

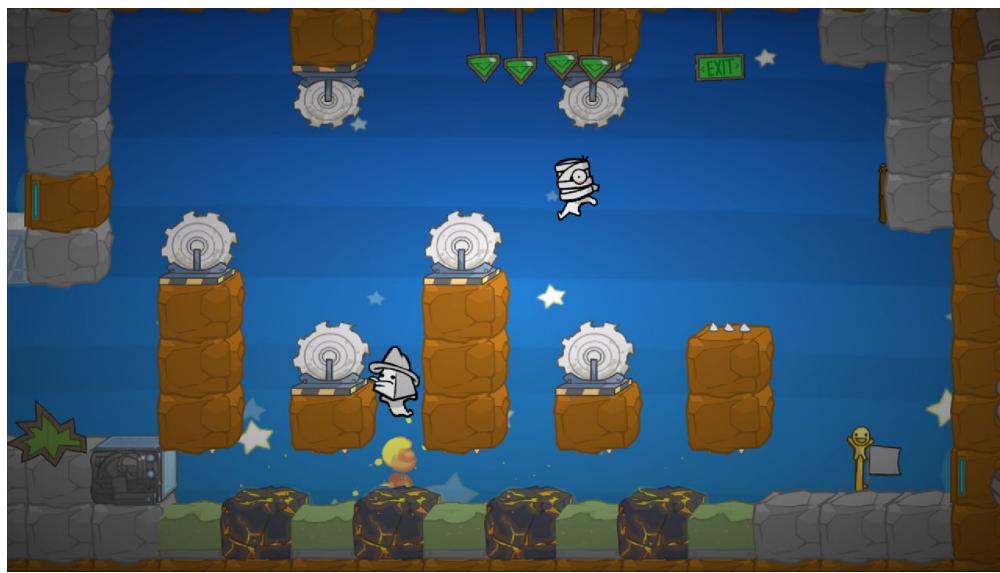
# Battleblock Theater

<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

## 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.

<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 massgeblich 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, Physikalisierung	Jump
<b>Landen</b>	...	Feedback, Physikalisierung	landen
<b>Schlagen Multiplayer</b>	...	Feedback, Physikalisierung	schlag
<b>Schlagen</b>	...	Feedback, Physikalisierung	schlag
<b>Diamanten sammeln</b>	...	Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entastung	Sammeln1 Sammeln1
<b>Beamen</b>	...	Feedback, Physikalisierung	Beamen
<b>Ruft um Hilfe</b>	...	Feedback, Verstärkung der Immersion	Help
<b>Selbstzerstörung</b>	...	Feedback	Selbstzerstörung
<b>Ertrinken</b>	...	Feedback, Physikalisierung	Ertrinken

### Gegner

<b>Cat</b>	...	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	cat
<b>Cat???</b>	...	Kognitive Entastung, Verstärkung der Immersion	cat

### Checkpoint

<b>Checkpoint</b>	Übertrieben	Feedback	checkpoint
-------------------	-------------	----------	------------

### Navigation / Menu

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

## Zuschauerreaktion

---

### Navigation / Menu

<b>Anweisung</b>	Verstärkung der Immersion	choose choose customize customize bbt_jam.wav
<b>Reaktion</b>	Verstärkung der Immersion	godness omg why btt_collect.wav
<b>Wahrnung</b>	Fokussierung der Aufmerksamkeit	water bbt_trustme.wav
<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=1528368642](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=battleblock_theater&rev=1528368642)

Last update: **2018/06/07 12:50**