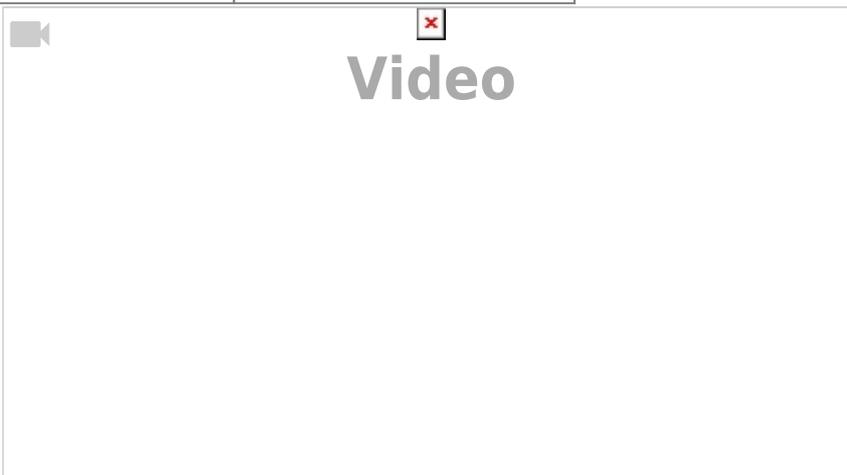


von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

# National Hockey League 2019



Genre	Sports
Erscheinungsjahr	2018
Publisher	Electronic Arts Sports
Entwickler	EA Canada
Plattformen	PlayStation 4, Xbox One
Spielmodus	Einzelspieler, Multiplayer



## Spielbeschreibung

NHL 19 ist ein Eishockey Videospiel welches am 14. September 2018 für PlayStation 4 und Xbox One veröffentlicht wurde. Ziel des Spiels ist es, wie im realen Eishockey, den Puck in das gegnerische Tor zu schießen um somit Punkte zu gewinnen. NHL 2019 kann als Einzel- sowie Multiplayer spielen. Die Wahl der Teams ist den jeweiligen Spielern überlassen.

## Sound-Analyse

**Musik** NHL 19 benutzt verschiedene Lieder von bekannten Musikern. Unter anderem sind Lieder von Imagine Dragons, Panic! At The Disco und Twenty One Pilots dabei.

<b>Twenty One Pilots - Jumpsuit</b>	<a href="#">jumpsuit_sample.mp3</a>
<b>Imagine Dragons - Natural</b>	<a href="#">natural_sample.mp3</a>
<b>Panic! At The Disco - High Hopes</b>	<a href="#">high_hopes_sample.mp3</a>

## UI SFX

<b>Logo Sound</b>	Das Erscheinen des Titels vor Spielbeginn wird mit diesem Soundeffekt begleitet.	<a href="#">erscheinen_des_logo.mp3</a>
<b>Navigation Menü</b>	Im Auswahlmenü des Spiels wird die Bewegung der Auswahl mit diesem Sound begleitet.	<a href="#">menu_feedback.mp3</a>
<b>Auswahl Menü</b>	Wenn eine Auswahl bestätigt wird, spielt dieser Sound.	<a href="#">menu_bestatigung.mp3</a>
<b>Menü Woosh</b>	Ein Geräusch das abspielt, wenn die UI einem entgegenkommt.	<a href="#">menu_woosh.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="#">sound_schuss.mp3</a>
<b>Puck prallt ab Wand</b>	Wenn der Puck an den Banden abprallt.	<a href="#">puck_wandabpraller.mp3</a>
<b>Passspiel</b>	Der Sound wenn ein Puck gepasst wird.	<a href="#">passspiel.mp3</a>
<b>Schnelles Passspiel</b>	Das schnellere Passspiel unterscheidet sich leicht vom normalen.	<a href="#">schnelles_passspiel.mp3</a>
<b>Kollision Wand</b>	Wenn zwei Spieler auf dem Feld zusammenstoßen.	<a href="#">spieler_kollision_wand.mp3</a>
<b>Goal</b>	Sobald der Puck in einem Goal landet.	<a href="#">reaktion_tor_heimmannschaft_horn.mp3</a>
<b>Pfiff</b>	Signalisierung des Spielbeginns und Spielende.	<a href="#">pfiff.mp3</a>

## Ambience & Umgebung

Die Sound Atmosphäre des Stadions wirkt lebendig. Die Zuschauer reagieren auf das Spiel, wie man es während einem echten Eishockeyspiel erwartet. Auch werden Teams von ihren jeweiligen Fans angefeuert.

<b>Zuschauer</b>	Während dem ganzen Spielgeschehen hört man die Zuschauer und Fans.	<a href="#">zuschauer_neutral.mp3</a>
<b>Zuschauer Motiviert</b>	Zuschauer können Motivation zeigen und den Spieler anfeuern.	<a href="#">zuschauer_motiviert.mp3</a>

<b>Zuschauer Starker Jubel</b>	Zuschauer können auf Ereignisse stark positiv reagieren.	<a href="#">zuschauer_starkerjubel.mp3</a>
<b>Zuschauer Wütend</b>	Zuschauer können auf Ereignisse negativ reagieren.	<a href="#">zuschauer_wuetend.mp3</a>

## Voiceover

<b>Goalkommentar Sprecher</b>	Der Sprecher reagiert auf ein Goal.	<a href="#">goalkommentar_sprecher.mp3</a>
<b>Ingame Sprecher Ansage</b>	Der Sprecher kündigt einen Spieler an.	<a href="#">ingame_sprecher_ansage.mp3</a>
<b>Kommentare Spielgeschehen</b>	Der Sprecher kommentiert das Spielgeschehen	<a href="#">kommentare_spielgeschehen.mp3</a>

## Vergleich mit Blades of Steel

Zwischen Blades of Steel und NHL19 liegen 30 Jahre auseinander. Dementsprechend hat NHL19 ein Mehrfaches an Sounds mehr als Blades of Steel. Mit neuen Technologien kann NHL19 heutzutage nicht nur als Videospiel zum spielen benutzt werden, sondern auch fast als eine Simulation des echten Eishockeys gesehen werden. NHL19 versucht so realistisch wie möglich mit der Sound Atmosphäre der Fans und den Kommentatoren zu sein. Das Hinzufügen von bekannten Liedern, lässt das Spiel modern und cool werden. Trotz den erheblich wenigeren Sounds, hat Blades of Steel gerade genug, um das audiovisuelle Feedback positiv zu unterstützen. Auch wenn die Voicelines in Blades of Steel manchmal nicht verständlich sind, motiviert die komprimierte Stimme.

[https://de.wikipedia.org/wiki/NHL\\_19](https://de.wikipedia.org/wiki/NHL_19)

<https://www.youtube.com/watch?v=rk2WRqKuhDY&t=238s>

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=national\\_hockey\\_league\\_2019&rev=1559893009](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=national_hockey_league_2019&rev=1559893009)

Last update: **2019/06/07 09:36**

