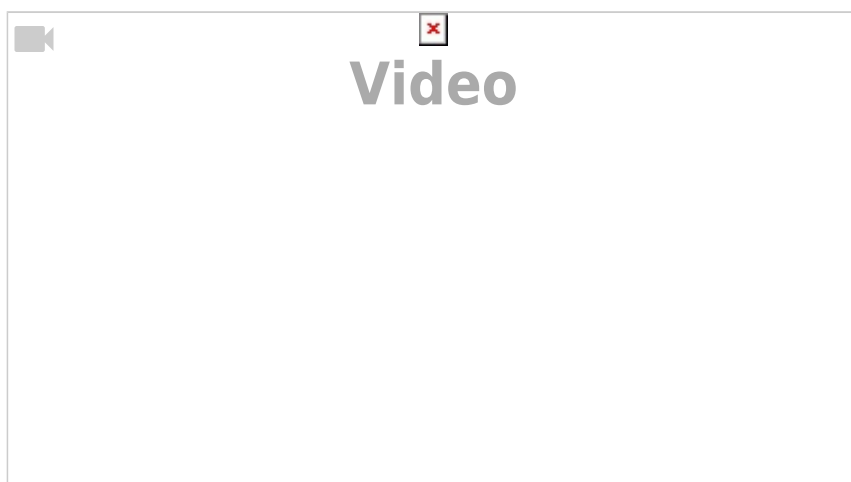


Baba is you



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

Trailer und Beschreibung



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.

1. Soundbeschrieb im Überblick

Das in einem pixel-stil gestaltete Spiel wurde durch ein paar wenige retro-Soundeffekte und Soundtracks gut abgerundet. Die wenigen Soundeffekte wurden, wo es Sinn ergab, wiederverwendet und bilden ein zusammenhängendes Theme. Die Soundtracks sind passend zu den Visuals gewählt, und pro „Gebiet“ unterschiedlich.

2. Soundeffekte

2.1 Soundeffekte UI

Die UI-Sounds bleiben immer gleich. Sie geben dem Spieler bei einem Hover und Klick immer ein Feedback.

Button Hover	Dumpfes, rundes Hovergeräusch	Feedback	Button
Button Press 1	Dumpfes, einzelnes Klickgeräusch, zur Navigation im Menu	Feedback	Button
Button Press 2	Dumpfes, Hallendes Klickgeräusch zur Bestätigung von grösseren Auswahlen	Feedback	Button
Level Select	Viel höherer UI Soundeffekt, Signalisiert dem Spieler den Start des Levels	Feedback, Verdeutlichung	Button

Soundtrack

Im Main Menu des Spiels und auf der „Map“ (Level Auswahl) gibt es je einen Soundtrack.

Main Menu	Button
Map	Button

2.2 Soundeffekte Gameplay

Die Gameplay Soundeffekte sind immer gleich und geben dem Spieler Feedback bezüglich der Bewegungen und Aktionen der Objekte und Figuren.

Fortbewegung	Schrittgeräusche des Charakters	Feedback	Button
Schritte rückgängig machen	Höherer Soundeffekt, Signalisiert die Rückwärtsbewegung als Kontrast zur normalen Fortbewegung	Feedback, Verdeutlichung	Button
Regel zusammengesetzt	Akustische Bestätigung, dass eine Regel korrekt zusammengesetzt wurde	Feedback, Zustandsänderung	Button
Objekt zerstört	Alarmierender Soundeffekt, wird bei jedem zerstörten Objekt abgespielt	Feedback, Zustandsänderung	Button
Level geschafft	Belohnender Soundeffekt bei der Vervollständigung eines Levels	Feedback, Belohnung	Button

Soundtrack

Es gibt für jedes Gebiet in dem Spiel einen eigenen Soundtrack. Hier sind zwei Beispiele aufgelistet.

Factory	Button
Garden	Button

3. Fazit

Die wenigen Soundeffekte wurden gezielt und geschickt in dem Spiel platziert, um dem Spieler beim Lösen der Rätsel möglichst zur Hilfe zu stehen. Sie dienen nur teilweise oder gar nicht der Immersion in das Setting.

Das Spiel brilliert vor allem durch die sehr technische und „code-orientierte“ Vorgehensweise. Zu dieser passt diese minimalistische Art von Sounddesign erstaunlich gut.

Die Soundtracks in dem Main Menu und auf der Map fanden wir sehr passend und harmonisch, wobei in den Levels selbst können einzelne Soundtracks auf die Dauer etwas repetitiv oder sogar störend wirken.

4. Vergleich zu Return of the Obra Dinn

WIRD KOPIERT!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Sound Design im Vergleich

Allgemeines.

UI Verlgleich

Beschreibung des UIs und Vergleich beschreiben

Titel	Beschrieb	idk	Button
Titel	Beschrieb	idk	Button

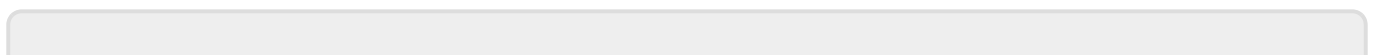
Player Interaktion

Beschreib

Titel	Beschrieb	idk	Button
Titel	Beschrieb	idk	Button

4.1 Fazit Vergleich

Fertigggggg



From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=baba_is_you&rev=1623327938

Last update: **2021/06/10 14:25**

