte auf Steinboden	footsteps_stone.mp3
Schritte auf metallischem Boden	footsteps_metal.mp3

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

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=1686228761

Last update: **2023/06/08 14:52**

