

# Duck Game

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



Entwickler	Landon Podbielski / Adult Swim
Erscheinungsjahr	2014
Genre	Platform Shooter
Plattformen	PlayStation 4, Microsoft Windows, Nintendo Switch, Ouya

## Video

## Beschreibung

«[W Duck Game](#) ist ein actiongeladenes 2D Platforming Spiel, in dem sich bis zu vier Spieler in der Haut von Enten mit verschiedensten Waffen bekämpfen. Das Spiel läuft über mehrere Runden, wobei in jeder Runde die letzte überlebende Ente einen Punkt gewinnt. Die Spielmechanik ist extrem schnell zu begreifen. Nebst der Standard-Platformingmechanik können die Spieler Objekte mit einem Button aufnehmen und werfen und mit einem anderen Button benützen. Das Gameplay gewinnt dann hauptsächlich durch die enorme Menge an verschiedenen Waffen und die verschiedenen Level an Tiefe. Nebst der Action setzt das Spiel auch zu einem grossen Teil auf Humor. Die Waffen reichen von klassischen Pistolen und Granaten bis zu Bananen, Basketbällen oder Trompeten und zwei eigens zugewiesene Buttons erlauben es den Spielern zu quaken und die Figur in einen Ragdollmodus zu versetzen.»

Als er die Soundtracks für Duck Game erstellte, zog Landon Podbielski starke Inspiration aus dem

Sound von Sega Genesis Spielen, mit denen er aufwuchs. Konkret nannte er Sonic 3, Outrun 2019 und Teenage Mutant Ninja Turtles. Er benutzte einen Code, der den Soundchip der Sega Genesis emulierte, mit dem er Instrumente für die Musik und die Soundeffekte generierte. So ist es ihm gelungen den Sound von Duck Game im Sega Genesis Stil zu kreieren. Die tiefen alienhaften Töne die mit der FM-Synthese entstehen gefielen ihm besonders gut.

Quelle aus Interview:

<http://www.thatonevideogamer.com/features/duck-game-developer-interview-with-landon-podbielski/>

## Soundanalyse

Fast alle Sounds werden von den Spielern ausgelöst und dienen einerseits als Feedback für den Ausführenden oder als Information / Warnung für die anderen Spieler. Da es keine Anzeige der verbleibenden Munition (mit Ausnahme sehr weniger Waffen) gibt, ist das Audio Feedback, ob eine Waffe nun geschossen hat oder nicht, was mit zwei verschiedenen Sounds vertont ist, für den Spieler sehr wichtig, um zu wissen ob eine Waffe schon leer geschossen ist. Für die nicht Ausführenden sind die Waffensounds oft nur zur Information, wovon sie getroffen wurden.

## Musik

Die Musik ist ziemlich melodios im Stil von Sega Genesis Titeln gehalten. Sie versucht mit ihrer Geschwindigkeit die Spielaction zu unterstützen und trotzdem im Hintergrund zu bleiben. Letzteres gelingt ihr nicht so gut. Gewisse Soundeffekte gehen in der Hintergrundmusik unter.

## Menü

<a href="#">duckgame_title.ogg</a>	<b>Titel Soundtrack</b> Der Titel Sound versucht Spannung und Vorfreude auf das folgende Action Spektakel aufzubauen.
<a href="#">duckgame_music_characterselection.ogg</a>	<b>Charakter Auswahl</b> Der Charakter Auswahl Sound baut weiter auf dem Titel Sound auf und verstärkt seine Wirkung.
<a href="#">duckgame_music_pause.ogg</a>	<b>Pausen Menü</b> Der dumpfe stockende Pausen Sound soll die Spieler womöglich dazu bringen, das Spiel möglichst schnell weiter zu spielen.

## InGame

### Soundtrack

<a href="#">duckgame_music_arbuckle.ogg</a>	<b>„Arbuckle“</b> Eine stimmige Musik mit hohen Tönen. Im Verlauf wird sie schneller und höher um das Spiel anzukurbeln.
<a href="#">duckgame_music_bushduck.ogg</a>	<b>„BushDuck“</b> Die Schläge wirken dumpf. Sehr mechanisch. Auch hier wird das Spiel beschleunigt durch die Musik.

<a href="#">duckgame_music_ducksbecalm.ogg</a>	<b>„DucksBeCalm“</b> Diese Musik ist im Vergleich zu den oberen ein wenig langsamer. Die Töne sind länger gezogen. Sie hat ein wenig eine Spannungsaufbauende Wirkung.
--	---

## OneShots

<a href="#">duckgame_music_challengelose.ogg</a>	<b>Challenge verloren</b> Startet schnell und zieht sich lange aus. Dabei hat man das Gefühl des der Ton fällt was das Verlieren verstärkt.
<a href="#">duckgame_music_challengewin.ogg</a>	<b>Challenge gewonnen</b> Startet ähnlich wie der Lose Sound, ist aber kürzer und die Musik steigt eher.

## Sound Effekte

## UI

In Duck Games gibt es drei unterschiedliche Arten von Menüs. Diese unterscheiden sich stark im Sounddesign.

### Hauptmenü

<a href="#">duckgame_sfx_stepinbeam.ogg</a>	<b>Spieler hovert im Hauptmenü über Option</b>
<a href="#">duckgame_sfx_confirmmainmenu.ogg</a>	<b>Auswahl bestätigen im Hauptmenü</b>

### PupUp Menü

Erscheint beim Pausieren des Spiels oder in den Optionen.

<a href="#">duckgame_sfx_pause.ogg</a>	<b>Spiel pausieren</b>
<a href="#">duckgame_sfx_unpause.ogg</a>	<b>Spiel fortsetzen</b>
<a href="#">duckgame_sfx_click.ogg</a>	<b>Cursor in PopUp Menü bewegen</b>
<a href="#">duckgame_sfx_confirmsubmenu.ogg</a>	<b>Auswahl bestätigen in PopUp Menü</b>

### Charakterauswahl Konsole

Die Spielfigur wählt an einem Computer ihr Aussehen aus.

<a href="#">duckgame_sfx_consoleopen.ogg</a>	<b>Charakterauswahl Konsole öffnen</b>
<a href="#">duckgame_sfx_consolecancel.ogg</a>	<b>Charakterauswahl Konsole schliessen</b>
<a href="#">duckgame_sfx_consoletick.ogg</a>	<b>Cursor in Konsole zur nächsten Option bewegen</b>
<a href="#">duckgame_sfx_consoleselect.ogg</a>	<b>Auswahl bestätigen in Konsole</b>
<a href="#">duckgame_sfx_consoleerror.ogg</a>	<b>Ungültige Eingabe in Konsole</b>

## InGame

Die InGame Sounds sind sehr stark von den Sega Genesis Spielen inspiriert. Nebst einigen typischen FM-Synth Sounds gibt es viele Noise-Soundeffekte bei Schüssen, Explosionen, etc.

### SpielerSounds

<a href="#">duckgame_sfx_jump.ogg</a>	<b>Springen</b> Der Ton erinnert an einen springenden Ball. Er beginnt tief und verformt sich in die Höhe.
<a href="#">duckgame_sfx_land.ogg</a>	<b>Landen</b> Es ist ein sehr physikalischer Ton und erinnert an Fusstritte in alten Spielen wie Beispielsweise die ersten TombRaider Spiele.
<a href="#">duckgame_sfx_walljumptouch.ogg</a>	<b>An Wand Landen</b> Man hört hier ein zusammen gequetschtes Quaken heraus. Er ist sehr kurz und steigert sich nicht.
<a href="#">duckgame_sfx_walljumpleave.ogg</a>	<b>Von Wand Lösen</b> Von der Wand lösen wird mit einem kürzeren Ton abgespielt als „An Wand Landen“. Das Geschehen „an die Wand klatschen“ ist selbst sehr kurz und darum befindet man den Ton der klingt für sehr logisch.
<a href="#">duckgame_sfx_slip.ogg</a>	<b>Ausrutschen</b> Beim Ausrutschen erklingt ein Ton der wächst. Er ist kurz und hoch. Es klingt fast schon wie ein Springen.
<a href="#">duckgame_sfx_death.ogg</a>	<b>Sterben</b> Vom Spiel wird man mit einem explosionsartigen Ton erlöst. Im Spiel kann man meist nur von Waffen erledigt werden darum wird dieser Ton nicht unbekannt vorkommen.

### Gadgets

Diese Soundeffekte kommen bei fast allen aufnehmbaren Objekten vor.

<a href="#">duckgame_sfx_tinymotion.ogg</a>	<b>Aufheben / Wegwerfen</b> Ein kurzer und tiefer Ton. Der raue, metallische klang schmeichelt den Waffen.
<a href="#">duckgame_sfx_equip.wav</a>	<b>Ausrüsten</b> Bei diesem Ton fühlt man sich bestätigt. Im Vergleich ist er ein sehr hoher und kurzer Ton.
<a href="#">duckgame_sfx_disarm.ogg</a>	<b>Entwaffnet werden</b> Auch ein sehr hoher und kurzer Ton, ist aber eintöniger. Wenn man ihn hört könnte man fast schon meinen man hört „schwuip“.
<a href="#">duckgame_sfx_outofammo.ogg</a>	<b>Leerer Schuss</b>
<a href="#">reload.ogg</a>	<b>Nachladen</b>
<a href="#">duckgame_sfx_plasticbounce.ogg</a>	<b>Hülse fällt auf Boden</b>
<a href="#">duckgame_sfx_explosion.ogg</a>	<b>Explosion</b>
<a href="#">duckgame_sfx_fireexplosion.ogg</a>	<b>Feuer entfacht</b>

Ein paar Beispiele der Waffen

<a href="#">duckgame_sfx_pistolfire.ogg</a>	<b>Pistol</b>
<a href="#">duckgame_sfx_magnumfire.ogg</a>	<b>Magnum</b>

<a href="#">duckgame_sfx_netgunfire.ogg</a>	<b>Netgun</b>
<a href="#">duckgame_sfx_biglasercharge.ogg</a>	<b>Big Laser</b>
<a href="#">duckgame_sfx_pullpin.ogg</a> <a href="#">duckgame_sfx_grenadefire.wav</a> <a href="#">duckgame_sfx_grenadebounce.wav</a> <a href="#">duckgame_sfx_explosion.ogg</a>	<b>Granate</b> Pin Ziehen, Granate Werfen, Granate schlägt auf Boden auf, Explosion

**Objekt Physik**

<a href="#">duckgame_sfx_cratehit.ogg</a>	<b>Schweres Objekt fällt auf Boden</b>
<a href="#">duckgame_sfx_dooropen.ogg</a> <a href="#">duckgame_sfx_doorclose.ogg</a>	<b>Türe</b> Öffnen / Schliessen
<a href="#">duckgame_sfx_spring.ogg</a>	<b>Sprungfeder</b>
<a href="#">duckgame_sfx_glassbump.ogg</a> <a href="#">duckgame_sfx_glassbreak.ogg</a> <a href="#">duckgame_sfx_glasshit.ogg</a>	<b>Glas</b> Dagegen stossen / Glas zerbricht / Glas fällt auf Boden

**Vergleich: Duck Game und Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles**>>> [Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles](#)

Uns sind besonders Ähnlichkeiten bei den Sound Effekten aufgefallen. Der Entwickler von Duck Game hat es sehr gut geschafft die Sounds der Sega Genesis Spiele nachzuahmen. Einige Soundeffekte in beiden Spielen haben nicht den Anspruch realistisch zu klingen, sondern den Spassfaktor zu fördern.

Die Musik wirkt bei Duck Game zwar moderner und komplexer als bei Sonic, bei Beiden sind die Soundtracks aber sehr schnell und actionreich.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=duck\\_game](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=duck_game)Last update: **2017/06/09 16:42**