


Guitar Hero

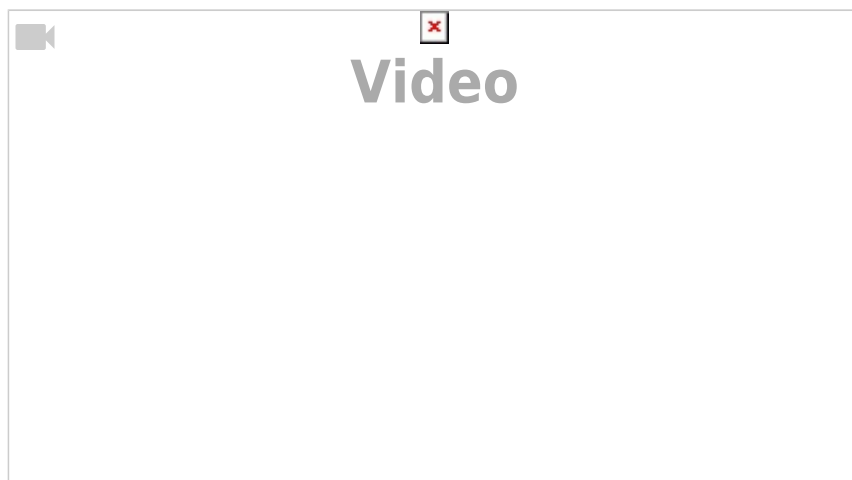
	
Genre:	Music-Game
Publikationsjahr:	2006
Publisher	RedOctane
Developer:	Harmonix Music Systems
Analyse von:	Laslo Vetter, Mengmeng Wu, Nicolas Matter

Spielbeschreibung

Guitar Hero ist eine Videospielserie aus dem Bereich der Musikspiele. Bei dem Spiel soll der Nutzer versuchen, Original-Musikstücke, die während des Spiels zu hören sind, auf einem speziellen Gitarren-Controller möglichst authentisch nachzuspielen, indem er auf entsprechende Knöpfe des Controllers drückt.

Dabei handelt es sich im Vergleich zu Runner 2 auch um ein Spiel, wo eine genaue Reaktion erforderlich ist. Dabei ist der Sound immer eine der wesentlichen Hilfestellungen für den Spieler.

Gameplay



<https://www.youtube.com/watch?v=MKk0uXQ46Z4>

Kurze Sound-Analyse

Die Sound-Analyse erfolgt im Vergleich zum Spiel **Runner 2** (PC).

Vergleich mit Guitar Hero



Wie in **Guitar Hero** muss der Spieler im richtigen Moment die richtige Aktion ausführen um die Melodie des Spiels wiederzugeben, im Guitar Hero benutzt er dazu eine Plastikgitarre mit 5 Knöpfen, eine Imitation eines echten Instruments. Das Instrument im **Runner 2** ist abstrahiert und in eine andere Form gebracht worden.

Genau durch die Verbindung von einem Platformer-Genre mit einem Musikspiel, in welchem man ein Instrument spielt, schafft das Spiel den Spieler auf eine packende Art zu fordern und einbinden.

Wie bei **Guitar Hero** wird der Spieler einiges Üben müssen um die härteren Songs, bzw. Levels fehlerfrei spielen kann, und genau hier ist auch die grösste Schwachstelle: Repetition, den nicht alles in einem Loop macht Spass.

Quellen

[_Future_Legend_of_Rhythm_Alien](#)
[bittrip-presents-runner-2-future-legend-review](#)
[one-bit-trip-time-alex-neuse](#)
[disasterpeace.com](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=guitar_hero&rev=1399644896

Last update: **2014/05/09 16:14**

