

Star Wars Jedi: Fallen Order

Genre	Action-Adventure
Publikationsjahr	2019

Studio:	Respawn Entertainment
Analyse von:	Mascha Paravac & Selime Sivgin

1. Spielbeschrieb

„Star Wars Jedi: Fallen Order“ ist ein Third-Person-Action-Adventure, welches im Star Wars Universum nach der Auslöschung der Jedi spielt. Player schlüpfen in die Rolle von Cal Kestis, einem jungen Jedi-Padawan auf der Flucht. Cal erkundet verschiedene Planeten, lernt neue Skills und kämpft gegen das Imperium. Im Spiel erlebt man Erkundung, Rätsel, Platforming und Lichtschwert- sowie Macht-basierte Kämpfe.

2. Soundbeschrieb

Der Sound in „Jedi:Fallen Order“ kreiert eine immersive, mächtige Atmosphäre, während es trotzdem als Informationsquelle dient und dabei stetig die Legacy vom ikonischen Sound Design der Star Wars Serie respektiert. Musik und Sounddesign reagieren adaptiv auf das Spielgeschehen, etwa beim Übergang von Erkundung zu Kampf. Der Sound unterstützt die Player stetig, bleibt dabei Hand in Hand mit der Narration und sorgt für noch mehr Immersion.

3. Umwelt

3.1 Planeten und Atmosphäre

Das Spiel nutzt Sound Design, um dem Player einerseits Informationen zu ihrer Umgebung zu vermitteln und andererseits ein immersives Erlebnis zu bieten. Durch verschiedene Klanglandschaften auf den unterschiedlichen Planeten und Räumen werden Flora und Fauna definiert. So passen sich z.B. Tiergeräusche, oder das rascheln der Pflanzen dem jeweiligen Planeten an und die Welt wirkt belebter. Andererseits wird so auch vermittelt, was für ein Biom der Planet aufweist. Des weiteren wird auch kommuniziert, wie bedrohlich ein Planet wirken soll. So haben beispielsweise lower-Level Planeten eine belebte, natürliche Landschaft und die schwierigeren Planeten sind kälter und weisen oft eine bedrohliche Stille mit harten Materialien und weniger Weggefährten auf. Das sich durchziehende Thema des Kontrastes zwischen Natur und Mechanik werden auch durch das Sound Design verstärkt. Durch diese Mischung von Informationsvermittlung und Immersion, schafft es „Jedi: Fallen Order“ eine glaubwürdige, aber trotzdem neue Welt zu simulieren. Die Umgebung wird durch passendes Sound Design stark physikalisiert und man versteht mehr als das, was man nur sieht.

Umwelt Atmosphäre 1:

[1](#)[2](#)

[planet_atmosphere_1.mp4](#)

Umwelt Atmosphäre 2

[Umwelt Atmosphäre 2](#)

3.2 Materialität

Die verschiedenen Planeten, Räume und Raumschiffe bieten eine sehr breite Palette an Oberflächen. Hierbei entstehen sehr viele Schritt- und Bewegungsgeräusche, welche sich dem Material anpassen. So werden nicht nur Informationen vermittelt, sondern es geschieht auch eine kognitive Entlastung,

weil der Player sofort hören kann, wo er sich befindet, ohne hinschauen zu müssen. Des Weiteren passt das Sound Design der Materialien zu der Narration des Spiels, da feindlichen Umgebungen oft durch kalte, raue Metallgeräusche und freundliche Umgebungen durch Natur, Wärme und weicheres Material kommuniziert werden.

Kaltes Metall:

[cold_metal_alarms.mp4](#)

Unser Schiff:

[friendly_ship.mp4](#)

Pfützen:

[walk_puddles.mp4](#)

Hangar:

[hangar_walk.mp4](#)

Sandig:

[walk_sandy.mp4](#)

Metall und Stein:

[walk_metal_rock.mp4](#)

3.3 Dimensionen

Da die Dimensionen im Universum von „Jedi: Fallen Order“ oft sehr unrealistisch sind, was zum Sci-Fi Genre passt, versucht das Spiel oft durch Sound die tatsächliche Grösse von Dingen zu kommunizieren. Man kann sich schwer ohne Kontext vorstellen, wie gross ein Raumschiff tatsächlich ist. So wird durch das Sound Design die Dimension der Objekte und Räume kommuniziert. Ob durch stark hallendes Feedback in grossen Höhlen oder Räumen, oder das mächtige, Atmosphäredurchbrechende vorbeifliegen von Raumschiffen, das Sound Design vermittelt Informationen, welche visuell alleine nicht ganz klar sind.

Ship:

[ship.mp4](#)

Ship2:

[ship2.mp4](#)

4. Player

4.1 Sound Action

Jede Bewegung des Spielers hat sehr klares Feedback vom Sound. So bekommt man direkte Rückmeldung zu seinen Aktionen. Das „sich-selber-hören“ macht mehr spass, da man auch diese Audiorückmeldungen passend zu der Umgebung und dem Material bekommt. Ausserdem ist das individuelle Sound Design des Hauptcharakters, Cal Kestis, sehr wiedererkennbar durch das rasseln seiner Ausrüstung und die Bewegung seiner Kleider; dies ist im Vergleich zu den Gegnern sehr viel weicher und freundlicher. Man kann springen, laufen, klettern, etc. nicht nur sehr gut nur durch Audio erkennen, sondern auch verstehen, auf welcher Oberfläche diese Aktionen gerade geschehen. Das Spiel fordert oft Geschicklichkeit, um Räume zu durchqueren, so ist ein direktes, klares Feedback wichtig, um im richtigen Moment die richtigen Bewegungen zu timen. Rythmik spielt hierbei oft eine Rolle, ob beim Rennen, Klettern, oder Lichtschwert schwingen, kommt man oft in einen „Groove“ und es macht spass, die Bewegungen zu hören.

Jump:

[jump.mp4](#)

Parry:

[parry.mp4](#)

Wallrun:

[wallrun_walk.mp4](#)

Klettern:

[climb.mp4](#)

Balancieren:

[balancing.mp4](#)

4.2 Kampf

Ein Hauptelement des Kämpfens in „Jedi: Fallen Order“ ist das Kämpfen mit Lichtschwertern. Ein Objekt, welches in der reellen Welt nicht existiert, wird durch das Sound Design auf gewisse Weise erklärt. So versteht man, wie das Objekt funktioniert und wie es reagiert, wenn es gegen andere Objekte stösst. Im Kampf gibt es einen starken Fokus auf den Sound der Lichtschwerter, welche mit einer gewaltigen Macht und Energie aufeinanderstossen. Da die Kämpfe Skill-based und moment-to-moment sind, ist präzises, klares akustisches Feedback sehr wichtig. Blocks, Parries, Dodges und Attacks sind klar unterscheidbar. Die Gegner führen während den Kämpfen oft den Dialog (oder Monolog) weiter. Bei Bossfights wird das Sound Design intensiver und mächtiger. Durch mehr Low-End Frequencies und eine Reduktion von Umweltgeräuschen wirken Bossfights dramatischer und fokussierter.

Offener Kampf:

[open_fight.mp4](#)

Boss Fight:

[lightsaber_fight.mp4](#)

4.3 Jedi Powers

Nicht nur ein wichtiges narratives Element des Spiels, sondern des ganzen Star Wars Universums. Die „magischen“ Kräfte der Jedi wirken durch ihr Sound Design noch beeindruckender. Einerseits bietet der Sound Informationen zu diesen Kräften, andererseits unterstützt er die Immersion. Force Push, Pull und Slow verändern den Sound der Atmosphäre. Objekte die durch die Luft gezogen brechen mit einer grossen Macht und Stärke durch die Atmosphäre, wobei Slow einen Fokusmoment bietet, welcher gedämpft, oder unterwasser klingt. Man hört ein Low-Frequency summen, welches die Aura dieser speziellen Kräfte kommuniziert.

The Force:

[force_slow.mp4](#)

5. NPC's

5.1 Stimmen

Einerseits teilen uns die Stimmen mit, ob Charakter gut oder böse sind. Gute Charaktere sprechen oft ruhig und haben natürliche Stimmen, wobei Gegner oft durch ihre Metallmasken eine Verzerrung der Stimme durch Synthesizer haben, was sie unmenschlicher erscheinen lässt. Dies passt alles zu der Narration des Spiels und des Universums.

5.2 BD-1

BD-1, der Companion des Main-Charakters ist eigentlich nur ein kleiner Metallroboter. Durch den Sound bei seinen Bewegungen wird kommuniziert, aus was für einem Material er besteht (Metall) und wie er zusammengebaut ist (seine Gelenke knarren, bei Bewegungen wird Luft ausgestossen). Seine „Stimme“ ist eigentlich nur technisches Piepsen, welches aber sehr verspielt und süß klingt. So wird ihm trotz seines mechanischen Körpers eine starker, niedlicher Charakter gegeben. Zudem sind seine Sounds oft sehr funktional. Er bietet auditives Feedback im Spiel, zum Beispiel beim Hacken von Türen und scannen von Umgebungen. Durch die Verniedlichung seiner Stimme und die Freundschaft mit dem Hauptcharakter unterstützt der Sound auch die emotionale Bindung zu diesem Wegbegleiter.

Material:

[bd1_hurt.mp4](#)

Scan:

[bd1_scan.mp4](#)

Rennen:

[bd1_running.mp4](#)

Sprechen:

[talking_to_bd1.mp4](#)

Chest:

[bd1_chest.mp4](#)

Chirp:

[bd1_chirp.mp4](#)

Schmerz:

[bd1_hurt.mp4](#)

6. UI

6.1 Menü

Die Bedienung des Menüs ist dezent gehalten. Sie bieten simples Feedback zur Orientierung im Menü, welches trotzdem stilistisch zum restlichen Spiel passt. Durch atmosphärisches Summen und „kristallige“, sci-fi, High-Frequency Auswahlgeräusche bricht das Sound Design im Menü die Immersion nicht zu stark.

Menu-Rumble:

[menu_rumble.mp4](#)

Menu_Auswahl:

[menu_selection.mp4](#)

6.2 Map

Die Map in „Jedi: Fallen Order“ wird als Hologramm im Spiel gezeigt, was die Immersion behält und trotzdem Informationen bietet. Die Klänge wirken hierbei atmosphärische, schwebende Geräusche. Das Spiel kommuniziert so die futuristische Technologie dieser Karte. Man wird aber durch die Unterscheidung, beziehungsweise den Fokus der Sounds auf diese Karte kommuniziert, dass man sich gerade doch auf einer Meta-Ebene befindet.

Holo-Map:

[map.mp4](#)

6.3 Meditation

Das Meditieren ist die immersive Lösung des Spiels das Leveln und Speichern einzubinden. Hierbei gibt es eine neue Geräuschkulisse, welche diese Meditation, oder den Fokus, durch das Sound Design unterstützt. Hierbei wird das Sound Design sehr ruhig, spirituell und sphärenhaft. Dies vermittelt Ruhe und Sicherheit, was zu der Funktion des Meditierens passt. Der Moment, welcher eigentlich nur ein Menü ist, wird diegetisch eingebaut und reisst den Player nicht aus der Immersion.

Meditation:

[meditation.mp4](#)

7 Legacy

Star Wars hat bekannterweise eine sehr ikonische Sound-Palette. Diese gehört zum fundamentalen Charakter des Star Wars Universums und dient nicht nur als Weltaufbauend, sondern auch als starkes Wiedererkennungsmerkmal. So hat „Jedi: Fallen Order“ diese Legacy Sounds respektiert und oft eingebaut (z.B Lichtschwerter, Masken-Synthesizer), aber trotzdem auch Neues eingebaut. Die neuen Elemente (z.B BD-1's Sound Design) sind zwar keine Legacy Sounds, passen aber gut zu der Sound-Palette des Universums. Erwähnenswert ist hierbei auch der ikonische Star Wars Soundtrack, welcher im Spiel neu interpretiert wurde, aber nicht der Legacy weicht. Im Spiel passt sich der Soundtrack oft diegetisch dem Sound Design an (z.B bei Kämpfen oder Interaktionen mit der Umwelt).

AT AT:

[legacy_atat.mp4](#)

Darth Vader:

[legacy_vader2.mp4](#)

Darth Vader 2:

[legacy_vader.mp4](#)

Lichtschwert:

[legacy_lightsaber.mp4](#)

8. Persönliches Fazit

Für mich zeigt das Sound Design in „Jedi: Fallen Order“, wie stark der Sound zum Aufbau der Welt und der Geschichte, aber auch zur Vermittlung von Informationen beitragen kann. Bemerkenswert fand ich, wie viel Detail das Sound Design in diesem Spiel hat. So macht es spass, die Welt weiter zu erkunden, da man zu der gesamten Umwelt auditives Feedback erhält und sich die Atmosphärischen Geräusche stark anpassen. Für mich hat der Sound in diesem Spiel dem Erlebnis eine Körperlichkeit verliehen, so wusste ich nicht nur wie die Welt aussieht, sondern konnte mir auch gut vorstellen, wie

sich die Welt anfühlen würde.

Des Weiteren finde ich gut, wie sehr die ikonischen Star Wars Sounds eingebaut wurden und die neuen Sounds sich diesen angepasst haben, da das Star Wars Universum so legendär ist.

Wo mich manchmal die Mächtigkeit, Lautstärke und Grösse des Sounds bei anderen Spielen vielleicht gestört hätte, fand ich es in diesem Kontext passend und notwendig.

Persönlich empfinde ich das Sound Design von „Jedi: Fallen Order“ als sehr gut gelungen. Es demonstriert nicht nur die narrative Unterstützung von Sound, sondern auch die Möglichkeit sehr viele Informationen und Orientierung zu liefern. Zuletzt löst es auch oft eine emotionale Verbindung zum Spiel, der Welt und den Charakteren aus.

9. Vergleich Star Wars Jedi: Fallen Order und Star Wars Jedi: Survivor

Umwelt:

Sowohl Jedi: Fallen Order als auch Jedi: Survivor nutzen Sounddesign, um ihre Spielwelt erfahrbar zu machen. Fallen Order legt dabei den Fokus auf funktionale Klanggestaltung: Geräusche dienen vor allem der Orientierung, Gefahreneinschätzung und Unterscheidung von Materialien. Die akustische Darstellung von Raumgrössen wirkt solide, bleibt aber eher systemisch.

Survivor erweitert diesen Ansatz deutlich. Die Klangwelt ist dichter, lebendiger und emotional aufgeladener. Jeder Planet besitzt eine eigene akustische Identität mit organisch eingebetteten Tierlauten, Wind, Vegetation und Umgebungsgeräuschen. Auch die Materialklänge erzählen mehr über Kultur und Atmosphäre, nicht nur über Oberfläche. Räume wirken nicht nur gross oder klein, sondern auch physisch spürbar und immersiv.

Player:

Im Vergleich zeigt sich, dass Fallen Order und Survivor unterschiedliche Akzente im Player-bezogenen Sounddesign setzen. Fallen Order konzentriert sich auf rhythmisches, funktionales Feedback, Bewegungen, Kämpfe und Machtfähigkeiten sind klar hörbar und unterstützen vor allem die Spielmechanik und Orientierung.

Survivor entwickelt diesen Ansatz weiter und nutzt Klang zusätzlich zur emotionalen Verankerung der Figur. Cals Bewegungen, Stimme und Ausrüstung sind detailreicher vertont, die Welt reagiert klanglich stärker auf ihn. Im Kampf wird Sound dramaturgisch eingesetzt: mit tiefen Bässen, ikonischen Lichtschwertsounds und einem immersiven Flow, der Machtkräfte auch körperlich spürbar macht.

NPC:

In Fallen Order dienen Stimmen vor allem der charakterlichen Einordnung, sie markieren klar Freund und Feind. Survivor geht darüber hinaus und nutzt Stimmen zusätzlich als Orientierungshilfe, narrative Verstärkung und taktisches Mittel im Spielgeschehen.

BD-1 wird in Fallen Order als funktionaler, sympathischer Begleiter eingeführt. Dort wird er als sehr spielerisch und eigensinnig dargestellt und seine Vertonung begleitet das. In Survivor verliert er allerdings an Charakter, weil seine Töne nur minimal gehalten werden. Dabei wird er ein bisschen mechanischer weder menschlich. Was unserer Meinung sehr schade ist, weil die Druiden sehr Ikonisch sind in diesem Franchise.

UI:

Fallen Order nutzt die Karte als elegant gelöste Meta-Ebene, visuell im Spiel verankert, klanglich aber

leicht abstrahiert. Survivor geht einen Schritt weiter: Die Map ist vollständig integriert, die Umwelt bleibt hörbar. So bleibt der Spieler auch in Kartenansicht emotional und räumlich präsent, was die Spannung und Immersion deutlich erhöht.

Beide Spiele setzen Sound gezielt ein, um die Meditation als sicheren Rückzugsort darzustellen. In Survivor wird dieser Moment jedoch deutlich intensiver inszeniert: Die Klangkulisse in der Meditation wird zu einem klanglich erlebbaren Zustand zwischen Realität und Innenwelt.

Fazit zu Star Wars Jedi: Fallen Order und Star Wars Jedi: Survivor:

Fallen Order und Survivor teilen ein gemeinsames klangliches Fundament: Beide nutzen Sound nicht nur zur funktionalen Rückmeldung, sondern auch zur atmosphärischen Gestaltung und narrativen Einbettung. Sie schaffen Klangwelten, die sowohl Orientierung ermöglichen als auch zur Immersion beitragen.

Dabei setzt Fallen Order den Fokus stärker auf Klarheit, Rhythmus und Systematik, Bewegungen, Kampfmechaniken und UI-Elemente sind deutlich strukturiert und funktional eingebettet. Besonders charmant ist hier der Einsatz von BD-1, dessen charakteristische, verspielte Klänge eine starke emotionale Verbindung schaffen.

Survivor führt diesen Ansatz konsequent weiter, erweitert ihn jedoch in Tiefe und Ausdruck. Die Klanggestaltung wird dichter, emotionaler und cineastischer. Die Umgebung wirkt lebendiger, Raum und Material klanglich greifbarer. Kämpfe und Machtkräfte werden nicht nur erklärt, sondern spürbar inszeniert. Lediglich BD-1 verliert im zweiten Teil etwas von seinem akustischen Charakter. Seine Sounds treten in den Hintergrund, was ihn leicht distanzierter wirken lässt.

Insgesamt zeigen beide Spiele auf ihre Weise, wie vielseitig und wirkungsvoll Sounddesign in einem narrativen Action-Adventure eingesetzt werden kann. Fallen Order legt die stabile, funktionale Basis, Survivor verfeinert und vertieft das klangliche Erlebnis.

¹⁾

Umwelt Atmosphäre 1

²⁾

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=star_wars_jedi_fallen_order&rev=1749727055

Last update: 2025/06/12 13:17

