2025/11/21 03:53 1/5 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 14:05



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.

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

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 03:53 3/5 Battleblock Theater

2. Beispiele

Geräuschkulisse

Player

Springen	pringen Das Springen hat nur einen Sound, beim Doppelsprung wird dieser einfach wiederholt Das Springen hat nur einen Sound, Feedback, Physikalisi		Jump
I anden Soling angestielt Er Verangert eich		Feedback, Physikalisierung	landen
Spieler schlägt Spieler			schlag
Gegner schlägt Spieler			schlag
Vann diacar van dinam «Starnschaller- Physikalisiarina		SammeIn1 SammeIn1	
Beim Beamen gibt es einen Ein- und Ausstiegs Sound.		Feedback, Physikalisierung	Beamen
Ruft um Hilfe Der Hilferuf klingt verzogen. Eine Mischung aus Baby und Vogel.		Feedback, Verstärkung der Immersion	Help
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, Physikalisierung	Ertrinken

Gegner

		,	Kognitive Entastung,		
Ca	at b	eschränken sich auf seine Angriffe welche sich aus Schlägen,	Verstärkung der	cat	
	S	chnurren und Lecken zusammensetzen.	Immersion		

Checkpoint

	Checkpoint	Übertrieben	Feedback	checkpoint
- 1				

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

Zuschauerreaktionen

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
	Sie reagiert auch immer wieder auf Geschehnisse im Spiel.		godness omg why btt_collect.wav
Wahrnung	Oder sie warnt vor bevorstehenden Gefahren	Fokussierung der Aufmerksamkeit	water bbt_trustme.wav

Musik

Musik

Beispiele bbt musik 01.wav bbt musik 02.wav

Anderes

Levelende	bbt_levelend.wav
Score	bbt_score.wav

3. Bezug zwischen Aktion und Klang

Besonders die Feedback-Sounds sind abgesehen vom Sprungsound grundsätzlich isomorph, wobei

2025/11/21 03:53 5/5 Battleblock Theater

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.

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=1528373130

Last update: 2018/06/07 14:05

