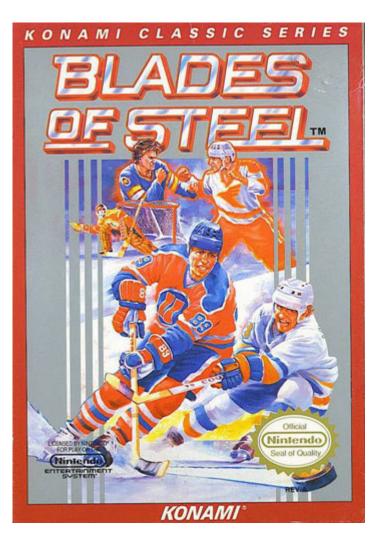
von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

# **Blades of Steel**



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



### **Spielbeschrieb**

Blades of Steel ist ein Eishockey Videospiel welches 1987 für Arcades und später für verschiedene Heimkonsolen sowie portable Konsolen veröffentlicht wurde. Unsere Spielanalyse bezieht sich auf die 1988 veröffentlichte NES Version. Ziel des Spiels ist es, wie im realen Eishockey, den Puck in das gegnerische Tor zu schießen um somit Punkte zu gewinnen. Blades of Steel lässt sich auch lokal zu zweit spielen. Die wahl der Teams ist den jeweiligen Spielern überlassen.

### **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 kongnitive Entlastung. Ein signifikantes Gameplay-Ereignis (das Entdecken des Spielers) wird so effektiv vermittelt. Es wirkt als Schock, wenn der Spieler entdeckt wird.	 2and_you_play_againstmp3
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.	3warm_upsmp3
Intermission	Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht.	4intermission.mp3
And the winner is	Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menu Interfaces verdeutlicht.	5and_the_winner_ismp3

#### **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 dokumentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades\_of\_steel&rev=155981877

Last update: 2019/06/06 12:59

