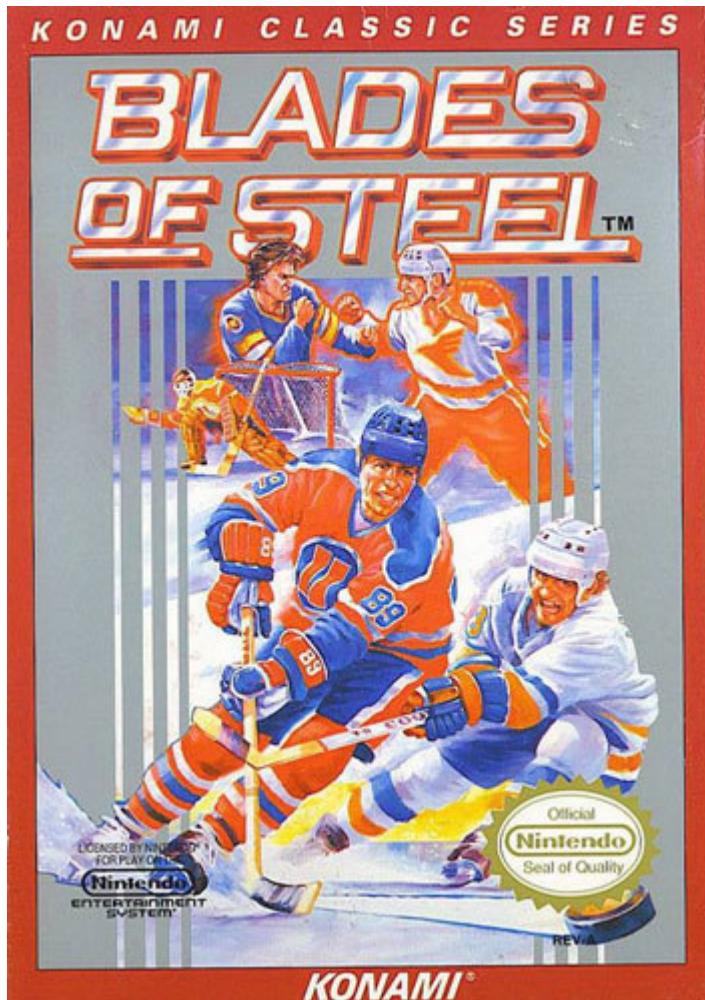


von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

Blades of Steel



Genre	Sports
Erscheinungsjahr	1988
Publisher	Konami
Entwickler	Konami, Novotrade
Plattformen	NES
Komponisten	Shinya Sakamoto, Kazuki Muraoka, Atsushi Fujio, Kiyohiro Sada



Video

Spielbeschrieb

Metal Gear Solid ist ein stealth action-adventure Spiel, bei dem der Spieler den Protagonisten Solid Snake in einer 3D-Umgebung steuert. Ein Hauptziel besteht darin, sich möglichst unbemerkt durch die verschiedenen Areale zu bewegen. Dabei stehen dem Spieler verschiedene Möglichkeiten wie rennen, kriechen und verstecken zur Verfügung. Auch kann man die Spielfigur an Wände lehnen. Sollte man trotzdem von den „Feinden“ entdeckt werden, geht ein Alarm los und es kommt zum Kampf. Dafür stehen dem Spieler eine Auswahl an verschiedenen Waffen (zumeist Schusswaffen) zur Verfügung, die er im Laufe des Spiels findet. Die Munition ist begrenzt und muss fortlaufend erneuert werden. Solange der Alarm läuft, kommen immer weitere Gegner nach, bis sich die Spielfigur erfolgreich für einige Zeit verstecken kann.

Story

Während einer Trainingsmission im späten Februar 2005 auf Shadow Moses, einer abgelegenen Insel mit einem nuklearen Waffenanlage abseits der Küste von Alaska, rebellierte FOXHOUND und die Next-Generation Special Forces, unter dem Kommando von Liquid Snake, gegen die Regierung der Vereinigten Staaten. Deren Ziel war das neuartige Waffensystem Metal Gear REX, eine riesige robotische Waffenplattform mit weltweiter nuklearer angriffsreichweite. Ihre Forderung war der Körper des besten Soldaten aller Zeiten. Big Boss, welchen sie durch Gen-Therapie verwenden konnten, eine Armee von ultimativen Super-Soldaten aufzubauen.

Die Sicherheit der Welt in Gefahr und auf Anfrage des Verteidigungsminister, Colonel Roy Campbell, den früheren Kommandanten von FOXHOUND, tritt Solid Snake aus dem Ruhestand zurück für eine letzte, verdeckte Solo-Mission um Liquid Snake aufzuhalten.

Sound-Analyse

Musik

And you play against...	Dieser Sound wird immer abgespielt, wenn der Spieler entdeckt wird. Dies Sound ist sehr prägnant und bietet eine Fokussierung der Aufmerksamkeit und eine kognitive Entlastung. Ein signifikantes Gameplay-Ereignis (das Entdecken des Spielers) wird so effektiv vermittelt. Es wirkt als Schock, wenn der Spieler entdeckt wird.	2_-_and_you_play_against....mp3
--------------------------------	--	---

Warm ups...	Wenn der Spieler von einem Gegner entdeckt wird, beginnt ein Musikstück. Dieses ist sehr hektisch und unterbricht das sonst stille Gameplay. Das Musikstück spielt so lange, bis der Spieler sich wieder versteckt hat und die Gegner ihn nicht mehr sehen. Das Musikstück zieht auch Referenz zu dem Alert-Sound, indem es viele der schock-artigen Sound-Einschübe verwendet.	3_-_warm_ups....mp3
Intermission	Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht.	4_-_intermission.mp3
And the winner is...	Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menu Interfaces verdeutlicht.	5_-_and_the_winner_is....mp3

UI SFX

Blades of Steel	Die Diversen Schrittklänge der Gegner die nach Bedarf eingesetzt werden können um Gegner in verschiedenen Umgebungen zu simulieren.	1_-_blades_of_steel.mp3
Navigation Menü	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	sfx_21.mp3
Auswahl Menü	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	sfx_22.mp3

SFX

Movement/Schritte/Slides	Schritte, die der Spieler verursacht.	sfx_23.mp3 - sfx_24.mp3
Schiessen	Geräusche die der Spieler beim kriechen verursacht.	sfx_25.mp3
Puck prallt ab	-	sfx_27.mp3
Faustschlag	-	sfx_28.mp3
Zusammenstoßen	-	sfx_29.mp3
Goal	-	sfx_1.mp3
Pfiff	-	sfx_30.mp3

Ambience & Umgebung

Zuschauer	Schritte, die der Spieler verursacht.	11_-_track_11.mp3	12_-_track_12.mp3
------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Voiceover

Face off!	Schritte, die der Spieler verursacht.	sfx_9.mp3
Get the pass	Schritte, die der Spieler verursacht.	sfx_6.mp3
Ahhh!	Schritte, die der Spieler verursacht.	sfx_4.mp3 sfx_5.mp3

Vergleich mit National Hockey League 2019

Der Vergleich mit NHL2019 ist auf dieser [Seite](#) zu finden.

https://en.wikipedia.org/wiki/Blades_of_Steel

From:

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



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades_of_steel&rev=1559818515

Last update: **2019/06/06 12:55**