

# Dig Dug

|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| <b>System</b>           | Atari 2600               |
| <b>Genre</b>            | Maze                     |
| <b>Publikationsjahr</b> | 1983                     |
| <b>Publisher</b>        | Namco, Atari Corporation |
| <b>Developer</b>        | Namco                    |
| <b>Designer</b>         | Douglas B. Macrae        |

## Screenshot



## Video

[digdug.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 11 Klänge vor:

### Musik

|                      |                                                            |                               |
|----------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| <b>Intro</b>         | Fokussierung der Aufmerksamkeit, Verstärkung der Immersion | <a href="#">Intro</a>         |
| <b>Letzter Feind</b> | Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit                  | <a href="#">Letzter Feind</a> |
| <b>Next Level</b>    | Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit                  | <a href="#">Next Level</a>    |

### Spieler

Speziell ist die Musik die abgespielt wird beim Laufen.

|                |                                     |                                 |
|----------------|-------------------------------------|---------------------------------|
| <b>Laufen</b>  | Feedback, Verstärkung der Immersion | <a href="#">Spieler Laufen</a>  |
| <b>Sterben</b> | Feedback                            | <a href="#">Spieler Sterben</a> |
| <b>Schuss</b>  | Feedback, Physikalisation           | <a href="#">Schuss</a>          |

### Gegner

|                             |                                                                 |                                             |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| <b>Laufen</b>               | Feedback, Physikalisation                                       | <a href="#">Gegner Laufen</a>               |
| <b>Feuerspeien</b>          | Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Kognitive Entlastung | <a href="#">Gegner Feuerspeien</a>          |
| <b>Sterben durch Schuss</b> | Feedback, Kognitive Entlastung                                  | <a href="#">Gegner Sterben durch Schuss</a> |
| <b>Sterben durch Stein</b>  | Feedback, Kognitive Entlastung                                  | <a href="#">Gegner Sterben durch Stein</a>  |

### Stein

|                                  |                                                 |                       |
|----------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------|
| <b>Stein löst sich und fällt</b> | Feedback, Physikalisation, Kognitive Entlastung | <a href="#">Stein</a> |
|----------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------|

### 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.

Denise Hohl | Nathalie Meier | Teodora Dimova

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dig\\_dug&rev=1528302841](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dig_dug&rev=1528302841)

Last update: **2018/06/06 18:34**

