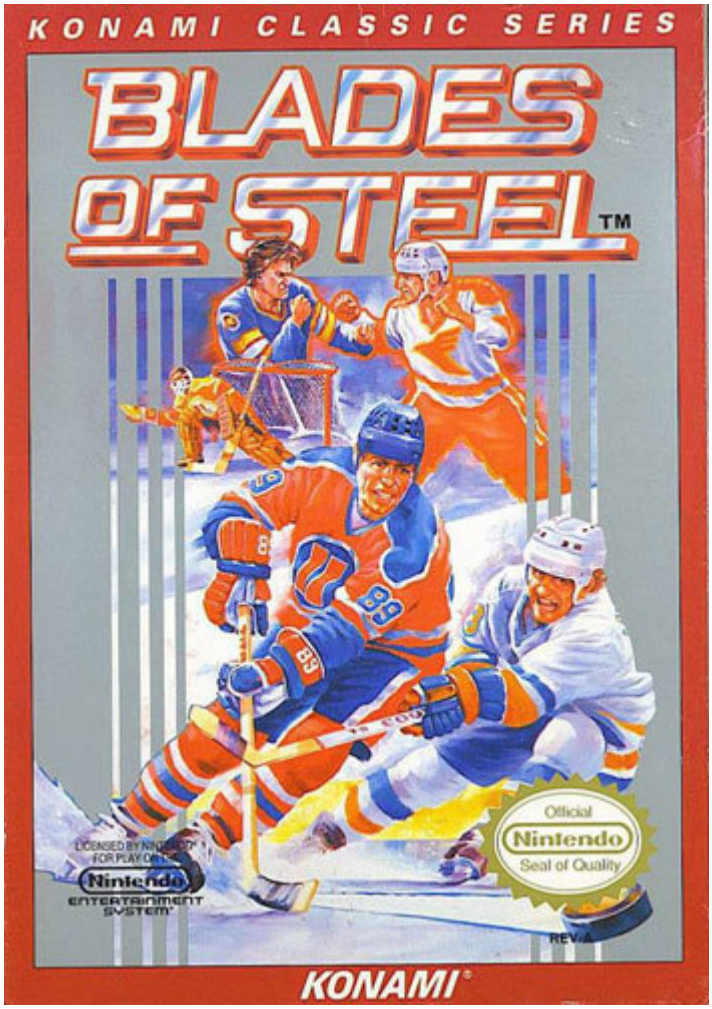
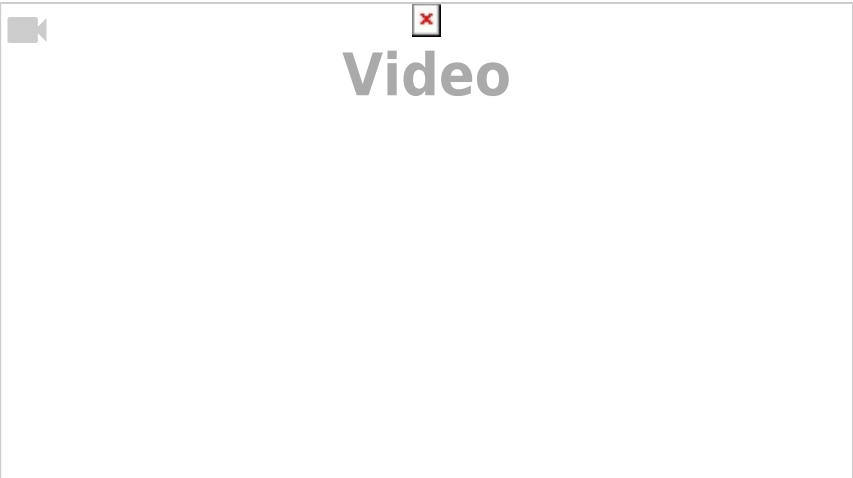
von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

Blades of Steel



Genre	Sports
Erscheinungsjahr	1988
Publisher	Konami
Entwickler	Konami, Novotrade
Plattformen	NES
Spielmodus	Einzelspieler, Multiplayer
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

Blades of Steel hat einige längere, melodische Stücke, welche beim Hauptmenü, oder auch während dem Match abspielen.		
And you play against...	Die Musik spielt in einem loop im Hauptmenü, sobald das Spiel gestartet wird.	2_-_and_you_play_against....mp3
Warm ups...	Kurz vor Spielbeginn spielt der Anfang dieses Liedes. Währenddessen sieht man wie sich die Spieler auf dem Spielfeld positionieren.	3_-_warm_ups....mp3
Intermission	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.	4_-_intermission.mp3
And the winner is...	Diese Melodie spielt sobald ein Team gewonnen hat.	5_-_and_the_winner_is....mp3

UI SFX

Blades of Steel	Das Erscheinen des Titels im Startmenü wird mit diesem Soundeffekt begleitet.	1_-_blades_of_steel.mp3
Navigation Menü	Im Auswahlmenü des Spiels wird die Bewegung der Auswahl mit diesem Sound begleitet.	sfx_21.mp3

Auswahl Menü	Wenn eine Auswahl bestätigt wird, spielt dieser Sound.	sfx_22.mp3

SFX

Movement/Schritte/Slides	Die Fortbewegung des Spielers wird mit zwei sich abwechselnden Sounds betont.	sfx_23.mp3 sfx_24.mp3
Schiessen	Wenn der Spieler den Puck schiesst.	sfx_25.mp3
Puck prallt ab	Wenn der Puck am Goal oder dem Torwart abprallt.	sfx_27.mp3
Faustschlag	Findet eine Auseinandersetzung zwischen zwei Spielern statt, wird jeder Faustschlag so betont.	sfx_28.mp3
Zusammenstoßen	Wenn zwei Spieler auf dem Feld zusammenstoßen.	sfx_29.mp3
Goal	Sobald der Puck in einem Goal landet.	sfx_1.mp3
Pfiff	Signalisierung des Spielbeginns und Spielende.	sfx_30.mp3

Ambience & Umgebung

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

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=1559825619

Last update: **2019/06/06 14:53**