

# 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 Emergency 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**