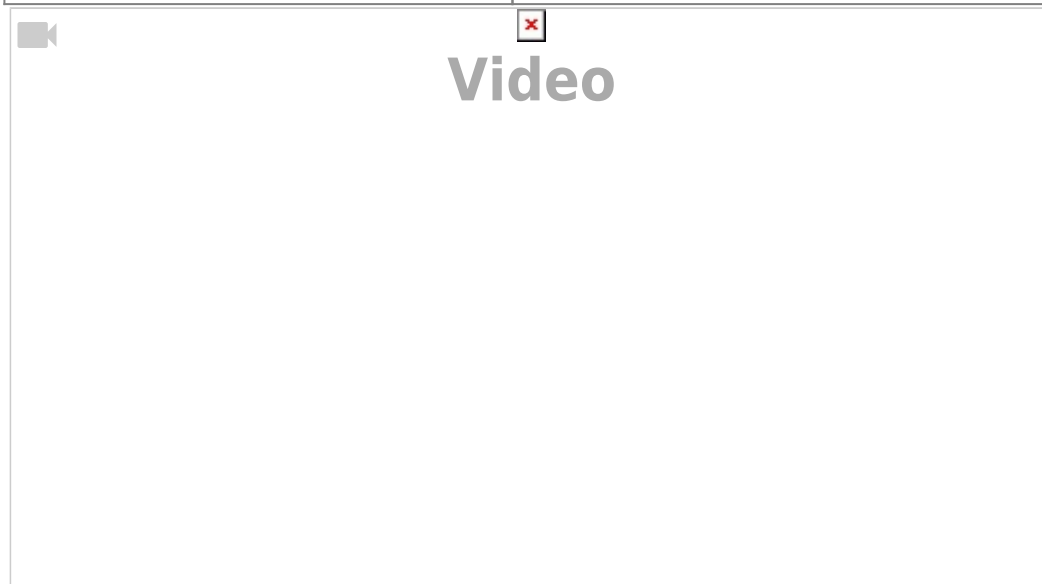


Duck Game

- 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



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.

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 Spannungsaufbauende Wirkung.

OneShots

duckgame_music_challengelose.ogg	Challenge verloren Startet schnell und zieht 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

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

Hauptmenü

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

PopUp 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

Die InGame Sounds sind sehr stark an den Sega Genesis Spielen inspiriert.

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 Sound Effekten 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=1497017118

Last update: **2017/06/09 16:05**

