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 Information, wovon sie getroffen wurden.

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.

InGame

Soundtrack

duckgame_music_arbuckle.ogg	**„Arbuckle“** Eine stimmige Musik mit hohen Tönen. Im Verlauf wird sie schneller und höher um das Spiel anzukurbeln.
duckgame_music_bushduck.ogg	**„BushDuck“** Die Schläge wirken dumpf. Sehr mechanisch. Auch hier wird das Spiel beschleunigt durch die Musik.
duckgame_music_ducksbecalm.ogg	**„DucksBeCalm“** Diese Musik ist im Vergleich zu den oberen ein wenig langsamer. Die Töne sind länger gezogen. Sie hat ein wenig eine Spannungs-aufbauende Wirkung.

OneShots

duckgame_music_challengelose.ogg	**Challenge verloren** Startet schnell und zeiht sich lange aus. Dabei hat man das Gefühl des der Ton fällt was das verlieren verstärkt.
duckgame_music_challengewin.ogg	**Challenge gewonnen** Startet ähnlich wie der Lose Sound. Ist aber kürzer und die Musik steigt eher.

Sound Effekte

UI

Hauptmenü

duckgame_sfx_stepinbeam.ogg	**Spieler hovert im Hauptmenü über Option**
duckgame_sfx_confirmmainmenu.ogg	**Auswahl bestätigen im Hauptmenü**

PupUp Menü

duckgame_sfx_pause.ogg	**Spiel pausieren**
duckgame_sfx_unpause.ogg	**Spiel fortsetzen**
duckgame_sfx_click.ogg	**Cursor in PopUp Menü bewegen**
duckgame_sfx_confirmsubmenu.ogg	**Auswahl bestätigen in PopUp Menü**

Charakterauswahl Konsole

duckgame_sfx_consoleopen.ogg	**Charakterauswahl Konsole öffnen**
duckgame_sfx_consolecancel.ogg	**Charakterauswahl Konsole schliessen**
duckgame_sfx_consoletick.ogg	**Cursor in Konsole zu nächster Option bewegen**
duckgame_sfx_consoleselect.ogg	**Auswahl bestätigen in Konsole**
duckgame_sfx_consoleerror.ogg	**Ungültige Eingabe in Konsole**

InGame

SpielerSounds

duckgame_sfx_jump.ogg	**Springen** Der Ton erinnert an einen springenden Ball. Er beginnt tief und verformt sich in die Höhe.
duckgame_sfx_land.ogg	**Landen** Es ist ein sehr physikalischer Ton und erinnert an Fusstritte in alten Spielen wie Beispielsweise die ersten TombRaider Spiele.
duckgame_sfx_walljumptouch.ogg	**An Wand Landen** Man hört hier ein zusammen gequetschtes Quaken heraus. Er ist sehr kurz und steigert sich nicht.
duckgame_sfx_walljumpleave.ogg	**Von Wand Lösen** 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.

duckgame_sfx_slip.ogg	**Ausrutschen** Beim Ausrutschen erklingt ein Ton der wächst. Er ist kurz und hoch. Es klingt fast schon wie ein Springen.
duckgame_sfx_death.ogg	**Sterben** Vom Spiel wird man mit einem explosions artigen Ton erlöst. Im Spiel kann man meist nur von Waffen erledigt werden darum wird dieser Ton nicht unbekannt vorkommen.

Gadgets

duckgame_sfx_tinymotion.ogg	**Aufheben / Wegwerfen** Ein kurzer und tiefer Ton. Der raue, metallische klang schmeichelt den Waffen.
duckgame_sfx_equip.wav	**Ausrüsten** Bei diesem Ton fühlt man sich bestätigt. Im vergleich ist er ein sehr hoher und kurzer Ton.
duckgame_sfx_disarm.ogg	**Entwaffnet werden** Auch ein sehr hoher und kurzer ton, ist aber eintöniger. Wenn man ihn hört könnte man fast schon meinen man hört „schwuip“.

duckgame_sfx_outofammo.ogg	**Leerer Schuss**
reload.ogg	**Nachladen**
duckgame_sfx_plasticbounce.ogg	**Hülse fällt auf Boden**
duckgame_sfx_explosion.ogg	**Explosion**
duckgame_sfx_fireexplosion.ogg	**Feuer entfacht**

Ein Paar Beispiele der Waffen

duckgame_sfx_snubbyfire.ogg	**Snubby**
duckgame_sfx_pistolfire.ogg	**Pistol**
duckgame_sfx_magnumfire.ogg	**Magnum**
duckgame_sfx_netgunfire.ogg	**Netgun**
duckgame_sfx_biglasercharge.ogg	**Big Laser**
duckgame_sfx_pullpin.ogg duckgame_sfx_grenadefire.wav duckgame_sfx_grenadebounce.wav duckgame_sfx_explosion.ogg	**Granate**

Objekt Physik

duckgame_sfx_cratehit.ogg	**Schweres Objekt fällt auf Boden**
duckgame_sfx_dooropen.ogg duckgame_sfx_doorclose.ogg	**Türe**
duckgame_sfx_spring.ogg	**Sprungfeder**
duckgame_sfx_glassbump.ogg duckgame_sfx_glassbreak.ogg duckgame_sfx_glasshit.ogg	**Glas** 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 Sounds aufgefallen. Der Entwickler von Duck Game hat es sehr gut geschafft die Sounds der Sega Genesis Spiele nachzuahmen. … Die Musik wirkt bei Duck Game zwar Moderner 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&rev=1497010871

Last update: **2017/06/09 14:21**