

# PRESSETEXT – A Duck’s Odyssey

## KURZVERSION

### Entertainment für Groß und Klein

A Duck’s Odyssey ist ein ducktastisches 3D-Puzzle Game, in dem der\*die Spieler\*in als Mama Duck ihren Mutterinstinkten folgt und die in der Welt verloren gegangenen und verstreuten Gummi-Entlein wieder einsammelt. Das Spiel basiert auf einer einfachen Spielmechanik, einem Toon Artstyle, sowie einer Sammlung verschiedener, atmosphärischer Sounds.

Begeht euch gemeinsam mit der Mama Duck auf die Reise und sammelt so viele Gummi-Entlein wie möglich. Diese werdet ihr brauchen, um diverse Rätsel lösen und die Levels meistern zu können.

Das Spiel dient als Abschlussprojekt der Studiengänge MultiMediaArt und MultiMediaTechnology an der FH Salzburg.

## RÜCKFRAGEHINWEISE

Rückfragen & Antworten

Ansprechperson: Maximilian Nothnagel  
[mnothnagel.mmt-b2018@fh-salzburg.ac.at](mailto:mnothnagel.mmt-b2018@fh-salzburg.ac.at)

## COPYRIGHT – VERMERKE

© A Duck’s Odyssey/Fabian Marcel Friedl/  
Jenny Huang/ Maximilian Nothnagel/  
Christina Obereigner/ Mira Schobesberger/  
Christoph Wall

# PRESSETEXT

## LANGVERSION

### Entertainment für Groß und Klein

A Duck's Odyssey ist ein einfaches 3D-Puzzle Game, das den\*die Spieler\*in in eine ruhige, entspannende und fröhliche Atmosphäre entführt. Als Mama Duck begibt sich der\*die Spieler\*in auf eine Abenteuerreise und sammelt, die durch eine Explosion, verstreuten und verloren gegangenen Gummi-Entlein wieder ein. Nutze die unterschiedlichen Kräfte der einzelnen Begleiter oder agiere als Gruppe um Objekte aus dem Weg zu schaffen, Brücken zu erbauen oder Druckplatten auszulösen, um den alten Mann nach Hause zu seinen Enkeln zu geleiten. Dieser begleitet euch während eurer Reise, erklärt euch die Spielmechanik und belohnt euch von seiner Parkbank aus mit Brotkrümeln.

Sowohl die einfachen Steuerelemente als auch die simplen Spielmechaniken ermöglichen Spaß für Jung und Alt. Der Toon Artstyle rundet die heitere und unbekümmerte Umgebung ab. Gleichzeitig wird das Spielerlebnis von einer Sammlung verschiedenster Hintergrundgeräusche und stimmungsvoller Musik begleitet. Das Spiel ist kompatibel für Windows, Mac und Linux und kann sowohl über Maus und Tastatur als auch Gamepad gespielt werden.

### Story

Die Fabrik Plastique inc. produziert Gummienten und verkauft diese an verschiedene Software-Firmen und Entwickler. Als eines Tages ein Unfall bei der Auslieferung passiert, explodiert der Transporter und die Ducklings werden in der ganzen Welt verstreut.

Schon lange vor diesem Ereignis schwimmt die Ente Gertrude tagtäglich einsam in ihrem Teich umher und wünscht sich nichts

sehnlicheres als Mutter zu sein. Als sie dieses Unglück bemerkte überkam in ihr der Mutterinstinkt. Jetzt heißt es Entlein sammeln!

### Aus Alt mach Neu: Das Warten hat ein Ente - A Duck's Odyssey kehrt zurück

Die Idee entstand aus einem Prototyp-Projekt der drei MultiMediaTechnology-Studenten, das ein Jahr zuvor erstellt wurde. Trotz eines simplen Looks, einer einfachen AI und mit nur einem Level, war die Entwicklung eine lustige Erfahrung. Deswegen kam es zu dem Entschluss, die Idee fortzuführen und das Spiel zu erweitern. So kamen weitere drei Mitglieder aus dem MultiMediaArt Studiengang hinzu, die das Spiel individualisierten und aufpolierten.

Das Spiel wurde mit der Unity3D-Engine entwickelt. Einige der größten Herausforderungen für das Coding Team war die Enten AI, sowie das Erstellen intuitiver Steuerelemente. Durch das Vorbereiten von mehreren modularen Puzzle-Komponenten wie beispielsweise zerstörbare Felsbrocken, verschiebbare Hindernisse, tragbare Objekte oder Druckplatten, konnten neue Level schnell und unkompliziert erstellt werden.

Um die Atmosphäre der Umgebung zu unterstreichen, wählte das Art Department einen simplen Toon-Stil. Das Gameplay soll dem\*der Spieler\*in ein sicheres und geborgenes Gefühl übermitteln und die Spielwelt einen harmonischen Raum darbieten. Dieses Gefühl wird mittels fröhlicher Melodien, bestehend aus verschiedenen Elementen wie Marimbas und Akkordeons, und Sounddesigns verstärkt.

Das Spiel dient als Abschlussprojekt der Studiengänge MultiMediaArt und MultiMediaTechnology an der FH Salzburg.

Ente gut, alles gut

## KURZBIOGRAFIEN



Maximilian Nothnagel

MMT | Projektmanagement, Game Programming

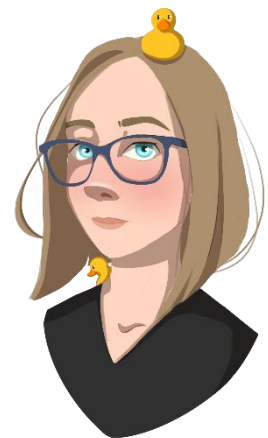
Ursprünglich kommt Maxi aus dem Web- und Backend-Bereich. Aufgrund seiner Begeisterung für sowohl klassische Brettspiele als auch Computer Games, entschied er sich jedoch, in die Welt der Spieleentwicklung einzutauchen. Er hat ein stetiges Interesse an neuen Technologien und Herausforderungen, wodurch er bereits viel Erfahrung in verschiedensten Programmiersprachen und Bereichen gesammelt hat. Maxi nimmt außerdem gerne als Programmierer oder Pixelartist bei Game Jams teil. Zusätzlich interessiert sich Maxi für A.I., Data Science, Game Design, Physik und die Sprachen dieser Welt – auch wenn er nur sehr wenige wirklich versteht.



Fabian Marcel  
Friedl

MMT | Game Programming, Shading,  
Postproduction, Support

Fabian ist ein passionierter Entwickler, welcher es liebt mit neuen Technologien zu experimentieren. Derzeit studiert er im 6. Semester des Bachelorstudiums von Multimedia Technology der FH Salzburg. Im Rahmen von A Ducks's Odyssey, war er mitunter nicht nur für die Implementierung der Player Controls, sondern auch für das komplette UI und Shader verantwortlich.



Christina Obereigner

MMT | Game Design, Game Programming, Level  
Design

Während ihrer Ausbildung zur Game Developerin hat Christina, neben der Programmierung, besonderes Interesse am Game Design gefunden. Gemeinsam mit anderen kreierte sie gerne neue Welten und aufregende Challenges mit denen sie Spielern auf der ganzen Welt begeistern kann.



Mira Schobesberger

MMA | Concept Art, Texturing, Animation

Mira entwickelt stilisierte Animationsfilme und Spiele, welche verspielt Elemente der 3D und 2D Welt verbinden. Zusätzlich dazu entwirft sie Illustrationen, welche von Alltagssituationen bis hin zu Fantasy Charakteren beinhalten und damit einen großen Teil ihrer Passion für dieses Medium ausmachen.



Christoph Wall

MMA | Audio, SFX, Sounddesign

Christoph ist Produzent und DJ im Bereich der Elektronischen Musik. Er stellt sich gerne vielen neuen Herausforderungen und entdeckte durch "A Ducks Odyssey" die Liebe zum Game-Sound-Design.



Jenny Huang

MMA | Modeling, Rigging, VFX

Angefangen bei der Programmierung und der Arbeit in anderen technischen und medialen Bereichen, entwickelte sich für Jenny schnell die Leidenschaft für 3D. Egal ob Modelling, Sculpting oder Simulationen, sie findet an allem Interesse und stellt sich gerne neuen Herausforderungen.