

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. Soundbeschreibung

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 gestellt 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

hauptsächlich 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.

Seltener gibt es auch Musikstücke, die polyphonischer und rhythmisch strikter sind - kurz gesagt, die mehr wie „normale“ Musik klingen:

The Jester	onlymp3.to_-_07_the_jester_-_we_were_here_forever_ost-mwd5cdirm-y-256k-1655523887839.mp3
------------	---

Diese Tracks geben dem Spiel ein bisschen mehr musikalische Abwechslung, doch sie sind ganz klar weniger atmosphärischer und abgetrennter von der restlichen Ästhetik des Games.

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 Absenz 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
Schritte auf Schnee	wwhf_walk_snow.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.

2.2 Aktion -> Sound

Alles, mit dem man interagieren kann, erzeugt dabei irgendeinen Ton. Von ganz kleinen, oft gehörten Sachen -

Item aufsammeln	pick_up_item.mp3
Kombinationsschloss drehen	rotate_combination_lock.mp3
Schiebeverschluss Hebel bewegen	slide_lock_move_handle.mp3

- bis hin zu grösseren, mehr atmosphärischen Sounds, die nichtsdestotrotz eine Aktion des Spielers kennzeichnen:

Hebel ziehen → aktiviert Kettenmechanismus	level_pull_chain_mechanism.mp3
--	--

Auch hierbei wird immer noch bisweilen zwischen der Materialität unterschieden:

Holztür öffnen	push_wooden_door.mp3
Metallische Tür öffnen	door_opening.mp3

Fehlgeschlagene Aktionen

Und auch Aktionen, die im Moment nichts erreichen, aber eventuell später relevant sein könnten, werden betont:

Versuchen, eine verschlossene metallische Tür zu öffnen	door_cant_open.mp3
---	------------------------------------

Zustandsveränderung

Oft wird bei der Vertonung der Abbruch einer Aktion auch einbezogen (d.h. sowohl das Aktivieren als auch das Deaktivieren einer Mechanik hat einen Soundeffekt). Somit wird auditiv sofort klar, dass man gerade in einen Zustand reinging bzw. aus einem Zustand rausging. Hierbei ist der Deaktivier-Sound oft negativer als der Aktivier-Sound, oder auf irgendeine Weise kontrastierend oder gegenteilig.

Radio anstellen	radio_turn_on.mp3
Radio abstellen	radio_turn_off.mp3
Schiebeverschluss Hebel reinschieben	slide_lock_push_in_handle.mp3
Schiebeverschluss Hebel rausziehen	slide_lock_pull_out_handle.mp3

2.3 Raum

Etablierung eines Settings

Jeder Raum im Spiel verfügt über eine einzigartige Klangkulisse, wodurch die Soundgestaltung zur Raumgestaltung und Immersion beiträgt. Wenn sich der Spieler an der Oberfläche befindet, hört er den heulenden kalten Wind. In den Höhlen sind die Geräusche gedämpft und hallen durch den Raum. Beim Tauchen sind nur der Atem und die Schritte des Spielers zu hören, während andere Geräusche kaum wahrnehmbar sind. Auf dem Friedhof hört man das Krähen der Krähen. Diese vielfältige

Klangkulisse verleiht den Räumen eine lebendige und eindringliche Atmosphäre.

Feuchte Höhle Ambience	wwhf_ambience_wetcave.mp3
Oberfläche Wind Ambience	wwhf_ambience_windowling.mp3

Dadurch das es sich um ein Multiplayerspiel handelt, ist es möglich das die Spieler an unterschiedliche Örter sich befinden und so Aktionen verschieden hören. Ein gutes Beispiel hier wäre, wenn der eine Spieler im Tauchanzug Unterwasser ist und der andere Ihn durch ein Fenster sieht und hört.

Schritte des Spielers im Tauchanzug	wwhf_walk_underwater_2.mp3
Schritte des Spielers im Tauchanzug gehört vom anderem Spieler	wwhf_walk_underwater_3.mp3

2.4 Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

Löst der Spieler ein Rätsel ertönt eine kurze Melodie, welche ihm seinen Erfolg mitteilt.

Erfolg beim lösen des Räzels	wwhf_taskcompleted.mp3
------------------------------	--

Narration

Beim Abschliessen eines grösseren Räzels bekommt der Spieler eine Cutscene. Diese werden mit einem Voiceover inszeniert und teilweise durch den Soundtrack unterstützt. Sie dienen jedoch nur zur Erzählung der Geschichte und dem Vorankommen im Spielablauf.

Jester spricht	wwhf_voiceover.mp3
----------------	------------------------------------

3. Ästhetische Beurteilung

Im Spiel sind die Geräusche deutlich und präzise, um die Interaktionen hervorzuheben und das Lösen von Rätseln spannender zu gestalten. Die Musik ist bewusst sparsam eingesetzt und dient als Hintergrundgeräusch, um die Atmosphäre zu unterstreichen. Durch die verschiedenen Arten von Musik, wie motivierende, emotionale und mysteriöse Klänge, wird das Rätselraten intensiviert und die Geschichte dramaturgisch unterstützt.

Die Soundqualität im Spiel ist insgesamt sehr hoch. Die Sounds sind abwechslungsreich und wiederholen sich selten. Die Atmosphäre wirkt immersiv und dreidimensional.

4. Subjektiver Gesamteindruck

4.1 Imersion

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=1686250462

Last update: **2023/06/08 20:54**

