

# Superflight



Genre	Adventure
Publikationsjahr	2017
Developer	GrizzlyGames
Analyse von	Lukas Weber, Youp Dorren, Tobias Braun

## Spielbeschrieb

Superflight ist ein intensives, leicht zu erlernendes Wingsuit-Spiel mit einer unendlichen Anzahl schöner, prozedural generierter Karten. Ein großartiges Spiel, um eine halbe Stunde zu entspannen und den neuesten Highscore zu jagen!

## Soundanalyse

Superflight hat sehr wenige Sounds und keine Musik. Trotzdem erreicht es eine super Klangwelt – 8/10.

Im Spiel gibt es:

Flying Sound

Score Sound

Death Sound

Level-Transition Sound

That's it.

Flying Sound: 9/10

Der Flying Sound ist mehrschichtig und sehr dynamisch. Die erste Ebene ist der Wind, der Feedback über die Geschwindigkeit gibt. Der Sound selbst ist sehr laut und verändert sich stark in Tonhöhe und Klangfarbe – so wie echter Wind, der auf ein Mikrofon trifft.

Die zweite Ebene des Sounds sind die Geräusche, die die Flügel erzeugen, wenn sie flattern. Dieses Geräusch ist stärker, wenn man scharfe Kurven fliegt, und ist sehr basslastig und „satisfying“. Wir gehen stark davon aus, dass diese Fluggeräusche prozedural generiert sind und keine Aufnahmen. Das hat den Vorteil, dass sich die Sounds je nach Situation stark verändern.

Was noch fehlt: Die Flugsounds sind super als Atmosphäre, aber nicht darauf optimiert, der spielenden Person Feedback zum Gameplay zu geben. Zum Beispiel: Wenn der Avatar ställt, gibt es praktisch kein Feedback. Wäre der Sound stärker auf Feedback optimiert, wäre der Flying Sound eine 10/10! klarer!!!

Fazit: Was da ist, ist super – aber mehr auf Feedback.

Score Sound: 6.5/10

#### [superflight\\_death.mp4](#)

Der Score Sound ist ein eher generisches Münzgeräusch, das in zufälliger Tonhöhe fürs Punkte-Erreichen abgespielt wird. Der eher unerwartete Sound bricht die Immersion. Der Sound ist eher comical und fällt verglichen mit den anderen Sounds etwas raus, was wahrscheinlich auch beabsichtigt ist. Außerdem wäre es cool, wenn die Tonhöhe bei Combos steigen würde.

Death Sound: 9/10

1 Layer zerspringendes Glas 1 Layer Bass

Fast schon ein Comedy-Effekt – doch wegen dem Bass trotzdem viel Impact.

Musik: Der developer ermutigt Spieler\*innen ihre eigene Musik abzuspielen. Das ist ok aber ein guter Soundtrack hätte definitiv der Atmosphäre geholfen.

Der Rest: Die Menü-Sounds und Ähnliches sind ganz okay. Es ist klar, dass all diese Sounds den gleichen Stil haben und sich jemand viel Mühe gegeben hat.

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



Permanent link:  
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=superflight&rev=1749640425>

Last update: **2025/06/11 13:13**