

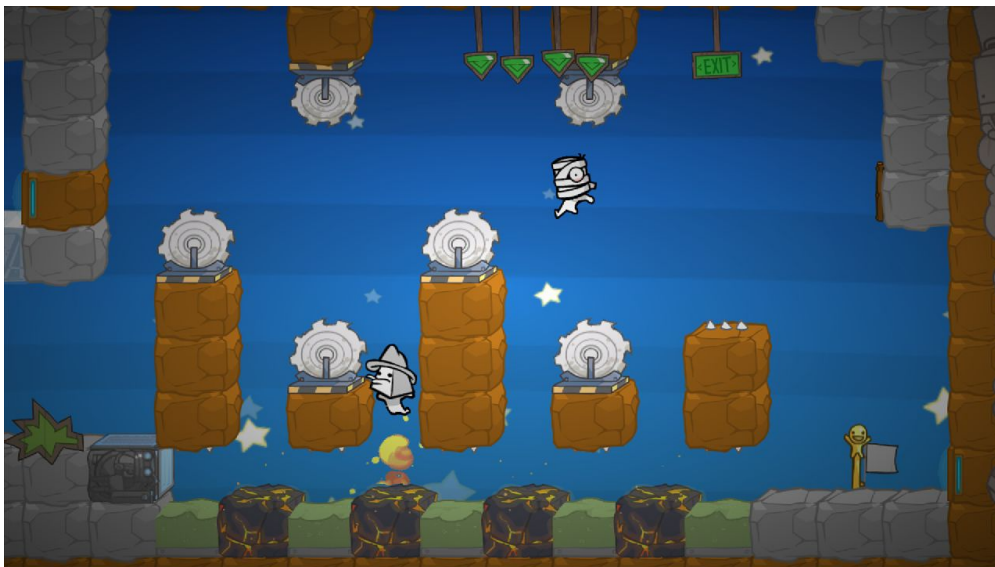
Battleblock Theater

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 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. Beispiele

Geräuschkulisse

Player

Springen	Das Springen hat nur einen Sound, beim Doppelsprung wird dieser einfach wiederholt	Feedback, Physikalisation	Jump
Landen	Beim Landen wird ein kaum hörbarer Sound abgespielt. Er verändert sich nicht.	Feedback, Physikalisation	landen
Spieler schlägt Spieler	Wird ein Spieler von einem Mitspieler geschlagen, klingt dies höher als wenn der Spieler von einem Gegner geschlagen wird.	Feedback, Physikalisation	schlag
Gegner schlägt Spieler	Dieser Sound klingt tiefer als der Schlag von Mitspieler untereinander.	Feedback, Physikalisation	schlag
Diamanten sammeln	Der 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, Physikalisation, Kognitive Entastung	Sammeln1 Sammeln1
Beamen	Beim Beamen gibt es einen Ein- und Ausstiegs Sound.	Feedback, Physikalisation	Beamen
Ruft um Hilfe	Der Hilferuf klingt verzogen. Eine Mischung aus Baby und Vogel.	Feedback, Verstärkung der Immersion	Help
Selbstzerstörung	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	Selbstzerstörung
Ertrinken	Das Ertrinken baut sich zusammen aus einem Wasser- und einem Schluckgeräusch.	Feedback, Physikalisation	Ertrinken

Gegner

Cat	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	cat
------------	--	--	-----

Checkpoint

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

Navigation / Menu

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

Sprache Elemente

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

Anweisung	Die Stimme erklärt was man zu tun hat.	Verstärkung der Immersion	choose choose customize customize bbt_jam.wav
Reaktion	Sie reagiert auch immer wieder auf Geschehnisse im Spiel.	Verstärkung der Immersion	godness omg why btt_collect.wav
Wahrung	Oder sie warnt vor bevorstehenden Gefahren	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 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 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.

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=1528372605

Last update: **2018/06/07 13:56**

