

Guitar Hero

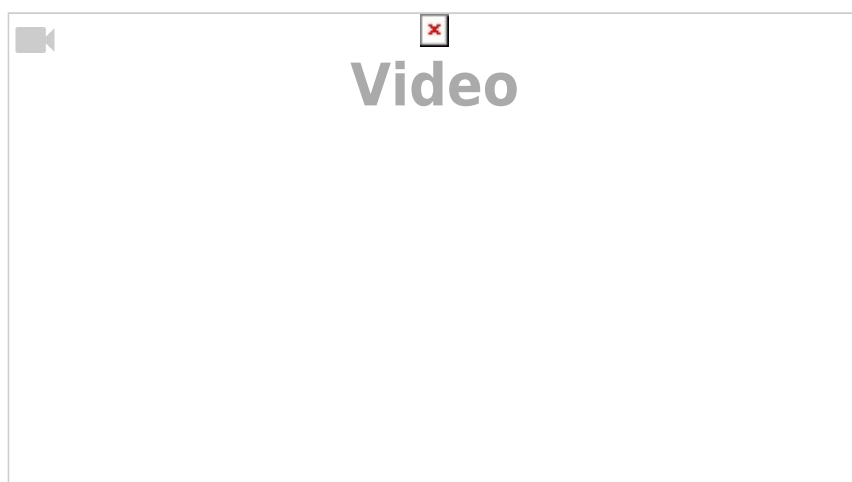
	
Genre:	Music-Game
Publikationsjahr:	2006
Publisher	RedOctane
Developer:	Harmonix Music Systems
Analyse von:	Laslo Vetter, Mengmeng Wu, Nicolas Matter

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 - https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=runner_2

Es handelt sich dabei um zwei Spiele, die sich von ihrer Grundmechanik kaum unterscheiden, da sich beide Spiele an der Musik im Spiel orientieren und aufbauen. Runner 2 ist auch ein Musik-Spiel, lässt sich aber auch ganz klar zu den Platform-Spielen einordnen. Allerdings ist alles optisch in einem anderen Rahmen im Vergleich zwischen diesen beiden Spielen, sowie auch die Bedingungen des Spielziels usw. Der Gitarren-Controller ist in Guitar Hero ein wesentliches Element mit seinen 5 Tasten, ist aber im Grunde auch mit dem Input von 5 verschiedenen Tasten auf der Tastatur zu vergleichen. Der Input erfolgt in Runner 2 über die Tasten der Tastatur, die im richtigen Moment gedrückt werden müssen.

Der Sound in beiden Spielen, der im Hintergrund abgespielt wird ist für den Spieler begleitend. Beide Spiele gehen mit diesem Sound gleich um. Sie wirken in beiden Spielen motivierend, in Guitar Hero ist der Sound automatisch motivierend, da sich der Spieler diesen Sound aussuchen darf. In Runner 2 erlebt der Spieler einen neuen Sound, der allerdings sehr rythmisch und melodisch gut komponiert den Spieler begleitet. In beiden Fällen gerät der Spieler durch die genau Synchronisation der Spielelemente mit dem Sound in einen Flow, der ihn nicht so leicht wieder loslässt. Allerdings ist der eingestellte Schwierigkeitsgrad für den Frustrationslevel immernoch entscheidend

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 haben die Entwickler auf mehrere Mechaniken für den Runner innerhalb des Levels Rücksicht nehmen müssen und spezielle Songs für diese Game Mechanik entwickelt.

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 akkustische Feedback auf der Gitarre, das der Spieler unter allen Umständen vermeiden möchte. Dieses akkustische Feedback verhält sich anders, wenn schon mehr Fehler gespielt wurden. Gleich wie in Runner 2 muss der Spieler auch eine Taste für eine längere Zeit gedrückt halten, um das Spiel richtig zu meistern.

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=1399647821



Last update: **2014/05/09 17:03**