2025/11/21 07:38 1/3 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 12:30



## **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

2025/11/21 07:38 3/3 Battleblock Theater

#### **Player**

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

#### **Gegner**

Cat	 cat
Cat???	 cat

### **Checkpoint**

Checkpoint Übertrieben Feedback checkpoint

### **Navigation / Menu**

<b>Button Menu</b>	 Feedback	Button
<b>Button Menu</b>	 Feedback	Button
Raum eintreten	 Feedback	Button

### **Navigation / Menu**

Anweisung	Verstärkung der Immersion	choose choose customize customize bbt_jam.wav	
Reaktion	Verstärkung der Immersion	godness omg why btt_collect.wav	
Wahrnung Fokussierung der Aufmerksamkeit water bbt_trustme.wav			
Asstance Device Held Nethelle Major Tenders Discour			

| Autoren | Denise Hohl | Nathalie Meier | Teodora Dimova |

From:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - game sound dokumentation

Permanent link:

Last update: 2018/06/07 12:30

