

Dig Dug

System	Atari 2600
Genre	Maze
Publikationsjahr	1983
Publisher	Namco, Atari Corporation
Developer	Namco
Designer	Douglas B. Macrae

Screenshot



Video

[digdug.mp4](#)

Spielbeschreibung

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

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Im Spiel kommen folgende Klänge vor:

Intro

Fokussierung der Aufmerksamkeit, Verstärkung der Immersion

[Intro](#)

Letzter Feind

Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit

[Letzter Feind](#)

Next Level

Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit

[Next Level](#)

Spieler: Laufen

Feedback, Verstärkung der Immersion

[Spieler Laufen](#)

Spieler: Sterben

Feedback

[Spieler Sterben](#)

Spieler: Schuss

Feedback, Physikalisierung

[Schuss](#)

Gegner: Laufen

Feedback, Physikalisierung

[Gegner Laufen](#)

Gegner: Feuerspeien

Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Kognitive Entlastung

[Gegner Feuerspeien](#)

Gegner: Sterben durch Schuss

Feedback, Kognitive Entlastung

[Gegner Sterben durch Schuss](#)

Gegner: Sterben durch Stein

Feedback, Kognitive Entlastung

[Gegner Sterben durch Stein](#)

Stein

Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entlastung

[Stein](#)

Wahrnehmungsorientiert

Die Funktion der Sounds ist Feedback mit Ausnahme des Intro-Sounds. Speziell ist die Soundanimation des Spielers beim Gehen, dabei handelt es sich um eine Melodie und nicht um ein Geräusch.

Bezug Aktion - Klang

Alle Klänge sind grundsätzlich nicht isomorph. Allerdings verfügen Aktionen wie der Schuss, der Stein und das Feuerspeien erste Ansätze eines isomorph gestalteten Sounddesign. Während der Fortbewegung des Spielers ist die Freude am «sich-selbst-hören» vorhanden. Der Klang der Fortbewegung und des Schusses kommunizieren direkt eine Handlung. Alle anderen Klänge des Spiels kommunizieren indirekt, einige können von den Handlungen des Spielers beeinflusst werden. Intro, Geh-Geräusch des Gegners sind keine Reaktionen auf das Verhalten des Spielers.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dig_dug&rev=1528275713

Last update: **2018/06/06 11:01**

