




# 8 Eyes

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



The box art for the NES game 8 Eyes features a knight in a purple cape and red tunic, holding a sword and a shield, standing on a wooden bridge. The background is a fiery orange and yellow landscape with a castle in the distance. The title '8 EYES' is prominently displayed at the top in a stylized, colorful font. The 'TAXAN' logo is in the top left corner, and an 'Official Nintendo Seal of Quality' is in the bottom right corner.

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



Video

## Beschreibung

«[W8 Eyes](#) ist ein 2D action platforming video game. Es besitzte 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.

<a href="#">01_menumusic.wav</a>	<b>Menu Music</b> 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.
<a href="#">02_arabiamusic.wav</a>	<b>Arabic Music</b> ???
<a href="#">03_italymusic.wav</a>	<b>Italy Music</b> Ritterliche Musik. Die Töne gehen nach oben und geben einem ein wachsendes Gefühl.
<a href="#">04_indiamusic.wav</a>	<b>India Music</b> Die Töne gehen nach einander rauf und runter. Man könnte sich beinahe eine tanzende Dame vorstellen.
<a href="#">05_egyptmusic.wav</a>	<b>Egypt Music</b> Die Musik wurde gemischt mit krummen tönen, die an Schlangenbeschwörer erinnern. Sie bewegt, schnell weiter zu gehen.
<a href="#">06_germanymusic.wav</a>	<b>German Music</b> Hauptsächlich schwere Töne. Die Melodie wird begleitet von einem verspieltem Flügel.
<a href="#">07_spainmusic.wav</a>	<b>Spain Music</b> 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.
<a href="#">08_africamusic.wav</a>	<b>Africa Music</b> ???
<a href="#">09_gameover.wav</a>	<b>Game Over Music</b> ???

### InGame SFX

asdasdasdasdasd.

Spieler	
<a href="#">player_getshit.wav</a>	<b>Wird getroffen</b> ?Der Spieler erhält hier zum Visuellen Sprite blinken auch ein auditives Feedback. Diese kann man als Bestrafung aufnehmen das man Schaden erhalten hat.?

<a href="#">player_pickupItem.wav</a>	<b>Objekt aufnehmen</b> Der Sound fungiert als Belohnungs-Feedback.
<a href="#">player_punches.wav</a>	<b>Faust Schlag</b> Komisch ist das der Schwertschlag kein Sound ausübt aber dieser schon.
<a href="#">player_useitem_knife.wav</a>	<b>Messer werfen</b> ???
<a href="#">player_useitem_pistol.wav</a>	<b>Pistolenschuss</b> ???
<a href="#">consumablepickup.wav</a>	<b>Konsumierbares Objekt aufnehmen</b> ???
<a href="#">player_entersdoor.wav</a>	<b>Türe betreten</b> ???
<a href="#">lever_gets_switched.wav</a>	<b>Hebel aktivieren</b> ???
<b>Gegner</b>	
<a href="#">enemy_getshit.ogg</a> <a href="#">enemy_getshit.wav</a>	<b>Wird getroffen</b> ???
<a href="#">enemy_getshitbyboomerang.wav</a>	<b>Wird von Boomerang getroffen</b> ???

**UI**

asdasdasdasdasd.

<a href="#">ui_beep.wav</a>	<b>Menü Cursor bewegen</b> ???
-----------------------------	-----------------------------------

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=8\\_eyes&rev=1496825134](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=8_eyes&rev=1496825134)

Last update: **2017/06/07 10:45**

