

# 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 Wahrnehmung

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

## 2.2 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	<a href="#">sf_gewitter.mp3</a>
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 und Feeling

Die Immersion wird nicht gebrochen das gesamte Sounddesign ist sehr gut aufeinander abgestimmt und bietet den Spielenden in ein meditatives Spielerlebnis

## 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=1686234375>

Last update: **2023/06/08 16:26**

