

# Spiritfarer

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



## 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>
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_blasen.mp3</a>
----------------------	--------------------------------------

## UI-Sounds

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	sound hier
Gewässer	<a href="#">sf_wasser.mp3</a>

### 2.4 Bezogen auf den Raum

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

### 2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

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

## 3. Ästhetische Soundanalyse

Spiritfarer als Cozy Management Game besitzt eine sehr abgestimmte Soundkulisse. Die Mischung zwischen Soundtrack und Ambiente-Sound befindet sich angenehm im Gleichgewicht.

## 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=1686233617>

Last update: **2023/06/08 16:13**

