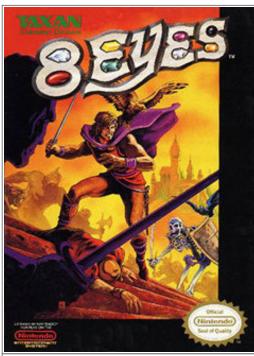
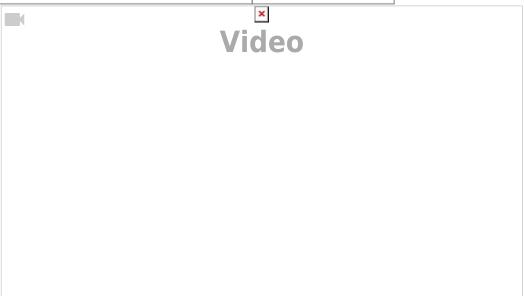
2025/11/21 03:22 1/2 8 Eyes

# 8 Eyes

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



Entwickler	Thinking Rabbit
Erscheinungsjahr	1988
Genre	2D Action Platformer
Platformen	NES



## **Beschreibung**

« W 8 Eyes asdadasdadasdadsad.»

### **Soundanalyse**

#### Übersicht

#### HUD

asdasdasdasdasd.

#### **PLAYER SOUNDS**

Self Emitted Sounds sind Geräusche, die der Spieler von sich gibt.

z.B. Athmen, keuchen, schreien, Herzpochen, innere Dialoge etc.

*Interaction with Environment* meint Geräusche, die entstehen, wenn der Spieler mit seiner Umwelt interagiert.

z.B. Laufgeräusche, Türen öffnen, Dinge aufnehmen etc.

#### **ENEMY SOUNDS**

Gleich wie beim *Player Sound*, nur ist der Gegner die Quelle der Geräusche.

FICTIONAL SOUNDS: Cineastische Geräusche & Musik, ohne realen Ursprung.

#### KEY EVENTS

Geskriptete Sound Ereignisse, die an einer bestimmten Stelle des Spiels abgespielt werden.

#### RANDOM SOUNDS

Für jeden Raum gibt es eine Auswahl an unheimlichen Geräuschen, die zufällig eingespielt werden, um den Spieler zu verunsichern.

#### PERCUSSION

Tiefe, dumpfe Trommelschläge, die mit der Gefahr der Situation korrelieren.

#### MUSIC

Jeder Raum hat seinen eigenen Soundtrack, der jeweils in einer intensiven und einer ruhigen Version vorliegt.

Die Musik kann sich dynamisch an das Spielgeschehen anpassen.

#### From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=8 eyes&rev=1496760605

Last update: 2017/06/06 16:50

