2025/11/21 05:06 1/4 Battleblock Theater

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		

Spielbeschrieb

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



Last update: 2018/06/07 13:38



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.

2025/11/21 05:06 3/4 Battleblock Theater

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	SammeIn1 SammeIn1
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	bbt_jam.wav
Reaktion	Verstärkung der Immersion	godness omg w	hy btt_col	lect.wav	
Wahrnung Fokussierung der Aufmerksamkeit water bbt_trustme.wav					

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 der Benutzerfreundlichkeit während der Spieler durch das Menu navigiert.

Freude am sich-selbst-hören verspürt der Spieler bei allen Avatarsounds. 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 über einen Erzähler gelöst sowie über Scherenschnittartige Grafiken. Die Cutscenes erinnern dadurch an ein Puppentheater. Während des Spiels fühlt sich der Player allmählich in die Rolle eines Performer 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.

Autoren Denise Hohl Nathalie Meier Teodora Dimova

From:

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

Permanent link:

Last update: 2018/06/07 13:38

