

# Spiritfarer

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



## 1. Spielbeschreibung

Spiritfarer ist ein Indie-Management-Sim- und Sandbox-Actionspiel in dem du als Stella die Seelenführerin 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 Bezogen auf die Wahrnehmung

Durchgehend wird das Spielen durch Environment-Sounds begleitet. Sie sind im gesamten Spiel im Vordergrund. Dabei fällt das Spieler-Feedback eher in den Hintergrund.

### 2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

## Bewegung-Sounds

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| 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>   |
| Bauen   | Sound einfügen hier             |
| Kochen  | Sound einfügen hier             |
| Fischen | <a href="#">sf_fischen_.mp3</a> |

## Kommunikation

|             |                                      |
|-------------|--------------------------------------|
| Dialog      | <a href="#">kommunikation_sf.mp3</a> |
| Sprechblase | <a href="#">sprechblase_sf.mp3</a>   |

## UI-Sounds

|                  |                                         |
|------------------|-----------------------------------------|
| Buttons          | Sound einfügen hier                     |
| Inventar         | <a href="#">sf_inventar.mp3</a>         |
| kaufen/verkaufen | <a href="#">sf_kaufen_verlaufen.mp3</a> |

## 2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

### Direkte Kommunikation

|                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| Funktioniert       | Sound einfügen hier |
| Funktioniert nicht | Sound einfügen hier |

### Indirekte Kommunikation (Kommunikation der Umgebung)

|          |                              |
|----------|------------------------------|
| Regen    | <a href="#">sf_regen.mp3</a> |
| Wald     | Sound einfügen hier          |
| Stadt    | Sound einfügen hier          |
| Gewässer | Sound einfügen hier          |

## 2.4 Bezogen auf den Raum

|       |                     |
|-------|---------------------|
| Tag   | Sound einfügen hier |
| Nacht | Sound einfügen hier |

## 2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

# 3. Ästhetische Soundanalyse

Der Sound ist eher im Hintergrund gehalten. Und doch erbringt er dem Spiel einen Mehrwert. Er

rundet alles ab. Spiritfarer ist ein Cozy Management Game und wird durch das Sounddesign passend unterstützt.

## 4. Subjektiver Gesamteindruck

### 4.1 Bezogen auf Immersion

### 4.2 Bezogen auf Feeling

Sehr dezent und im Hintergrund, erzeugt Ruhe und Gelassenheit.

### 4.3 Bezogen auf Vollständigkeit

## 5. Vergleich

### 5.1 Allgemeiner Vergleich

### 5.2 Sound Design im Vergleich

### 5.3 Fazit

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=spiritfarer&rev=1686229432>

Last update: **2023/06/08 15:03**

