

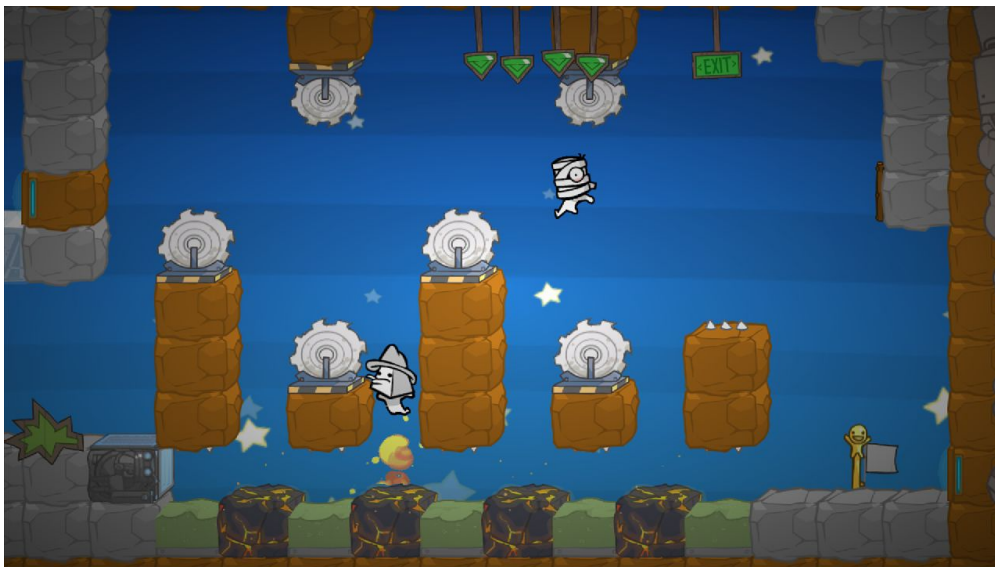
Battleblock Theater

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 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

Player

Springen	Das Springen hat nur einen Sound, beim Doppelsprung wird dieser einfach wiederholt	Feedback, Physikalisation	Jump
Landen	...	Feedback, Physikalisation	landen
Schlagen Multiplayer	...	Feedback, Physikalisation	schlag
Schlagen	...	Feedback, Physikalisation	schlag
Diamanten sammeln	...	Feedback, Physikalisation	Sammeln1 Sammeln1
Beamen	...	Feedback, Physikalisation	Beamen
Ruft um Hilfe	...		Help
Selbstzerstörung	...	Feedback, Physikalisation	Selbstzerstörung
Ertrinken	...	Feedback, Physikalisation	Ertrinken

Gegner

Cat	...	cat
Cat???	...	cat

Checkpoint

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

Navigation / Menu

Button Menu	...	Feedback	Button
Button Menu	...	Feedback	Button
Raum eintreten	...	Feedback	Button

Navigation / Menu

Anweisung	Verstärkung der Immersion	choose choose customize customize btt_jam.wav	
Reaktion	Verstärkung der Immersion	godness omg why btt_collect.wav	
Wahrnung	Fokussierung der Aufmerksamkeit	water btt_trustme.wav	
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=1528367229

Last update: **2018/06/07 12:27**

