

# 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

## 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.

<b>Musik</b>	Hintergrundmusik, welche immer vorhanden ist
<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

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

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

#### Gegner

<b>Cat</b>	...	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	<a href="#">cat</a>
<b>Cat???</b>	...	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	<a href="#">cat</a>

#### Checkpoint

<b>Checkpoint</b>	Übertrieben	Feedback	<a href="#">checkpoint</a>
-------------------	-------------	----------	----------------------------

#### Navigation / Menu

<b>Button Menu</b>	...	Feedback	<a href="#">Button</a>
<b>Button Menu</b>	...	Feedback	<a href="#">Button</a>
<b>Raum eintreten</b>	...	Feedback	<a href="#">Button</a>

### Zuschauerreaktion

#### Navigation / Menu

<b>Anweisung</b>	Verstärkung der Immersion	<a href="#">choose</a> <a href="#">choose</a> <a href="#">customize</a> <a href="#">customize</a> <a href="#">btt_jam.wav</a>
<b>Reaktion</b>	Verstärkung der Immersion	<a href="#">godness omg</a> <a href="#">why</a> <a href="#">btt_collect.wav</a>
<b>Wahrnung</b>	Fokussierung der Aufmerksamkeit	<a href="#">water</a> <a href="#">btt_trustme.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 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.

Im Verlauf des Spiels 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.

<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&rev=1528371692](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battleblock_theater&rev=1528371692)

Last update: **2018/06/07 13:41**

