2025/11/21 06:56 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





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 Bühne
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.

2. Soundkategorien

2025/11/21 06:56 3/5 Battleblock Theater

Geräuschkulisse

Player

Springen	Das Springen hat nur einen Sound, beim Doppelsprung wird dieser einfach wiederholt	Feedback, Physikalisierung	Jump
Landen	Beim Landen wird ein kaum hörbarer Sound abgespielt. Er verändert sich nicht.	Feedback, Physikalisierung	landen
Spieler schlägt Spieler	Wird ein Spieler von einem Mitspieler geschlagen, klingt dies höher als wenn der Spieler von einem Gegner geschlagen wird.	Feedback, Physikalisierung	schlag
Gegner schlägt Spieler	Dieser Sound klingt tiefer als der Schlag von Mitspieler untereinander.	Feedback, Physikalisierung	schlag
Diamanten sammeln	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, Physikalisierung, Kognitive Entastung	Sammeln1 Sammeln1
Beamen	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
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, Physikalisierung	Ertrinken

Gegner

Cat beschränken sich auf seine Angriffe, welche sich aus Schlägen, Schnurren und Lecken zusammensetzen.

Checkpoint

Checkpoint Der Sound ist übertrieben gestaltet. Feedback checkpoint

Navigation / Menu

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

Anderes

Levelende	bbt_levelend.wav
Score	bbt_score.wav

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		Fokussierung der Aufmerksamkeit	water bbt_trustme.wav

Musik

Beispiele bbt_musik_01.wav bbt_musik_02.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 die 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.

2025/11/21 06:56 5/5 Battleblock Theater

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 sowohl über einen Erzähler gelöst, sowie über Scherenschnittartige Grafiken. Die Cutscenes erinnern dadurch an ein Puppentheater. Im Verlauf des Spieles 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.

5. Vergleich mit Jazz Jackrabbit 2

Vergleich

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=1528378297

Last update: 2018/06/07 15:31

