




8 Eyes

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



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



Video

Beschreibung

«  8 Eyes asdasdasdasdadsad.»

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**

