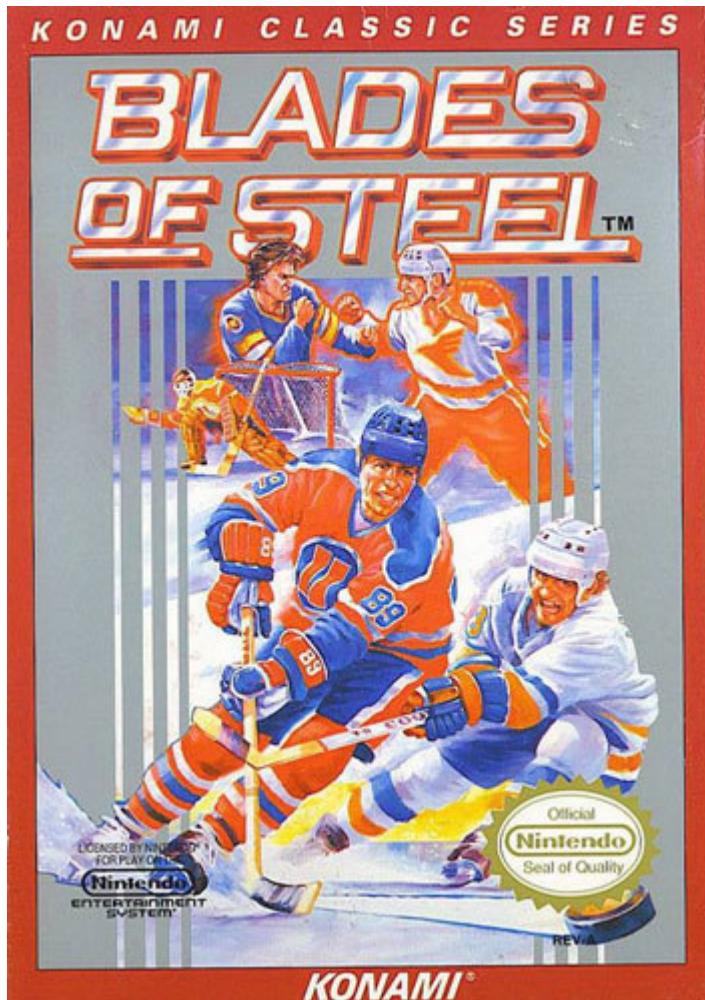


von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

## 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

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.		
<b>And you play against...</b>	Die Musik spielt in einem Loop im Hauptmenü, sobald das Spiel gestartet wird.	<a href="#">2_-_and_you_play_against....mp3</a>
<b>Warm ups...</b>	Kurz vor Spielbeginn spielt der Anfang dieses Liedes. Währenddessen sieht man wie sich die Spieler auf dem Spielfeld positionieren.	<a href="#">3_-_warm_ups....mp3</a>
<b>Intermission</b>	Diese Melodie spielt sobald die zweite Spielrunde endet. Durch sie wird eine kurze Pause anzukündigen. Während der Pause kann entweder ein Mini Game gespielt werden oder es erscheint eine Werbung von Konami.	<a href="#">4_-_intermission.mp3</a>
<b>And the winner is...</b>	Diese Melodie spielt sobald ein Team gewonnen hat.	<a href="#">5_-_and_the_winner_is....mp3</a>

### UI SFX

<b>Blades of Steel</b>	Das Erscheinen des Titels im Startmenü wird mit diesem Soundeffekt begleitet.	<a href="#">1_-_blades_of_Steel.mp3</a>
<b>Navigation Menü</b>	Im Auswahlmenü des Spiels wird die Bewegung der Auswahl mit diesem Sound begleitet.	<a href="#">sfx_21.mp3</a>
<b>Auswahl Menü</b>	Wenn eine Auswahl bestätigt wird, spielt dieser Sound.	<a href="#">sfx_22.mp3</a>

### SFX

<b>Movement/Schritte/Slides</b>	Die Fortbewegung des Spielers wird mit zwei sich abwechselnden Sounds betont.	<a href="#">sfx_23.mp3</a> <a href="#">sfx_24.mp3</a>
<b>Schiessen</b>	Wenn der Spieler den Puck schießt.	<a href="#">sfx_25.mp3</a>
<b>Puck prallt ab</b>	Wenn der Puck am Goal oder dem Torwart abprallt.	<a href="#">sfx_27.mp3</a>
<b>Faustschlag</b>	Findet eine Auseinandersetzung zwischen zwei Spielern statt, wird jeder Faustschlag so betont.	<a href="#">sfx_28.mp3</a>
<b>Zusammenstoßen</b>	Wenn zwei Spieler auf dem Feld zusammenstoßen.	<a href="#">sfx_29.mp3</a>

<b>Goal</b>	Sobald der Puck in einem Goal landet.	<a href="#">sfx_1.mp3</a>
<b>Pfiff</b>	Signalisierung des Spielbeginns und Spielende.	<a href="#">sfx_30.mp3</a>

## Ambience & Umgebung

<b>Zuschauer</b>	Um das Gefühl eines gefüllten Stadions zu geben, spielt dieser Sound, der immer wieder Pfiffe von Zuschauern abspielt, wenn ein Torversuch stattfindet.	<a href="#">sfx_32.mp3</a>
	Dieser Sound spielt bei Tor versuchen, Auseinandersetzungen, Pausen, Spielbeginn und Ende ab. Zwischendurch begleiten Pfiffe den Sound der Zuschauer.	<a href="#">sfx_33.mp3</a>

## Voiceover

<b>Face off!</b>	Schritte, die der Spieler verursacht.	<a href="#">sfx_9.mp3</a>
<b>Get the pass</b>	Schritte, die der Spieler verursacht.	<a href="#">sfx_6.mp3</a>
<b>Ahhh!</b>	Schritte, die der Spieler verursacht.	<a href="#">sfx_4.mp3</a> <a href="#">sfx_5.mp3</a>

## Vergleich mit National Hockey League 2019

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

[https://en.wikipedia.org/wiki/Blades\\_of\\_Steel](https://en.wikipedia.org/wiki/Blades_of_Steel)

<https://www.zophar.net/music/nintendo-nes-nsf/blades-of-steel>

<https://www.youtube.com/watch?v=j7EWeC2Mk6c&t=1627s>

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades\\_of\\_steel&rev=1559822372](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades_of_steel&rev=1559822372)

Last update: **2019/06/06 13:59**

