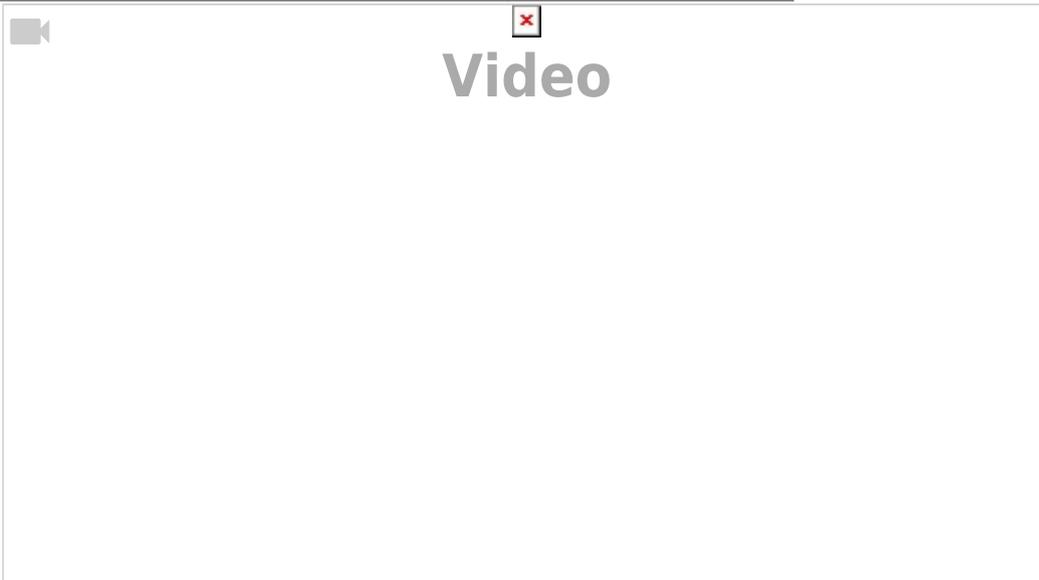


8 Eyes

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



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



Beschreibung

« **8 Eyes** ist ein 2D action platforming video game. Es besitzt einen Singleplayer- und einen 2-Player-mode.

Das Spiel besteht aus 8 Level. Die Soundtracks wurden komponiert von Kenzou Kumei. Drei Stücke wurden pro Level bzw. Land komponiert, die dann in verschiedenen Abschnitten abgespielt werden.

59.77% von 87 Stimmen fanden die Schwierigkeit: Schwer

Soundanalyse

Musik

In eigentlich allen Stücken wurden lange Töne als sozusagen Roten Faden verwendet. Ihn begleiten Melodien die einen eher schnellen Takt haben. Die verzerrte Synthesizer Musik wirkt im zusammen Spiel mit der Melodie eher nostalgisch. Es hat fast schon einen Mittelalterlichen Touch. Die Musik wirkt eher bedrückend, sie hat mystische Melodien und man hat fast schon das Gefühl als würde man nebst dem spielen begleitet werden von einer noch unentdeckten Geschichte..

01_menumusic.wav	Menu Music Im Vergleich zur Level Musik fast schon neutral. Obwohl sich der Klang von der Level Musik wenig abgrenzt hat sie weniger Melodien und weniger historische Hintergründe, in Bezug zu Land und Leben.
02_arabiamusic.wav	Arabic Music ???
03_italymusic.wav	Italy Music Ritterliche Musik. Die Töne gehen nach oben und geben einem ein wachsendes Gefühl.
04_indiamusic.wav	India Music Die Töne gehen nach einander rauf und runter. Man könnte sich beinahe eine tanzende Dame vorstellen.
05_egyptmusic.wav	Egypt Music Die Musik wurde gemischt mit krummen tönen, die an Schlangenbeschwörer erinnern. Sie bewegt, schnell weiter zu gehen.
06_germanymusic.wav	German Music Hauptsächlich schwere Töne. Die Melodie wird begleitet von einem verspieltem Flügel.
07_spainmusic.wav	Spain Music Die Töne bauen auf einander auf, und geben dem Spieler das Gefühl einem Rätsel näher zu kommen. Ich würde sagen, dass man die Musik eher weniger mit Spanien assoziiert.
08_africamusic.wav	Africa Music ???
09_gameover.wav	Game Over Music ???

InGame SFX

asdasdasdasdasdasd.

Spieler	
player_getshit.wav	Wird getroffen ???
player_pickupltem.wav	Objekt aufnehmen ???

player_punches.wav	Faust Schlag ???
player_useitem_knife.wav	Messer werfen ???
player_useitem_pistol.wav	Pistolenschuss ???
consumablepickup.wav	Konsumierbares Objekt aufnehmen ???
player_entersdoor.wav	Türe betreten ???
lever_gets_switched.wav	Hebel aktivieren ???
Gegner	
enemy_getshit.ogg enemy_getshit.wav	Wird getroffen ???
enemy_getshitbyboomerang.wav	Wird von Boomerang getroffen ???

UI

asdasdasdasdasd.

ui_beep.wav	Menü Cursor bewegen ???
-----------------------------	-----------------------------------

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=8_eyes&rev=1496824379

Last update: **2017/06/07 10:32**

