

# Battleblock Theater

<b>System</b>	Xbox 360, Windows, macOS, Linux
<b>Genre</b>	Jump-and-Run
<b>Publikationsjahr</b>	2013
<b>Publisher</b>	Microsoft Studios
<b>Studio</b>	The Behemoth
<b>Leitende Designer</b>	Dan Paladin, Tom Fulp
<b>Modus</b>	Single-player, Multi-player

## Spielbeschreibung

Nach einem Schiffsbruch auf einer Insel findet sich der Spieler als Gefangener eines seltsamen Katzenvolks wieder. Die Katzen zwingen ihre Gefangenen jeweils ein endloses Theaterspektakel aufzuführen. Die Gefangenen kämpfen zum Vergnügen der Katzen auf einer Bühne um Leben und Tod. Der Hauptcharakter muss nach Anweisung seines ehemaligen Freundes Hatty Hattington, zahlreiche Level durchlaufen. Dabei besteht die Spielmechanik im Wesentlichen aus Laufen, Springen und Schlagen.

[Trailer](#)





# Soundanalyse

## 1. Allgemeine Klangbeschreibung

Der Sound von Battleblock Theater kann mit folgenden Stichworten zusammengefasst werden:

- Trashy
- Schmissig
- Cartoony
- Sitcomfeeling
- Überzeichnet

Folgende Soundkategorien lassen sich aus dem Spiel heraushören.

<b>Geräuschkulisse</b>	Geräusche innerhalb des Levels, meist als Konsequenz auf Aktion des Spielers
<b>Zuschauerreaktion</b>	Reaktion der Katzen-Zuschauer und Hatty auf das Geschehen auf der Bühne
<b>Musik</b>	Hintergrundmusik, welche immer vorhanden ist

Die Zuschauerreaktion ist die interessanteste der drei Kategorien. Sie trägt massgeblich zur Atmosphäre des Spiels bei. Durch die Rufe der Katzen und die Anweisungen von Hatty entsteht das Gefühl von zwei Klangebenen. Die erste Ebene fasst alle Sounds zusammen, die innerhalb des Levels und auf der Bühne vorkommen. Während zur Zweiten alle Geräusche gezählt werden können, die aus den Zuschauerreihen kommen. Dieses Setting ist ungewöhnlich für ein Computerspiel und erinnert ein wenig an Sitcoms bei denen ebenfalls ein Publikum simuliert wird.

## 2. Soundkategorien

## Geräuschkulisse

### Player

<b>Springen</b>	Das Springen hat nur einen Sound, beim Doppelsprung wird dieser einfach wiederholt	Feedback, Physikalisierung	<a href="#">Jump</a>
<b>Landen</b>	Beim Landen wird ein kaum hörbarer Sound abgespielt. Er verändert sich nicht.	Feedback, Physikalisierung	<a href="#">landen</a>
<b>Spieler schlägt Spieler</b>	Wird ein Spieler von einem Mitspieler geschlagen, klingt dies höher als wenn der Spieler von einem Gegner geschlagen wird.	Feedback, Physikalisierung	<a href="#">schlag</a>
<b>Gegner schlägt Spieler</b>	Dieser Sound klingt tiefer als der Schlag von Mitspieler untereinander.	Feedback, Physikalisierung	<a href="#">schlag</a>
<b>Diamanten sammeln</b>	Der Grundsound ist immer der gleiche. Je nachdem wie viele Diamanten man schon gesammelt hat, kann dieser von einem «Sternschauer-Ton» begleitet werden. Manchmal wird der Sound von zufällig gewählten Sprach-Feedbacksounds ergänzt.	Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entastung	<a href="#">Sammeln1</a> <a href="#">Sammeln1</a>
<b>Beamen</b>	Beim Beamen gibt es einen Ein- und Ausstiegs Sound.	Feedback, Physikalisierung	<a href="#">Beamen</a>
<b>Ruft um Hilfe</b>	Der Hilferuf klingt verzogen. Eine Mischung aus Baby und Vogel.	Feedback, Verstärkung der Immersion	<a href="#">Help</a>
<b>Selbstzerstörung</b>	Der Selbstzerstörungssound besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil ist Aufbauend und macht den Spieler darauf aufmerksam, dass sich die Figur bald zerstören wird. Der Zerstörungssound passt zu der comicartigen Welt und nimmt sich nicht ganz ernst.	Feedback	<a href="#">Selbstzerstörung</a>
<b>Ertrinken</b>	Das Ertrinken baut sich zusammen aus einem Wasser- und einem Schluckgeräusch.	Feedback, Physikalisierung	<a href="#">Ertrinken</a>

### Gegner

<b>Cat</b>	Die Katze ist ein Beispiel für einen Gegner. Seine Soundeffekte beschränken sich auf seine Angriffe, welche sich aus Schlägen, Schnurren und Lecken zusammensetzen.	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	<a href="#">cat</a>
------------	---	--	---------------------

### Checkpoint

<b>Checkpoint</b>	Der Sound ist übertrieben gestaltet.	Feedback	<a href="#">checkpoint</a>
-------------------	--------------------------------------	----------	----------------------------

## Navigation / Menu

<b>Button Menu</b>	Die Buttons klingen gummig und passen zu dem Stil des Spiels.	Feedback	<a href="#">Button</a> <a href="#">Button</a>
<b>Raum eintreten</b>	Der Sound, der abgespielt wird beim Betreten eines Raumes, erinnert weder an ein klassisches Öffnen der Türe noch an Fusstritte.	Feedback	<a href="#">Button</a>

## Anderes

<b>Levelende</b>	<a href="#">bbt_levelend.wav</a>
<b>Score</b>	<a href="#">bbt_score.wav</a>

## Zuschauerreaktionen

## Sprache Elemente

In dem Spiel werden gesprochene Texte als Soundeffekte verwendet. Sie werden passend zu dem Geschehen zufällig gestreut.

<b>Anweisung</b>	Die Stimme erklärt was man zu tun hat.	Verstärkung der Immersion	<a href="#">choose</a> <a href="#">choose</a> <a href="#">customize</a> <a href="#">customize</a> <a href="#">bbt_jam.wav</a>
<b>Reaktion</b>	Sie reagiert auch immer wieder auf Geschehnisse im Spiel.	Verstärkung der Immersion	<a href="#">godness</a> <a href="#">omg</a> <a href="#">why</a> <a href="#">btt_collect.wav</a>
<b>Wahrung</b>	Oder sie warnt vor bevorstehenden Gefahren	Fokussierung der Aufmerksamkeit	<a href="#">water</a> <a href="#">bbt_trustme.wav</a>

## Musik

<b>Beispiele</b>	Die Musik erinnert an jene eines Varietés	<a href="#">bbt_musik_01.wav</a>	<a href="#">bbt_musik_02.wav</a>
------------------	---	----------------------------------	----------------------------------

## 3. Bezug zwischen Aktion und Klang

Besonders die Feedback-Sounds sind, abgesehen vom Sprungsound, grundsätzlich isomorph, wobei einige bewusst abgewandelt wurden, um sich besser in das unernsthafte Setting einzufügen. Das Checkpoint- und das Diamantgeräusch sind klar nicht isomorph und dienen lediglich als Bestätigung für den Erfolg des Spielers. Eine Ausnahme bilden ausserdem die Menusounds. Sie steigern die Benutzerfreundlichkeit, während der Spieler durch das Menu navigiert.

Freude am sich-selbst-hören verspürt der Spieler bei allen Avatarounds. Die Geräusche sind oft witzig gehalten und motivieren so, sich im Level weiter zu bewegen.

## 4. Beurteilung des Sounds

In Battleblock Theatre spielt der Sound eine wichtige Rolle für die Narration und die Atmosphäre des Spieles. Die Narration der Geschichte ist sowohl über einen Erzähler gelöst, sowie über Scherenschnittartige Grafiken. Die Cutscenes erinnern dadurch an ein Puppentheater. Im Verlauf des Spieles fühlt sich der Player allmählich in die Rolle eines Performers ein, da auf seine Handlungsweise innerhalb des Levels jeweils Geklatsche und andere Reaktionen des Publikums folgen. Die Reaktionen der Zuschauer tragen ausserdem wesentlich zum Erfolgsgefühl des Spielers bei.

## 5. Vergleich mit Jazz Jackrabbit 2

Vergleich

<b>Autoren</b>	Denise Hohl	Nathalie Meier	Teodora Dimova
----------------	-------------	----------------	----------------

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battleblock\\_theater](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battleblock_theater)

Last update: **2018/06/08 13:10**

