

Star Wars Jedi: Survivor



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

1. Spielbeschreibung

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 platzierter 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	corusant.mp4
Koboh	koboh.mp4
Jedha	jedha.mp4
Zerstörter Mond	mond.mp4
Nova Garon	nova_garen.mp4
Tanalorr	tanalorr.mp4

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.

Kaltes Metal:

[kaltes_metal.mp4](#)

Unser Schiff:

[unser_schiff.mp4](#)

Pfützen:

[puetzen.mp4](#)

Sand:

[sand.mp4](#)

Metall und Stein:

[sand_und_metal.mp4](#)

3.3 Dimensionen

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.

Ship:

[ship_1.mp4](#)

Ship 2:

[ship_2.mp4](#)

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.

Jump:

[jumpjedi.mp4](#)

Parry:

[parryjedi.mp4](#)

Wallrun:

[wallrunjedi.mp4](#)

Direkte Kommunkation & balancieren:

[balancejedi.mp4](#)

Indirekte Kommunikation & klettern:

[klettern_indirekt_komm.mp4](#)

4.2 Kampf

Im Kampf wird stark auf dramatisches Sounddesign gesetzt. Tiefe Bassfrequenzen, rhythmische Schläge und der dominante Klang der Lichtschwerter vermitteln Kraft und Intensität. Aktionen wie Treffer oder Blocks erzeugen sofortiges audio-visuelles Feedback, das spürbar belohnt wird. So entsteht ein Gefühl von Macht, das den Spieler motiviert und emotional mitzieht. Der Sound ist dabei nicht nur stilistisch passend, sondern verstärkt auch gezielt die Dramaturgie und das Flow-Erlebnis im Kampf.

Offener Kampf:

[fightjedi.mp4](#)

Boss Fight:

[bossfightjedi.mp4](#)

4.3 Jedi Powers

Schon eine einzelne Handbewegung lässt durch den Sound spürbar werden, wie schwer ein Objekt ist. Der Klang vermittelt das Gewicht der Manipulation: tiefere Frequenzen signalisieren Kraftaufwand, leichtere ein müheloses Schweben. Ob im Kampf oder bei Rätseln, begleitet ein subtiler Synth-Basssound die Jedi-Fähigkeiten, ikonisch für die Franchise. Die Verbindung von Ton, Zeitmanipulation und Raumverzerrung erzeugt eine intensive Immersion und macht die Machtkräfte nicht nur sichtbar, sondern fühlbar hörbar.

The Force:

[forcejedi.mp4](#)

5. NPC's

5.1 Stimmen

Die Stimmen in Survivor tragen stark zur Orientierung und Atmosphäre bei. Ob man mit Rebellen spricht oder imperiale Truppen hört, der Klang vermittelt sofort Zugehörigkeit, Stimmung und Bedrohung. Schon aus der Distanz warnen gegnerische Stimmen vor Gefahren eine Form der indirekten Kommunikation, die Raum und Situation vermittelt. Im Kampf sprechen NPCs oft gezielt mit

Cal, was narrativ sinnvoll ist und taktisch wirkt, etwa als verbale Ablenkung oder Drohung. So entsteht eine glaubwürdige, dynamische Spielwelt.

5.2 BD-1

Auch im zweiten Teil der Reihe bleibt BD-1 ein zentraler akustischer Begleiter. Seine metallisch-mechanische, aber zugleich niedlich wirkende Stimme liefert nicht nur Feedback im Gameplay, sondern unterstützt auch Atmosphäre und Orientierung. Seine Geräusche sind stilistisch stimmig und tragen zur emotionalen Bindung an die Figur bei ohne dabei den technischen Charakter zu verlieren. Es ist sehr ikonisch für die Star Wars-Franchise, einen Droiden als Begleiter zu haben, was die Illusion erzeugt, er sei beinahe menschlich. Leider verliert er im zweiten Teil leicht an Charakter in seinen Animationen und Klängen und scheint weniger scherzhaft zu sein wie im ersten Teil.

Material:

[bd_material.mp4](#)

Scan:

[bd_scan.mp4](#)

Sprechen und rennen:

[bd_run.mp4](#)

6. UI

6.1 Menü

Das Menü klingt minimalistisch und stilistisch klar zur Star Wars-Franchise passend. Helle Frequenzen, kristalline, fast mystische Klänge und ein mechanisches Grundgefühl dominieren den Sound. Schwebende UI-Elemente wirken durch ihren Klang leicht und schwerelos, während dezente Klangverzerrungen im Ausklang subtil, aber funktional bleiben. Das Sounddesign vermittelt dabei eine Mischung aus Technologie und Spiritualität ganz im Sinne des übergreifenden Themes.

6.2 Map

Das Aufrufen der Karte ist noch minimalistischer gestaltet als das Hauptmenü. Durch dezentes visuelles und akustisches Feedback erkennen wir, dass BD-1 die Holomap öffnet. Beim Bewegen durch die Karte begleitet ein kaum hörbarer, mechanischer Mitzieh-Sound die Navigation – funktional, aber fast zu zurückhaltend. Die ikonischen kristallinen Klänge über Symbolen geben zwar Orientierung, bleiben jedoch sehr reduziert. Die Feedback-Funktion ist vorhanden, doch klanglich hätte hier etwas mehr Tiefe die Immersion weiter gestärkt.

Besonders auffällig ist, dass beim Öffnen der Karte der Umgebungs-Sound nicht verschwindet. Man hört weiterhin den Raum, in dem man sich befindet, was subtil Spannung erzeugt, als könne jederzeit ein Feind auftauchen. Das Spiel fühlt sich dadurch nie vollständig pausiert an. Diese Entscheidung passt narrativ und spielmechanisch, denn man bleibt akustisch in der Welt verankert.

6.3 Meditation

Die Meditationspunkte sind mehr als bloße Menüs, sie schaffen akustisch einen eigenen Raum. Beim

Eintreten fühlt es sich an, als würde man in eine andere Sphäre eintauchen. Tiefe Bassfrequenzen verleihen dem Moment Gewicht und Ruhe, während klare, kristalline Klänge an UI-Elementen Leichtigkeit und Fokus vermitteln. So wird der Skilltree nicht nur bedienbar, sondern atmosphärisch inszeniert. Die Umgebung klingt mystisch, was sowohl zur Erholung als auch zur Bedeutungsaufladung dieser Spielmechanik beiträgt.

7. Legacy

Die klangliche Legacy der Star Wars-Franchise spielt in Jedi: Survivor eine zentrale Rolle. Viele Klangmotive und Soundästhetiken (Raumschiffen, Machtfähigkeiten oder UI-Sounds) sind stark an die Filme angelehnt, ohne sie eins zu eins zu kopieren. Der Soundtrack interpretiert bekannte Themen neu, bleibt aber stilistisch eng am Original. Genau dieser Wiedererkennungswert schafft Identifikation, Nostalgie und zieht das Publikum in die Welt. Hier wurde die Balance zwischen Originaltreue und kreativer Weiterentwicklung klanglich sehr gelungen umgesetzt.

9. Persönliches Fazit

Für mich setzt Jedi: Survivor genau dort an, wo *Fallen Order* aufgehört hat: mit einer kraftvollen Weiterführung der ikonischen Star Wars-Klangwelt. Die bekannten Soundmotive wurden aufgegriffen und neu interpretiert, wodurch sie vertraut, aber zugleich eindrucksvoll und modern wirken. Kein Moment im Spiel bleibt stumm, die Welt klingt durchgehend lebendig, detailreich und immersiv.

Besonders beeindruckend ist, wie Sound, Narration und Gameplay nahtlos ineinandergreifen: Die Atmosphäre ist cineastisch, die Klangästhetik vereint mechanische Kälte mit mystischer Tiefe, und selbst das UI trägt zur Stimmung bei. Die akustische Gestaltung trifft den Ton der Franchise genau, erweitert ihn sinnvoll und macht Survivor zu einem der klanglich überzeugenderen Kapitel im Star Wars-Universum.

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

Umwelt:

Während *Fallen Order* Klänge hauptsächlich dazu nutzt, die Orientierung zu erleichtern und Gefahren zu signalisieren, setzt *Survivor* auf eine dichtere, emotionalere Klangwelt, die die Umgebung organisch und lebendig wirken lässt.

Materialität:

In *Fallen Order* dienen Materialklänge vor allem der funktionalen Unterscheidung, etwa zwischen harten und weichen Oberflächen. *Survivor* hingegen nutzt sie viel differenzierter, um auch narrative und atmosphärische Qualitäten der Orte zu vermitteln.

Dimensionen:

Wo *Fallen Order* Klang vor allem verwendet, um die Größe von Räumen im Sci-Fi-Stil zu inszenieren, geht *Survivor* einen Schritt weiter: Selbst geschlossene Räume wirken akustisch glaubwürdig und greifbar, Klang macht hier nicht nur groß, sondern auch physisch erlebbar.

Player:

Im direkten Vergleich zeigt sich, dass Jedi: Fallen Order und Jedi: Survivor unterschiedliche Schwerpunkte im Umgang mit dem Player-bezogenen Sound Design setzen. *Fallen Order* legt den Fokus auf rhythmisches, funktionales Feedback – Bewegungen, Kämpfe und Jedi-Kräfte sind akustisch klar differenziert und dienen in erster Linie der Spielmechanik, Orientierung und Verständlichkeit.

Survivor geht darüber hinaus: Es nutzt Klang nicht nur zur Steuerung, sondern auch zur emotionalen Verbindung mit der Spielfigur. Cals Bewegungen und Stimme, die Reaktionen seiner Kleidung und Ausrüstung, sowie die Rückmeldungen aus der Welt sind ausdrucksstärker und persönlicher inszeniert. Im Kampf wird Sound als dramatisches, filmisches Mittel eingesetzt mit kräftigen Bassfrequenzen, ikonischen Lichtschwertklängen und immersivem audiovisuellen Flow. Jedi-Kräfte wirken nicht nur funktional, sondern körperlich spürbar und visuell-soundästhetisch eingebettet.

Kurz gesagt: Fallen Order erklärt das Spiel über den Sound, Survivor fühlt es über den Sound.

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 einbisschen mechanischer weder menschlich. Was sehr schade ist, weil die Druiden Charaktere sehr Ikonisch sind in dieser 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 **diegetisch 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 wirkt nicht nur beruhigend, sondern fast transzendent – **Meditation wird zu einem klanglich erlebbaren Zustand zwischen Realität und Innenwelt.**

Fazit:

Fallen Order und *Survivor* unterscheiden sich nicht grundlegend im Ansatz – das klangliche Fundament bleibt bestehen. Doch *Survivor* erweitert und verfeinert es spürbar: Der Sound ist dichter, detailreicher und atmosphärisch intensiver. Genau darin liegt seine Stärke als Fortsetzung – es baut auf Bewährtem auf, führt es klanglich konsequent weiter und schafft so ein noch immersiveres Erlebnis.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=star_wars_jedi_survivor&rev=1749668286

Last update: 2025/06/11 20:58

