

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 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

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

Speziell ist die Musik die abgespielt wird beim Laufen.

Laufen	Feedback, Verstärkung der Immersion	Spieler Laufen
Sterben	Feedback	Spieler Sterben
Schuss	Feedback, Physikalisisierung Extra Info: Dieses Geräusch hört man nur, wenn man den Gegner nicht getroffen hat	Schuss

Gegner

Laufen	Feedback, Physikalisisierung	Gegner Laufen
Feuerspeien	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Kognitive Entlastung	Gegner Feuerspeien
Sterben durch Schuss	Feedback, Kognitive Entastung Extra Info: Dieses Geräusch hört man, wenn man den Gegner mit dem Schuss getroffen hat	Gegner Sterben durch Schuss
Sterben durch Stein	Feedback, Kognitive Entastung	Gegner Sterben durch Stein

Stein

Stein löst sich und fällt	Feedback, Physikalisisierung, Kognitive Entlastung Extra Info: Das erste Geräusch zeigt das Lösen des Steines, das zweite - das Fallen	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.

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=1528358777

Last update: **2018/06/07 10:06**

