

Analyse 8bit Game Hero 1984 Atari - Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

[Originaldatei](#)

Analyse 8bit Game - „H.E.R.O.“ 1984 - Activision

von Andres Bucher, Anika Weber, Jeremy Petrus

H.E.R.O steht für Helicopter Emergeny Rescue Operation und ist ein Action-Shooter Platformer Computerspiel. Entwickelt wurde es von John van Ryzin.

In einer Höhle voller Gegner und Wegblockaden muss die Spielfigur zu einem Verschütteten vorstossen. Dazu kann er seinen Helicopter-Rucksack, eine definierte Anzahl Dynamitstangen und Laserattacken von seinem Helm benutzen.

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Aufladen am Start

Rotor

Zündschnurr

Bombe-Explosion

Schuss/Laser

eigener Tod

Punkte zählen nicht genutzte Power

Punkte zählen nicht genutzte Bombe

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Aufladen am StartVerdeutlichung

RotorSimulation

ZündschnurrFeedback, Zeit bis zur schädlichen Zündung

Fokussierung der Aufmerksamkeit, kognitive Entlastung

Bombe-ExplosionSimulation, kognitive Entlastung

Schuss/Laser Feedback, Immersion?

eigener TodFeedback, Verdeutlichung

Punkte zählen nicht genutzte PowerVerdeutlichung

Punkte zählen nicht genutzte BombeVerdeutlichung

2.2 Bezug Aktion – Klang?

Aufladen am Startindirekte, verzögerte Verbindung

Rotorisomorph, direkte Verbindung

Zündschnurrisomorph, direkte Verbindung

Bombe-Explosionindirekt, verzögerte Verbindung

Schuss/Laser Freude am-sich-selbst-hören

eigener Todnicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig

Punkte zählen nicht genutzte Powernicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig

Punkte zählen nicht genutzte Bombenicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig

2.3 Bezogen auf Interaktion

Aufladen am StartProzess, Handlungsbereitschaft

RotorManipulation, spezielle Fähigkeiten des Charakters

ZündschnurrManipulation, einfache Handlung

Bombe-ExplosionProzess, Objektmanipulation

Schuss/Laser Manipulation, spezielle Fähigkeiten des Charakters

eigener TodProzess, fehlgeschlagene Handlung

Punkte zählen nicht genutzte PowerProzess, Wiederholungsmuster

Punkte zählen nicht genutzte BombeProzess, Wiederholungsmuster

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hero&rev=1430839016>

Last update: **2015/05/05 17:16**

