

Helicopter Emergency Rescue Operation

- Genre: Platform game
- Publikationsjahr: 1984
- Publisher: [Activision](#)
- Designer: John Van Ryzin

Spielbeschrieb

H.E.R.O. ist ein Computerspiel der Spielefirma Activision und wurde im Jahre 1984 veröffentlicht. Das Spiel wurde von John van Ryzin programmiert.

Ziel des Spieles ist es, mit der Spielfigur, die einen Hubschrauber-Rucksack besitzt, in die Tiefen einer unterirdischen Höhle zu fliegen, um dort verschollene Bergarbeiter zu retten. Auf dem Weg dorthin muss sie sich Spinnen, Schlangen und sonstiger Feinde erwehren.

Die Abkürzung H.E.R.O. steht für Helicopter Emergency Rescue Operation.

(Quelltext: [Wikipedia](#))

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Vertont wurden folgende Elemente:

- Avatar Aktionen
- Status (Start-Ende / Punkte)

Bewegungen haben folgende Elemente:

- * Laserblick
- * Bomben
- * Rotor

Es klingt:

- technisch
- neuzeitliche Laserwaffen
- nach Labyrinth

Funktionale Ebene

Interaktion

Kommunikationsebenen:

- direkte Kommunikation wird ausschliesslich bei Aktionen angewendet
- indirekte Kommunikation wird nur für den Start und Ende eines Levels angewendet
- Umgebungskommunikation existiert nicht

Feedback:

- die Effekte geben immer ein Feedback zur Aktion (Bomben / Laserblick)

Benutzerinteraktion:

- ist die tragende Ebene der Soundeffekte

Narration & Dramaturgie

Erfolg - Misserfolg:

- der Verlust eines Lebens wird durch einen schrillenden Effekt wiedergegeben
- der Erfolg, resp. der Gewinn von Punkten wird mit Effekten unterstützt

Start

- der Start wird wie ein Einfliegen mit dem Rotor dargestellt

Charakter

- wird als auslöser jeglicher Effekte dargestellt

Komposition

Mood:

- technisch
- militärisch
- Labyrinth

Lautstärke:

- Laut, da kein Grundton existiert
- Laut, da hohe Frequenzen benutzt werden

(Übernommen von Rigzen Latshang)

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=h.e.r.o>

Last update: **2012/04/13 12:45**



