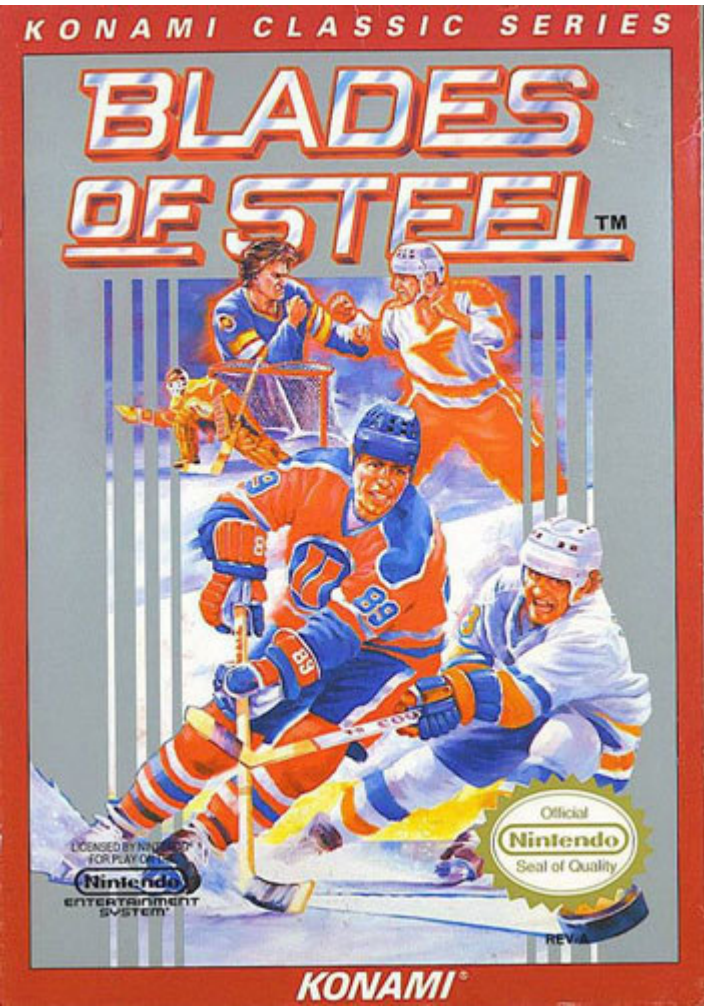




von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

Blades of Steel



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





Video

Spielbeschreibung

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

Blades of Steel hat einige längere, melodische Stücke, welche beim Hauptmenü, oder auch während dem Match abspielen.

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 dokumentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades_of_steel&rev=1559818988

Last update: **2019/06/06 13:03**

