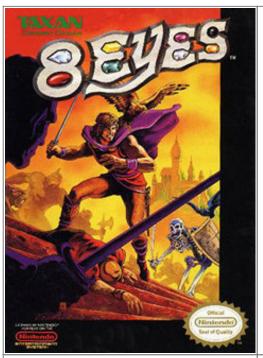
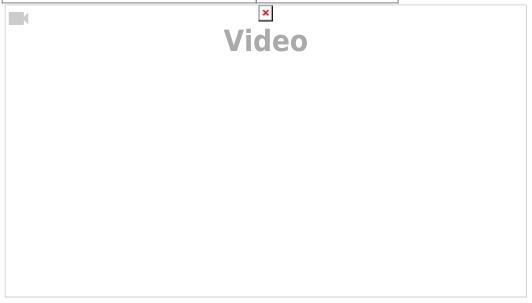
2025/11/21 05:58 1/3 8 Eyes

# 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   | <b>Egypt Music</b> 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            |  |
|--------------------|--|
| player_getshit.wav | Wird getroffen Der Spieler erhält hier zum Visuellen Sprite blinken auch ein auditives Feedback. Diese kann man als Bestrafung |
|                    | aufnehmen das man Schaden erhalten hat.  |

2025/11/21 05:58 3/3 8 Eyes

| player pickupltem.wav              | Objekt aufnehmen  |
|------------------------------------|---|
| player_pickapitem.wav              | 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<br>???   |
| 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.

| ui_beep.wav   Menü | 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=1496825150

Last update: 2017/06/07 10:45

