Duck Game

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi

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

Video

Beschreibung

« 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.

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 Bestätigung.

Musik

Menü

duckgame_title.ogg	**Titel Soundtrack** Der Titel Sound versucht Spannung und Vorfreude auf das folgende Action Spektakel aufzubauen.
duckgame_music_characterselection.ogg	**Charakter Auswahl** Der Charakter Auswahl Sound baut weiter auf dem Titel Sound auf und verstärkt seine Wirkung.
duckgame_music_pause.ogg	**Pausen Menü** Der dumpfe stockende Pausen Sound soll die Spieler womöglich dazu bringen, das Spiel möglichst schnell weiter zu spielen.
duckgame_music_intermission.ogg	**Zwischenstand zwischen den Runden** Dieser Sound ähnelt wieder mehr dem Titel Sound.

InGame

Soundtrack

duckgame_music_arbuckle.ogg	**„Arbuckle“**
duckgame_music_bushduck.ogg	**„BushDuck“**
duckgame_music_ducksbecalm.ogg	**„DucksBeCalm“**

OneShots

duckgame_music_challengelose.ogg	**Challenge verloren**
duckgame_music_challengewin.ogg	**Challenge gewonnen**
duckgame_music_challengeyay.ogg	**„Challenge Yay“**

Sound Effekte

UI

duckgame_sfx_stepinbeam.ogg	**Spieler hovert im Hauptmenü über Option**

InGame

SpielerSounds

Gadgets

Objekt Physik

Zwischen Spielrunden

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=duck_game&rev=1496998348

Last update: **2017/06/09 10:52**