

# 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 Start: Verdeutlichung
- Rotor: Simulation
- Zündschnurr: Feedback, Zeit bis zur schädlichen Zündung, Fokussierung der Aufmerksamkeit, kognitive Entlastung
- Bombe-Explosion: Simulation, kognitive Entlastung
- Schuss/Laser: Feedback, Immersion
- eigener Tod: Feedback, Verdeutlichung
- Punkte zählen nicht genutzte Power: Verdeutlichung
- Punkte zählen nicht genutzte Bombe: Verdeutlichung

## 2.2 Bezug Aktion - Klang

- Aufladen am Start: indirekte, verzögerte Verbindung
- Rotor: isomorph, direkte Verbindung
- Zündschnurr: isomorph, direkte Verbindung
- Bombe-Explosion: indirekt, verzögerte Verbindung
- Schuss/Laser: Freude am-sich-selbst-hören

- eigener Tod: nicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig
- Punkte zählen nicht genutzte Power: nicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig
- Punkte zählen nicht genutzte Bombe: nicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig

## 2.3 Bezogen auf Interaktion

- Aufladen am Start: Prozess, Handlungsbereitschaft
- Rotor: Manipulation, spezielle Fähigkeiten des Charakters
- Zündschnurr: Manipulation, einfache Handlung
- Bombe-Explosion: Prozess, Objektmanipulation
- Schuss/Laser: Manipulation, spezielle Fähigkeiten des Charakters
- eigener Tod: Prozess, fehlgeschlagene Handlung
- Punkte zählen nicht genutzte Power: Prozess, Wiederholungsmuster
- Punkte zählen nicht genutzte Bombe: Prozess, Wiederholungsmuster

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hero&rev=1430839439>

Last update: **2015/05/05 17:23**

