Spiritfarer

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

1. Spielbeschrieb

Spiritfarer ist ein Indie-Management-Sim- und Sandbox-Actionspiel 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 Bezogen auf die Wahrnehmung

Durchgehend wird das Spielen durch Envionment-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	schiff_sf.mp3
Laufen	schritte_sf.mp3
Schwimmen	sf_schwimmen.mp3

Interaktion

Glocke	glocke_sf.mp3
Bauen	Sound einfügen hier
Kochen	Sound einfügen hier
Fischen	sf_fischen_.mp3

Kommunikation

Dialog	kommunikation_sf.mp3
Sprechblase	sprechblase_sf.mp3

UI-Sounds

Buttons	Sound einfügen hier
Inventar	sf_inventar.mp3
kaufen/verkaufen	sf_kaufen_verlaufen.mp3

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

Direkte Kommunikation

neues Land entdeckt	Sound einfügen hier
Funktioniert nicht	Sound einfügen hier

Indirekte Kommunikation (Kommunikation der Umgebung)

Regen	sf_regen.mp3
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=1686229644

Last update: **2023/06/08 15:07**