

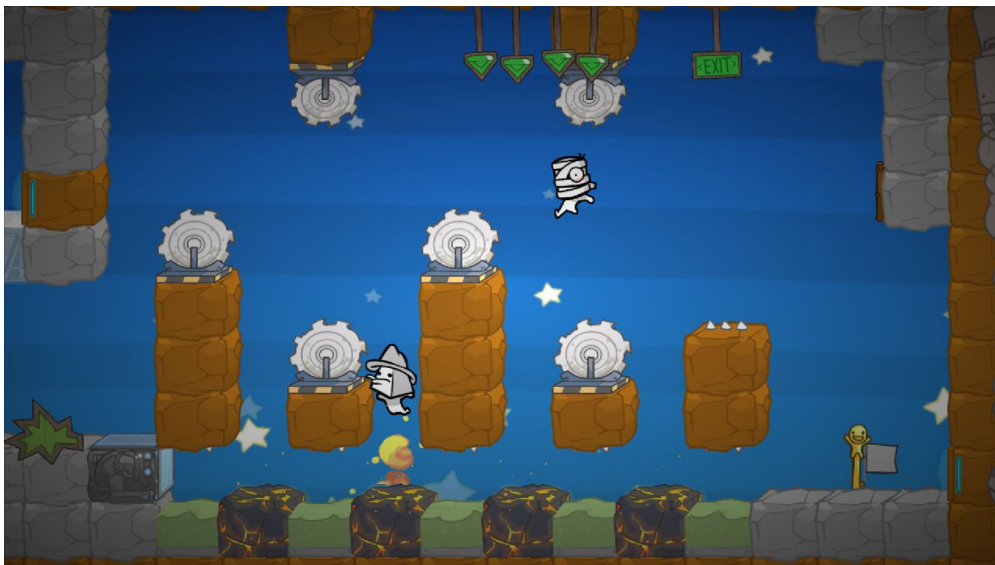
Battleblock Theater

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

Spielbescrieb

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.

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

Die Zuschauerreaktion ist die interessanteste der drei Kategorien. Sie trägt mass-geblich 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. Beispiele

Geräuschkulisse

Player

Springen	Das Springen hat nur einen Sound, beim Doppelsprung wird dieser einfach wiederholt	Feedback, Physikalisierung	Jump
Landen	...	Feedback, Physikalisierung	landen
Schlagen Multiplayer	...	Feedback, Physikalisierung	schlag
Schlagen	...	Feedback, Physikalisierung	schlag
Diamanten sammeln	...	Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entastung	Sammeln1 Sammeln1
Beamen	...	Feedback, Physikalisierung	Beamen
Ruft um Hilfe	...	Feedback, Verstärkung der Immersion	Help
Selbstzerstörung	...	Feedback	Selbstzerstörung
Ertrinken	...	Feedback, Physikalisierung	Ertrinken

Gegner

Cat	...	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	cat
Cat???	...	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	cat

Checkpoint

Checkpoint	Übertrieben	Feedback	checkpoint
-------------------	-------------	----------	----------------------------

Navigation / Menu

Button Menu	...	Feedback	Button
Button Menu	...	Feedback	Button
Raum eintreten	...	Feedback	Button

Zuschauerreaktion

Navigation / Menu

Anweisung	Verstärkung der Immersion	choose choose customize customize btt_jam.wav
Reaktion	Verstärkung der Immersion	godness omg why btt_collect.wav
Wahrnung	Fokussierung der Aufmerksamkeit	water btt_trustme.wav

3. Bezug zwischen Aktion und Klang

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

Autoren	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&rev=1528369640

Last update: **2018/06/07 13:07**

