

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 Action-Platformer 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 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, Bubbelsounds, magische chimes und Umgebungssounds. 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.

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

und Soundtracks hörbar sind.)

2.2 Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Bewegung-Sounds

Schiff	schiff_sf.mp3
Laufen	schritte_sf.mp3
Schwimmen	sf_schwimmen.mp3

Interaktion

Glocke	glocke_sf.mp3
Platzieren & Bauen	sf_bauen.mp3
Kochen	sf_kochen.mp3
Fischen	sf_fischen_.mp3

Kommunikation

Dialog & Sprechblase	sf_dialog_blasen.mp3
----------------------	--------------------------------------

UI-Sounds

Buttons	sf_buttons.mp3
Inventar	sf_inventar.mp3
kaufen/verkaufen	sf_kaufen_verlaufen.mp3

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

Indirekte Kommunikation (Kommunikation der Umgebung)

Regen	sf_regen.mp3
Gewitter	sf_gewitter.mp3
Gewässer	sf_wasser.mp3

2.4 Bezogen auf den Raum

Tag	sf_tag.mp3
Nacht	sf_nacht.mp3

2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

neues Land entdeckt	sf_neuesland.mp3
Quest abgeschlossen	sf_quest_abgeschlossen.mp3

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&rev=1686295036>

Last update: 2023/06/09 09:17

