

H.E.R.O. (1984, Atari)

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. [hero.mp4](#)

1. Allgemeine Klangbeschreibung

Geräusch	Beschreibung
aufladen.mp3	Power lädt sich am Start auf
hero_rotor.mp3	Rotoren drehen sich
hero_zundschnur.mp3	Zündschnur brennt
hero_explosion.mp3	Bombe explodiert
hero_laser.mp3	Laser schießen
hero_tod.mp3	eigener Tod (durch eigene Bombe oder Gegner)
hero_punkte_power_aneinander.mp3	Punkte zählen der nicht genutzten Power (aneinander)
hero_punkte_bomben.mp3	Punkte zählen der nicht genutzten Bomben

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

Geräusch	Wahrnehmungsorientiert	Aktion - Klang	Interaktion
Aufladen am Start	Verdeutlichung	indirekte, verzögerte Verbindung	Prozess, Handlungsbereitschaft
Rotor	Simulation	isomorph, direkte Verbindung	Manipulation, spezielle Fähigkeiten des Charakters
Zündschnur	Feedback, kognitive Entlastung (Zeit bis zur schädlichen Zündung, Fokussierung der Aufmerksamkeit)	isomorph, direkte Verbindung	Manipulation, einfache Handlung
Bombe-Explosion	Simulation, kognitive Entlastung	indirekt, verzögerte Verbindung	Prozess, Objektmanipulation
Schuss/Laser	Feedback, Immersion	Freude am-sich-selbst-hören	Manipulation, spezielle Fähigkeiten des Charakters
eigener Tod	Feedback, Verdeutlichung	nicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig	Prozess, fehlgeschlagene Handlung

Geräusch	Wahrnehmungsorientiert	Aktion - Klang	Interaktion
Punkte zählen nicht genutzte Power	Verdeutlichung	nicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig	Prozess, Wiederholungsmuster (Länge/Anzahl)
Punkte zählen nicht genutzte Bombe	Verdeutlichung	nicht isomorph, Klang entwickelt sich selbstständig	Prozess, Wiederholungsmuster (Länge/Anzahl)

3. Kritik

Die Geräusche, die versuchen die physikalische Welt zu imitieren, sind gut gemacht und sorgen für eine stärkere Immersion. Allerdings vermissen wir ein wesentliches Geräusch. Denn der Tod eines Gegners wird zwar visuell durch eine Score-Anzeige belohnt, allerdings nicht akustisch. Ausserdem werden beim Erreichen eines Ziels, zwar Geräusche für die Punktezahlung erzeugt, allerdings klingen diese nicht allzu positiv und sorgen für keine emotionale Belohnung.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hero&rev=1430899433>

Last update: **2015/05/06 10:03**

