

# 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

[superflight\\_fly.mp4](#)

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.

## Vergleich zu Sky

Als ich diese Analyse begann, ging ich davon aus, dass die Sounds in Sky und Superflight sehr ähnlich sein würden, da beide Spiele einer ähnlichen Hauptmechanik haben, nämlich dem Fliegen und Gleiten durch die Luft. Doch ich lag falsch, denn es sind die narrative Ausrichtung und die Atmosphäre der beiden Spiele, die das Sounddesign bestimmen. Und genau dieser Unterschied macht diese Analyse interessant.

## Der narrative Einfluss des Sounddesigns in Superflight

In Superflight dreht sich das Gameplay um Geschwindigkeit, Gefahr und dem Streben einer möglichst hohen Punktzahl. Die akustische Welt spiegelt diese Spannung wider, Der Wind dominiert das

Klangbild, verändert sich dynamisch mit den Bewegungen des Spielers, wird im Sturzflug abtaucht aggressiver, oder weicher bei ruhigen geradeaus fliegen. Die Geräusche sind stark reaktiv und sind im direkten Verhältnis zu den Aktionen des Spielers verbunden, neben dem Wind das variiert, hört man kurze Soundeffekte, das beim Gewinnen von Punkten oder beim Kollidieren mit Hindernissen. Dieses reaktive Sounddesign verstärkt das Gefühl von Geschwindigkeit und Gefahr.

[superflight\\_dynamac.mp4](#)

[superflight\\_conclusion.mp4](#)

## Der narrative Einfluss des Sounddesigns in Sky

Im Gegensatz dazu, verfolgt Sky die Ruhe der Reise und die Entdeckung. Die Klänge sind viel weicher und leiser, sie versuchen nicht, direkt auf die Aktionen des Spielers zu reagieren, sondern erzeugen eine Atmosphäre. Man hört eher natürliche Elemente wie Vogelgezwitscher, ferne Glocken. Es gibt fast keine Windgeräusche, selbst wenn die Figur etwas schneller fliegt. Allerdings stehen die Soundeffekte hier nicht im Vordergrund und spielen eine eher sekundäre Rolle, stattdessen nimmt die Musik die zentrale Funktion ein. Dies verstärkt, dass es bei der Erfahrung nicht um Leistung oder Geschwindigkeit geht, sondern um Entspannung.

[sky\\_intro.mp4](#)

[sky\\_glockenmusik.mp4](#)

## Fazit

Kurz gesagt: Obwohl Sky und Superflight eine ähnliche Spielmechanik teilen, zeigen ihre akustischen Welten völlig unterschiedliche Absichten, der eine versucht Geschwindigkeit und Gefahr spürbar zu machen, der andere lädt zur Entspannung und Erkundung ein.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=superflight&rev=1749650941>

Last update: **2025/06/11 16:09**

