

# Spiritfarer

Genre:	Management Simulation, Action Platformer
Publikationsjahr:	August 2020
Entwickler & Publisher:	Thunder Lotus Games
Analyse von:	Alexandrine Siegenthaler, Manuela Widmer, Yana Yapici



## 1. Spielbeschrieb

Spiritfarer ist ein Indie-Management-Sim- und Action-Plattformer in dem du als Stella die Seelenfährfrau spielst. Sie hat die Aufgabe erhalten sich um die Seelen der Verstorbenen zu kümmern und diese nach Everdoor zu bringen. Baue und erweitere dein Schiff, erkunde die Welt und begleite die Seelen ins Jenseits.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=4pKJ-NuSjNE>

## 2. Soundanalyse

### 2.1 Wahrnehmung

Die Soundeffekte sind nahe der Natur nachempfunden und eng mit dem Soundtrack verknüpft. Die Sounds sind harmonisch miteinander abgestimmt und befinden sich so im Gleichgewicht. Grundsätzlich gibt es nur vier Kategorien von Sounds: Glockenklänge, Bubblesounds, magische chimes und Umgebungsgeräusche. Diese sind je nach Funktion anders intoniert damit sie einer bestimmten Handlung zugewiesen werden können. Die Sounds lösen Gelassenheit und Ruhe in den Spielerinnen aus.

(Alle Sounds sind aus einer Spielaufnahme herausgeschnitten, weswegen diverse Nebengeräusche

und Soundtracks hörbar sind.)

## 2.2 Verhältnis zwischen Aktion und Sound

### Bewegung

Schiff	<a href="#">schiff_sf.mp3</a>
Laufen	<a href="#">schritte_sf.mp3</a>
Schwimmen	<a href="#">sf_schwimmen.mp3</a>

### Interaktion

Glocke	<a href="#">glocke_sf.mp3</a>
Platzieren & Bauen	<a href="#">sf_bauen.mp3</a>
Kochen	<a href="#">sf_kochen.mp3</a>
Fischen	<a href="#">sf_fischen_.mp3</a>

### Kommunikation

Dialog & Sprechblase	<a href="#">sf_dialog_blaen.mp3</a>
----------------------	-------------------------------------

### UI

Buttons	<a href="#">sf_buttons.mp3</a>
Inventar	<a href="#">sf_inventar.mp3</a>
kaufen/verkaufen	<a href="#">sf_kaufen_verlaufen.mp3</a>

## 2.3 Kommunikation mit dem Spieler

### Indirekte Kommunikation (Kommunikation der Umgebung)

Regen	<a href="#">sf_regen.mp3</a>
Gewitter	<a href="#">sf_gewitter.mp3</a>
Gewässer	<a href="#">sf_wasser.mp3</a>

## 2.4 Raum

Tag	<a href="#">sf_tag.mp3</a>
Nacht	<a href="#">sf_nacht.mp3</a>

## 2.5 Narration und Dramaturgie

neues Land entdeckt	<a href="#">sf_neuesland.mp3</a>
Quest abgeschlossen	<a href="#">sf_quest_abgeschlossen.mp3</a>

## 3. Gesamteindruck

### 3.1 Bezogen auf Immersion und Feeling

Die Immersion wird nicht gebrochen das gesamte Sounddesign ist sehr gut aufeinander abgestimmt und bietet den Spielenden in ein meditatives Spielerlebnis. Dadurch, dass der Sound beschränkte Variation beinhaltet, werden die Spielenden nicht überrascht und können sich so vollkommen auf die emotionale Geschichte einlassen. Das Gefühl von Ruhe und Entspannung wird in den Spielenden ausgelöst.

## 4. Vergleich Spiritfarer und The Flame In The Flood

### 4.1 Allgemeiner Vergleich

Die Spiele Spiritfarer und The Flame In The Flood sind beides Entdeckung und Management Games. Wobei Spiritfarer das Schwergewicht auf die Story legt und The Flame In The Flood den Aspekt des Survivalgames hervorhebt.

### 4.2 Sound Design im Vergleich

Beide Sound Designs sind der Natur nachempfunden, um eine starke Immersion zu erzeugen. Wobei Spiritfarer öfters mit übernatürlichen Fähigkeiten arbeitet und darum mehr magische Klänge hat.

### 4.3 Fazit

Eine Immersion zu schaffen ist beiden Spielen durch ein abgerundetes und begrenztes Sound Design gut gelungen.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=spiritfarer>

Last update: **2023/06/09 09:17**

