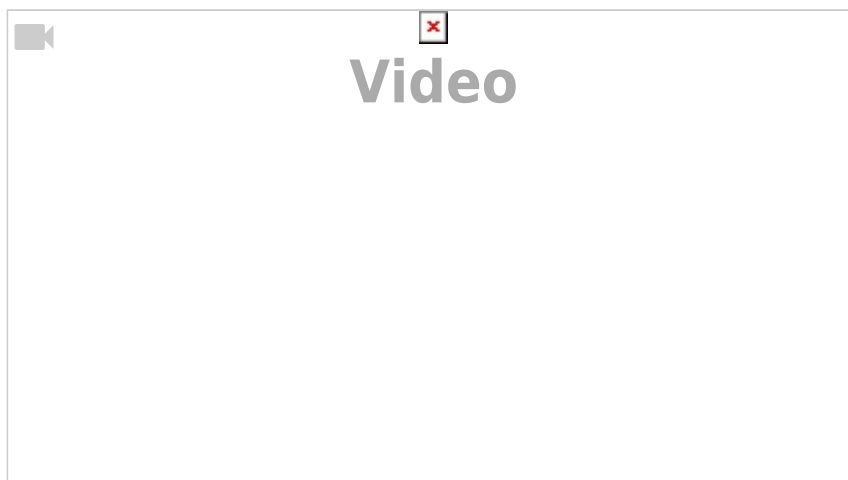


Baba is you



Genre:	Puzzle Game
Publikationsjahr:	März 2019
Entwickler:	Arvi Teikari
Analyse von:	Luca Imesch & Dana Senn

Spielbeschreibung



Baba is You ist ein levelbasiertes Rätselspiel in einem retro-pixelart Stil. Die Rätsel bestehen aus diversen Objekten wie Steinen, Flaggen, Schlüsseln, Wasser und aus Textbausteinen, wie „Baba“, „is“, „and“, „Rock“, „push“ etc. Aus den Textbausteinen werden Regeln beschrieben wie „Baba is You“, was bedeutet, dass der Spieler Baba steuert - ein kleines weisses Tierchen. Andere Regeln können Dinge sein wie „Rock is push“, „Water is Sink“ oder „Flag is Win“. Die Rätsel werden bewältigt, indem man diese verschiedenen Textbausteine verschiebt und unterschiedlich zusammensetzt, wie „Rock is You“ um so die Regeln des Spieles zu verändern, um ans Ziel zu

gelangen.

Soundbeschreibung

Das Sound Design und insbesondere der Soundtrack von Disco Elysium kreiert eine melancholische Atmosphäre. Eindrücke von Leere, Einsamkeit und Fernsucht entstehen. Die verwendeten Klänge wirken oft hart und knistrig. Das bemerkt man besonders in der Vertonung der UI Elemente. Diese Klänge unterstreichen und prägen dementsprechend gut die Atmosphäre von Disco Elysium.

2 Wahrnehmungsorientierung

Disco Elysium kreiert eine melancholische und fernsüchtigen Atmosphäre, die vom Soundtrack getragen wird. Eine prägende Leere lässt Schlüsselmomente, in denen mehr Geräusche und ein akzentuierter Soundtrack aufeinandertreffen wirkungsvoller erscheinen.

Disco Elysium ist ein höchst immersives Erlebnis, das unter anderem von seinem meist zurückhaltendem Sound Design lebt.

Soundtrack

Disco Elysium ist geprägt von seinem melancholischen, von wenigen Lichtblicken durchzogenen Soundtrack. Darin finden sich hauptsächlich diverse Synthesizer, Klavier, Streicher und Gesang. Wobei die Synthesizer am meisten genutzt werden. British Sea Power, ein indie rock Band, schrieb den aus 28 Songs bestehenden Soundtrack für Disco Elysium. Der folgende Textauszug beschreibt die Wirkung und den Einsatz des Soundtracks sehr treffend:

„Disco Elysium soundtrack by the award-winning rock band British Sea Power exemplifies the ethos that made Disco Elysium an unforgettable experience. Pushing the idea of what games can be, artists from outside the industry have used their talents to show us new possibilities in interactive media. And this music is at the core of the experience. It is the heart of Martinaise, where everything beautiful is right there, just out of reach. It's atmospheric — so much like home, but still with something to yearn for. It says everything the words can't. Revachol is all right here, baby.“

- zaumstudio.com

Hier einige repräsentative **Soundtrack Samples**:

Track Titel	Soundtrack Sample
Apartment Buildings	01_apartmentbuildings_discoelysium_soundtracksample.mp3
Hanged Man	02_hangedman_soundtracksample.mp3
Dicemaker Theme	03_dicemakertheme_soundtracksample.mp3
Hardcore Music	04_hardcoremusic_soundtracksample.mp3

Illusion von Stille

Disco Elysium greift besonders in seinem Dialogsystem auf Stille zurück. Wobei der Begriff „Stille“ in dem Zusammenhang irreführend ist. Man sollte eher von einer „Illusion von Stille“ sprechen. Diese Illusion wird durch subtile Geräusche, wie ein leises Knistern und ein dumpfes Summen kreiert. Man befindetet sich gefühlt unter einer Glasglocke. Der Soundtrack tritt in den Hintergrund und der Fokus

wird mehr auf die Ambientsounds gelegt. Dadurch wird der Spieler nicht in seinem Lesefluss gestört oder abgelenkt. Man trifft auf unterschiedliche Illusionen von Stille. Wird diese gewohnte Stille dem Dialog jedoch entzogen und durch ein aufdingliches Sound Design ersetzt verändert sich auch der Zugang zum Text. Auch darauf greift Disco Elysium zurück. Dazu später mehr.

Hier einige repräsentative **Ambient Sounds** während eines Dialogs:

Ambient Sound	Sample
Regen und Möwen	1_tommyleshommes_stilleillusion_soundsample.mp3
Leichter Regen und Knistern	03_leichterregenundknistern_ambientsoundsample.mp3
Rauschen und Möwen	02_moewnundrauschen_ambientsoundsample.mp3
Radio und Knistern	04_radioundknistern_ambientsoundsample.mp3

Fazit: In Disco Elysium hört man fast überall Möwen.

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Jede Aktion in Disco Elysium bringt einen Klang mit sich. Sei das das Geräusch von Schritten, das Rütteln an einer Tür oder das Treten eines Briefkastens. Jeder Klick ist vertont und bestimmte Ereignisse, die für den Spieler entscheidend sind, verfügen über einen eigenen Klang.

Dialogsystem

Das Dialogsystem ist, wie bereits erwähnt, von einer meist ruhigen Leere geprägt. Gleichzeitig erhält der Spieler für jede Aktion innerhalb des Dialogsystems ein auditives Feedback. Die Geräusche beim Auswählen von Dialog- und Continue Optionen erinnern mich an eine Schreibmaschine. Ausserdem finden während Dialogen sogenannte Skillchecks statt. Diese Checks können positiv oder negativ ausfallen, was jeweils von einem akustischen Feedback unterstrichen wird. Im Spiel wird bei einem Skillcheck gewürfelt. Die Soundwahl in dem Zusammenhang halte ich für spannend; sie wirkt kratzig, rhythmisch und knisternd.

Hier vier Beispiele:

Dialogoption auswählen	01_dialogoptionauswaehlen_uisoundsample.mp3
Continue Option	02_continue_uisound.mp3
Check Positiv	04_checkpositive_uisound.mp3
Check Negativ	03_checknegativ_uisound.mp3

So ertönt im Dialogsystem von Disco Elysium jedesmal ein bestimmtes Theme, wenn sich ein Skill, in dem Sinne eine innere Stimme, zu Wort meldet. Insgesamt finden sich in Disco Elysium 24 Skills, die über vier Kategorien verteilt sind. Jede dieser Kategorien verfügt über ein eigenes Theme. In dem Zusammenhang kommt der Einsatz von Illusion von Stille und dem plötzlichen Erklngen eines Geräuschs gut zum Ausdruck. Das Erklngen dieser Themes wirkt im Dialogfluss belohnend, kann aber auch erschreckend sein.

Hier die vier Skill Themes:

Skill	Theme
Intellect	01_intellect_skilltheme.mp3
Psyche	02_psyche_skillthemeklang.mp3

Physique	03_physique_skillthemeklang.mp3
Motorics	Sound Beispiel

2.3 Bezogen auf Kommunikation

Neben den bereits erwähnten Themes erhalten wir für jede angeklickte Dialogoption ein auditives Feedback. Meist ein kurzes, knackendes Geräusch. Auch auf das Erhalten neuer Quests, neuer Gegenstände und neuer Gedanken wird der Spieler auditiv hingewiesen. Das Selbe gilt, wenn der Spieler physischen oder moralischen Schaden erleidet, während einer Dialogsequenz. Jede dieser Aktionen zieht ein anderes Geräusch, einen anderen Klang mit sich.

Hier einige Beispiele:

Information	Sound Beispiel
Task Gained/Completed	04_task_gained_infosound.mp3
Task Updated	03_task_updated_infosound.mp3
New Skillpoint	02_newskillpoint_infosound.mp3

2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Disco Elysium lebt von seiner Narration und seiner Dramaturgie. Beides wird vom Sound Design und insbesondere vom Soundtrack hervorragend unterstrichen. Mal subtil, mal akzentuiert.

Charakter Themes

Einige Charaktere verfügen über ein eigenes Theme. Besonders im Dialog mit Measurehead, einem rassistischen Kommunisten, kommt die Wirkung dieses Themes besonders stark zur Geltung. Der Spieler fühlt sich klein und unterlegen. Eine bedrohliche und beengende Atmosphäre entsteht. Besonders ist auch, wie die Themes untereinander korrespondieren, je nach der Verbindung, die zwischen den jeweiligen Charakteren besteht. So ist das Theme von Measurehead ähnlich aufgebaut, wie das Theme von Evrat, seinem Boss. Das Theme von Joyce, der Konkurrentin von Evrat, kreiert eine ähnliche Stimmung, aber mit ganz anderen Mitteln.

Hier einige Beispiele:

Charakter	Theme
Measurehead	01_measurehead_charactertheme.mp3
Evrat	02_evrat_charactertheme.mp3
Joyce	03_joyce_charactertheme.mp3

Voice Overs

Ausserdem wurden die meisten Charaktere von grossartigen Synchronsprechern gesprochen. Das macht den Charakter nochmal nahbarer und erhöht die Immersion. Nicht nur Charaktere, sondern auch Teile der Psyche und des Gehirns des Protagonisten wurden gesprochen (Ancient Reptilian Brain, Limbic System).

Leider wurden die Dialoge nicht vollständig synchronisiert. Nur die Anfänge wurden gesprochen, doch hallen die Stimmen im Kopf des Spielers, beim Lesen der nicht vertonten Textabschnitte nach. Trotzdem besteht der Wunsch nach einer vollständigen Vertonung. Dies würde Disco Elysium nochmal

zugänglicher für nicht-lesebegeisterte Spieler machen.

Hier einige Beispiele:

Charakter	Voice Over
Cuno	01_cuno_voiceover.mp3
Evrat	03_evrat_voiceover.mp3
Measurehead	02_measurehead_voiceover.mp3
Ancient Reptilian Brain	03_ancientreptilianbrain_voiceover.mp3
Limbic System	05_lymbicsystem_voiceover.mp3

2.5 Bezogen auf Raum

Disco Elysium verfügt für jeden seiner Orte über eine individuelle Soundkulisse, die dem Spieler etwas über den Ort, an dem er sich befindet, und/oder die Figur, die ihm gegenübersteht erzählt. Man bewegt sich dementsprechend von Atmosphäre zu Atmosphäre. Dabei greift Disco Elysium auf dynamische Soundtracks zurück. Normalerweise befindet sich der Spieler in einem Ambient Loop, in den bspw. ein Character Theme ein- und ausfadet.

Besonders spannend ist in dem Zusammenhang, wie sich der Soundtrack in der Whirling Cafeteria im Verlauf des Spiels verändert. Ganz abhängig von der In-Game-Tageszeit und der Spieler Position.

Hier einige Beispiele:

Whirling Cafeteria Morgen	01_whirlingimvergleich_raumsounds.mp3
Whirling Cafeteria zweiter Stock	02_whirlingimvergleich_raumsounds.mp3
Whirling Cafeteria Abend	04_whirlingimvergleich_raumsounds.mp3
Whirling Cafeteria Nacht	05_whirlingimvergleich_raumsounds.mp3

Akustischer Zoom

Bemerkenswert, wenn man bereits über Fade-Ins und Outs spricht: Wenn der Spieler einen Dialog startet, findet ein „akustischer Zoom“ statt. Die Wirkung entsteht, dass man sich schnell auf etwas zubewegt und kurz davor stoppt. Alles wirkt gedämpft und reduziert. Die Stille-Illusion setzt ein.

Hier zwei Beispiele:

Zoom-In	01_hoersturz_raumsound.mp3
Zoom-Out	02_hoersturz_raumsound.mp3

3. Persönliches Fazit

Ich halte Disco Elysium für ein grandioses Spiel und kann es jedem RPG- und Textadventure-Begeisterten wärmstens ans Herz legen. Das Sound Design und der Soundtrack kreieren den Rahmen und Raum, den Disco Elysium braucht, um seine immersive Wirkung zu entfalten. Man findet bestimmt Spiele, die einen grösseren Fokus auf Sound Design gelegt haben. Trotzdem ist das, was in Disco Elysium vorhanden ist, ausgeklügelt und geschickt angewendet.

Ich musste/durfte feststellen, wie anspruchsvoll es ist, über Sound und Musik zu schreiben. Die richtigen Worte zu finden, um genau zu sein. Mir fällt auf, wie man in diesem Bereich von einer ganz

anderen Wahrnehmungsebene, an die Sache heran gehen muss und das eine Anpassung in der Sprache fordert.

Es war aufschlussreich Disco Elysium aus der Perspektive Sound Design zu untersuchen. In dem Zusammenhang bin ich auf's Neue beeindruckt, wie nichts in diesem Spiel vernachlässigt wurde. Spiel also Disco Elysium. Es lohnt sich.

4. Vergleich Disco Elysium und Divinity: Original Sin 2

4.1 Allgemeiner Vergleich

Ich starte den Vergleich der beiden Spiele mit einem allgemeinen Vergleich und suche nach Übereinstimmungen und Unterschieden. So versuche ich ein Bewusstsein und einen Kontext zu schaffen, durch den man mit mehr Verständnis in den Sound Design Vergleich einsteigen kann.

Allgemeinen Übereinstimmungen:

- Beides sind Rollenspiele und verfügen dementsprechend über ähnliche Mechaniken. (Dialog, Erkundung, Kampf)
- Beide wurden in den letzten paar Jahren veröffentlicht. (Divinity: 2017, Disco: 2019)
- Beide gewannen unzählige Preise.

Allgemeinen Unterschieden:

- Die Spiele verfügen über komplett andere Settings (Divinity: Fantasy, Disco: Krimi)
- Die Spiele verfügen über eine unterschiedliche Gewichtung in der Mechanik (Divinity: Kampf, Disco: Dialog)
- Die Spiele verfügten über unterschiedlich grosse Studios (Divinity: Kampf, Disco: Dialog)

4.2 Sound Design im Vergleich

In meinem Sound Design Vergleich, setze ich den Fokus auf den Einsatz von **Musik, Voice Overn** und der **Vertonung von UI Elementen**.

Musik im Vergleich

Disco Elysium und Divinity: Original Sin II verfügen über äusserst unterschiedliche Soundtracks. Zum einen unterscheiden sich die Soundtracks im Umfang (Divinity: 42 Tracks, Disco: 28 Tracks) Zum anderen wird mit anderen Instrumenten gearbeitet. Divinity ist orchestral und Disco stützt sich mehr auf Synthesizer. Ausserdem streben die beiden Soundtracks unterschiedliche Atmosphären an. Divinity soll episch wirken, wohingegen Disco reduziert und zurückhaltend wirkt. Doch kreieren beide Spiele eine gewisse Melancholie durch ihre Soundtracks.

Hier Tracks aus beiden Spielen im Vergleich:

Disco Elysium (Apartment Buildings)	01_apartmentbuildings_discoelysium_soundtracksample.mp3
Divinity: Original Sin II (Main Theme)	01_maintheme_soundtrack.mp3

Voice Over im Vergleich

Sowohl Disco Elysium wie auch Divinity: Original Sin II greifen auf grandiose Synchronsprecher zurück. Beide Spiele bieten in ihrem Zugang zur Sprache eine grosse Vielfalt und grossen Wiedererkennungswert. Doch wurden die einige Stimmen in Disco Elysium meiner Meinung nach schlecht abgemischt. Sie heben sich zu wenig vom Ambient Sound und vom Soundtrack ab und drohen teilweise, darin unter zu gehen. Das ist besonders bei Measurehead der Fall. Wobei seit meinem Spieldurchlauf noch einige Bugfixes und allgemeines Polishing stattgefunden haben. Was bedeuten kann, dass dieser Kritikpunkt nicht mehr aktuell sein könnte.

Hier Voice Overs aus beiden Spielen im Vergleich:

Disco Elysium (Measurehead)	02_measurehead_voiceover.mp3
Divinity: Original Sin II (Red Prince)	02_redprince.mp3

Vertonung UI Elemente

Sowohl Disco Elysium wie auch Divinity: Original Sin II haben alle ihre UI Elemente vertont. Divinity erfüllt mit seiner Vertonung genau das, was man von einem Fantasy Rollenspiel erwartet: Öffnet man ein Buch, hört man das typische Rascheln von von vergilbten Seiten. Das selbe gilt für die Vertonung seiner UI Elemente. Divinity gibt dem Spieler genau das, was er erwartet und in diesem Setting braucht: Magie, Mystik und Macht.

Disco Elysium hingegen spielt mehr mit der Vertonung seines UI. Dazu führt unter anderem, dass an sein Setting nicht so klare Erwartungen gestellt werden, wie bei Divinity. Bei Disco Elysium trifft man auf eine Mischung aus mechanischen Klickgeräuschen und Synthesizer. Alle Interaktionen in der Spielwelt klingen mechanisch oder organisch. Alles, was den Spieler bspw darüber aufklärt, dass er einen neuen Skillpunkt hat, ist synthetisch. Dadurch entsteht einzigartige Klangwelt.

Hier zwei repräsentative Vertonungen von UI Elemente aus beiden Spielen im Vergleich:

Disco Elysium (New Skill Point)	02_newskillpoint_infosound.mp3
Divinity: Original Sin II (Level Up)	03_levelup.mp3

4.3 Fazit

Divinity: Original Sin II und Disco Elysium sind aus dem selben Genre und gehen dementsprechend ähnlich mit ihrem Sound Design und Music Design um. Die Studios haben mit erfahrenen Musikern und Komponisten zusammengearbeitet, um einen passende Atmosphäre für ihre Spiele zu kreieren. Beiden ist das ausgezeichnet gelungen. Larian Studios verfügt über deutlich grössere Ressourcen und deutlich mehr Erfahrung, als ZA/UM. Dementsprechend ist Divinitys Sound Design umfangreicher und perfektionierter als das von Disco Elysium.

Divinity und Disco Elysium bewegen sich durch zwei komplett verschiedene Settings. Ein Fantasy Setting verlangt eine andere Klangwelt als ein Krimi Setting. Auch hier konnte Larian auf vergangenen Erfahrungen und bestehenden Vorbildern aufbauen. Das blieb ZA/UM in einigen Bereichen verwehrt: Wie klingt unsere Psyche, unser Körper, unser Intellekt und unsere Motorik? ZA/UM hat Antworten auf diese Fragen gefunden.

Abschliessend kann ich festhalten, dass beide Spiele spielenswert und hörenswert sind. Diese Analyse hat mir, wie bereits erwähnt, einen neuen Blickwinkel auf Divinity: Original Sin II und Disco Elysium ermöglicht. Dementsprechend hat sich meine Wahrnehmung beim Spielen verändert. Ich bin gespannt darauf, wie sich diese Wahrnehmung weiter verändert und vertieft.

Spiel Disco Elysium und Divinity: Original Sin II. Es lohnt sich.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=baba_is_you&rev=1623248839

Last update: **2021/06/09 16:27**

