

[digdug1.mp4](#)

Dig Dug

System	Atari GCC
Genre	Maze
Publikationsjahr	1983
Publisher	Namco, Atari Corporation
Developer	Namco
Designer	Douglas B. Macrae

Screenshot



Video

[dig_dug-atari_2600_gameplay.mp4](#)

Spielbeschreibung

«Dig Dug» ist ein Einzelspielerspiel, bei man sich durch die Erde gräbt. Dabei wird man von Höhlenmonster und Drachen gejagt. Ziel ist es die Gegner aufzublasen und so zu beseitigen.

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel kommen folgende Klänge vor:

- [Richtungswechsel Skifahrer](#)
 - Geräusch/Noise
 - Dauer: 50ms (wird bei langem Tastendruck einmal wiederholt)
 - Funktion: Aktions Feedback, Szenenvermittlung
- [Tore durchfahren](#)
 - Geräusch/Pulsierende Noise
 - Dauer: 150ms
 - Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Rückgang)
 - Funktion: Checkpunkt Feedback, vermittlung von Geschwindigkeit
- [Kollision \(Bäume/Tore\)](#)
 - Tonal/Rechteck
 - Dauer: 60ms
 - Amplitudenveränderung über Zeit (Anstieg, plötzlicher Abfall, Rückgang)
 - Funktion: Fehler Feedback
- [Über Buckel springen](#)
 - Tonal/Rechteck
 - Dauer: 120ms
 - Amplitudenveränderung über Zeit (Unmittelbarer Anfang, Rückgang bis zur Stille)
 - Funktion: Aktions Feedback

Amplitudedenveränderungen geschehen bei tonalen Klängen in gleichmässigen Abständen (Stufenförmig). 

Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback. Der Kollisionssound dient zusätzlich der Fokussierung der Aufmerksamkeit, da bei ihm als einziger die tiefen Frequenzen überwiegen und der Spieler durch den Bruch der Erwartungshaltung merkt, dass er einen Fehler begangen hat.

Bezug Aktion - Klang

Alle Klänge in «Skiing» sind nicht isomorph. Im Falle des Richtungswechsel ist die Freude am «sich-selbst-hören» vorhanden. Der Klang der Kollision und des «Über Buckel springen» in «Skiing» stellen eine starke Abweichung zum Realklang dar.

Der Klang des Richtungswechsels kommuniziert direkt eine einfache Handlung. Alle anderen Klänge des Spiels kommunizieren indirekt, wobei sie ebenfalls einfache Handlungen sind.

— [Müller Michael](#) 2014/05/07 07:47 — [David Krummenacher](#) 2014/05/07 07:47 — [Philipp Stern](#) 2014/05/07 07:47

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dig_dug&rev=1528207766

Last update: **2018/06/05 16:09**

