


# Guitar Hero

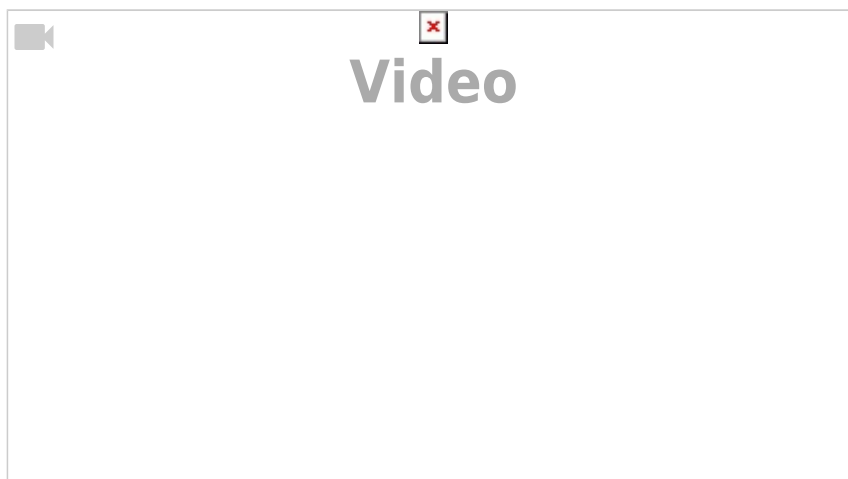
	
Genre:	Music-Game
Publikationsjahr:	2006
Publisher	RedOctane
Developer:	Harmonix Music Systems
Analyse von:	Laslo Vetter, Mengmeng Wu, Nicolas Matter

## 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. Guitar Hero ist bereits in mehreren verschiedenen Versionen erschienen, doch das erfolgreiche Spielprinzip währt in allen Versionen weiter.

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).

## Runner 2 Link -

Es handelt sich dabei um zwei Beispiele, die sich von ihrer Grundmechanik kaum unterscheiden. Allerdings ist alles optisch in einem anderen Rahmen, sowie auch die Bedingungen des Spielziels usw. Der Gitarren-Controller ist in Guitar Hero ein wesentliches Element mit seinen 5 Tasten, ist aber im Grund auch mit dem Input von 5 verschiedenen Tasten auf der Tastatur zu vergleichen.

Der Sound in beiden Spielen, der im Hintergrund abgespielt wird ist für den Spieler begleitend. Beide Spiele gehen mit diesem Sound gleich um. Allerdings sieht und spielt der Spieler eine andere Rolle im Spiel. Dabei sind die Sounds bei Runner 2 massiv eingeschränkter, die gespielt werden können. Das System lässt sich auf alle möglichen Songs auf eine Weise adaptieren. In Runner 2 mussten die Entwickler auf mehrere Mechaniken für den Runner innerhalb des Levels Rücksicht nehmen und spezielle Songs dafür entwickeln.

In Guitar Hero muss der Spieler, wie der Runner mit seinen Aktionen, im richtigen Moment die Tasten drücken, um im Spiel möglichst erfolgreich zu sein. Anders wie in Runner 2 muss dabei der Spieler in Guitar Hero das Stück nicht von vorne beginnen. Es schädigt allerdings das Endresultat des Spielers in Guitar Hero und der Spieler erhält ein negatives akustische Feedback auf der Gitarre, das der Spieler unter allen Umständen vermeiden möchte. Im Grunde werden in beiden Spielen, die Spieler zum Spielziel animiert, die Musik möglichst perfekt zu „spielen“. In Runner 2 kann der Frustrationseffekt wesentlich grösser sein, weil man für seinen Fehler bestraft wird.

## 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=1399646519](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=guitar_hero&rev=1399646519)

Last update: **2014/05/09 16:41**

