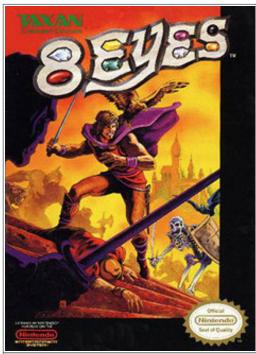
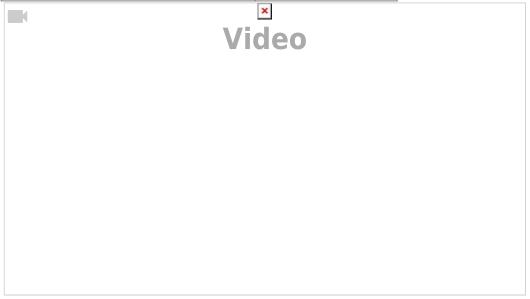
2025/11/21 02:39 1/3 8 Eyes

8 Eyes

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



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



Beschreibung

 \times W 8 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.

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 asoziiert.
08_africamusic.wav	Africa Music ???
09_gameover.wav	Game Over Music ???

InGame SFX

asdasdasdasdasd.

Spieler	
	Wird getroffen
player getshit.wav	?Der Spieler erhält hier zum Visuellen Sprite blinken auch ein
piayei_getSilit.wav	auditives Feedback. Diese kann man als Bestrafung
	aufnehmen das man Schaden erhalten hat.?

2025/11/21 02:39 3/3 8 Eyes

player_pickupltem.wav	Objekt aufnehmen Der Sound fungiert als Belohnungs-Feedback.
player_punches.wav	Faust Schlag Komisch ist das der Schwertschlag kein Sound ausübt aber dieser schon.
player_useitem_knife.wav	Messer werfen ???
player_useitem_pistol.wav	Pistolenschuss ???
consumablepickup.wav	Konsumierbares Objekt aufnhemen ???
player_entersdoor.wav	Türe betreten ???
lever_gets_switched.wav	Hebel aktivieren ???
Gegner	
enemy_getshit.oggenemy_getshit.wav	Wird getroffen ???
enemy_getshitbyboomerang.wav	Wird von Boomerang getroffen ???

UI

asdasdasdasdasd.

[i boon way	Menü Cursor bewegen ???
uı_	ii_beep.wav	???

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=8_eyes&rev=1496825134

Last update: 2017/06/07 10:45

