

# 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, Physikalisation	Jump
<b>Landen</b>	Beim Landen wird ein kaum hörbarer Sound abgespielt. Er verändert sich nicht.	Feedback, Physikalisation	landen
<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, Physikalisation	schlag
<b>Gegner schlägt Spieler</b>	Dieser Sound klingt tiefer als der Schlag von Mitspieler untereinander.	Feedback, Physikalisation	schlag
<b>Diamanten sammeln</b>	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
<b>Beamen</b>	Beim Beamen gibt es einen Ein- und Ausstiegs Sound.	Feedback, Physikalisation	Beamen
<b>Ruft um Hilfe</b>	Der Hilferuf klingt verzogen. Eine Mischung aus Baby und Vogel.	Feedback, Verstärkung der Immersion	Help
<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	Selbstzerstörung
<b>Ertrinken</b>	Das Ertrinken baut sich zusammen aus einem Wasser- und einem Schluckgeräusch.	Feedback, Physikalisation	Ertrinken

#### 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	cat
------------	--	--	-----

## Checkpoint

<b>Checkpoint</b>	Übertrieben	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>

## 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="#">btt_jam.wav</a>
<b>Reaktion</b>	Sie reagiert auch immer wieder auf Geschehnisse im Spiel.	Verstärkung der Immersion	<a href="#">godness omg</a> <a href="#">why</a> <a href="#">btt_collect.wav</a>
<b>Wahrnung</b>	Oder sie warnt vor bevorstehenden Gefahren	Fokussierung der Aufmerksamkeit	<a href="#">water</a> <a href="#">btt_trustme.wav</a>

## Musikalische Elemente

<b>Levelend</b>	<a href="#">btt_levelend.wav</a>
<b>Score</b>	<a href="#">btt_score.wav</a>
<b>Musikausschnitte</b>	<a href="#">btt_musik_01.wav</a> <a href="#">btt_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 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=1528372896](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battleblock_theater&rev=1528372896)

Last update: **2018/06/07 14:01**

