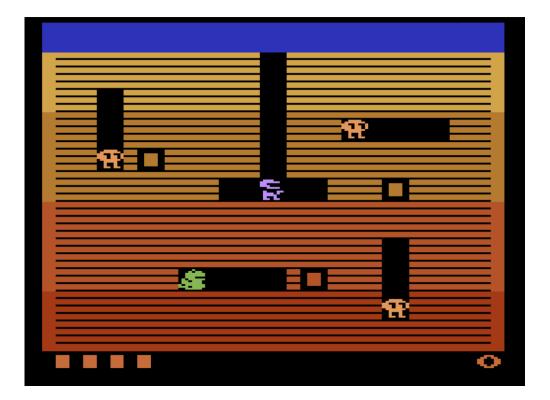
2025/11/21 05:56 1/3 Dig Dug

# **Dig Dug**

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

## **Screenshot**



## Video

digdug.mp4

## **Spielbeschrieb**

«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
<b>Letzter Feind</b>	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, Physikalisierung  Extra Info: Dieses Geräusch hört man nur, wenn man den Gegner nicht getroffen hat	

### **Gegner**

Laufen	Feedback, Physikalisierung	Gegner Laufen
Feuerspeien	Feedback, Fokussierung der Aufmerksamkeit, Kognitive Entlastung	Gegner Feuerspeien
Sterben durch Schuss	IEALLA IDIO, LIIDCOC L'OLALICUD DOLL MAD	Gegner Sterben durch Schuss
Sterben durch Stein	Feedback, Kognitive Entastung	Gegner Sterben durch Stein

#### **Stein**

	Feedback, Physikalisierung, Kognitive Entlastung	
Stein löst sich und fällt	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 2025/11/21 05:56 3/3 Dig Dug

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

