

## Star Wars Jedi: Survivor



Genre	Action-Adventure
Publikationsjahr	2023
Studio:	Respawn Entertainment
Analyse von:	Mascha Paravac & Selime Sivgin

### 1. Spielbeschrieb

In **Star Wars Jedi: Survivor** schlüpft man erneut in die Rolle von Cal Kestis, dem letzten überlebenden Jedi-Ritter. Das storygetriebene Third-Person-Action-Adventure von **Respawn Entertainment** setzt fünf Jahre nach den Ereignissen von **Jedi: Fallen Order** an. In einer zunehmend düsteren Galaxis kämpft Cal gegen das unerbittliche Imperium, das nicht ruhen wird, bis es ihn zur Strecke bringt. Während er immer tiefer in die Schatten der Macht gezogen wird, steht er vor der Frage, wie weit er gehen kann um seine Crew zu beschützen und das Vermächtnis des Jedi-Ordens zu bewahren.

Trailer:



## 2. Soundbeschrieb

Das Sound Design und der Soundtrack von **Jedi: Survivor** erschaffen eine dichte, cineastische Atmosphäre. Mächtige, mystische und actiongeladene Eindrücke entstehen durch eine gezielte Klangkomposition, die oft flüssig, tiefbassbetont und organisch wirkt. Besonders auffällig ist dies bei der Vertonung von Spieleraktionen, sowie bei den Umgebungsgeräuschen, die den jeweiligen Schauplätzen Leben einhauchen. Diese akustische Gestaltung verstärkt nicht nur die Immersion, sondern definiert wesentlich die emotionale Tonalität des Spiels.

## 3. Umwelt

Die Klangwelt von **Jedi: Survivor** entfaltet sich besonders in der Umweltgestaltung durch eine Vielzahl sorgfältig platzierten Details. Die akustische Simulation wirkt durchgehend organisch. Klänge von Wind, Tierlauten, Vegetation oder mechanischen Strukturen sind so gestaltet, dass sie physikalische Realität glaubhaft imitieren und sich harmonisch ins Spielgeschehen einfügen. Dies erzeugt nicht nur eine hohe Immersion, sondern unterstützt auch die Raumwahrnehmung und Orientierung.

- **Coruscant:**

- \*\*Koboh:\*\*
- \*\*Jedha:\*\*
- \*\*Zerstörter Mond:\*\*
- \*\*Nova Garon:\*\*
- \*\*Tanalorr:\*\*

### 3.1 Planeten und Atmosphäre

Jeder Planet besitzt eine eigene akustische Identität, die Atmosphäre, Gefahr und Dichte der Umgebung spürbar macht. Insekten, Fauna und Umweltsounds erzeugen eine dichte Klangkulisse. Es gibt kaum stille Momente. Die Geräusche wirken organisch und passen sich glaubwürdig der Flora und Fauna an. So entsteht ein glaubhaftes, immersives Klangbild, das den jeweiligen Ort nicht nur hörbar, sondern fühlbar macht.

### 3.2 Materialitäten

Da die Planeten sich von einander unterscheiden, unterscheiden sich auch die Materialität von einander. Schritte auf Metall, Stein oder Erde klingen jeweils anders und spiegeln physikalische Eigenschaften glaubwürdig wider. Auch Hallverhalten und Resonanz tragen zur Raumwahrnehmung bei wie etwa in engen Gängen, weiten Höhlen oder offenen Ebenen. Diese akustische Vielfalt hilft nicht nur bei der Orientierung, sondern erzählt auch etwas über Kultur, Technologie und Atmosphäre der Orte.

### 3.3 Dimensionen inkl raumschiffe

Die räumliche Dimension wird in Jedi: Survivor durch Sound unmittelbar erfahrbar gemacht, auch wenn wir uns in einem fiktiven, fantastischen Universum befinden. Hall, Klangdichte und Nachhallverhalten vermitteln überzeugend, wie gross oder eng ein Raum ist. Ob eine Tür offen oder geschlossen ist, beeinflusst die Akustik spürbar. Auf diese Weise entsteht eine klare Etablierung des Settings, noch bevor visuelle Details bewusst wahrgenommen werden. Besonders bemerkenswert: Jeder Klang ist kontextbasiert, angepasst an Ort, Material, Raumgröße und Situation und trägt dazu bei, auch fiktionale Orte physikalisch glaubhaft wirken zu lassen. So gelingt es dem Sounddesign, Realismus innerhalb der Fantasywelt zu simulieren und die Immersion deutlich zu verstärken.

## 4. Player

### 4.1 Sound Action

Cal Kestis' Stimme bringt viel Ausdruck und Nähe. Seine Emotionen, Bewegungen und Reaktionen wirken glaubhaft und tragen zur Subjektivierung der Figur bei. Die direkte Kommunikation mit der Umwelt funktioniert klar und intuitiv. Auch die indirekte Kommunikation, etwa über BD-1s Reaktionen oder Cals Kommentare, stärkt die Beziehung zwischen Figur und Welt. In manchen Momenten wirken diese indirekten Rückmeldungen jedoch etwas überpräsent.

direkte Kommunikation:

indirekte Kommunikation:

### 4.2 Fighting

### 4.3 Jedi Powers

## 5. NPC's

### 5.1 Voices

### 5.2 Materialität

### 5.3 BD-0

## 6. UI

### 6.1 Menü

### 6.2 Map

### 6.3 Meditation

## 7. Legacy

## 9. Persönliches Fazit

## 10. Vergleich Star Wars Jedi: Fallen Order und Star Wars Jedi: Survivor

fauna ist denser und mehr interactable und das spürt man auch im sound

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=star\\_wars\\_jedi\\_survivor&rev=1749647614](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=star_wars_jedi_survivor&rev=1749647614)

Last update: 2025/06/11 15:13

