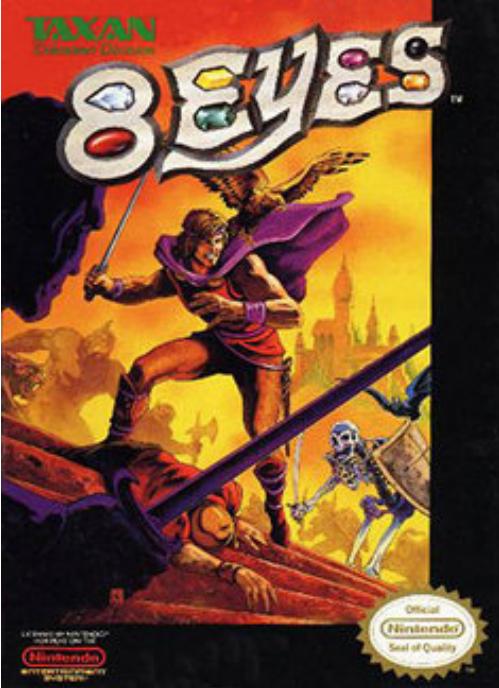
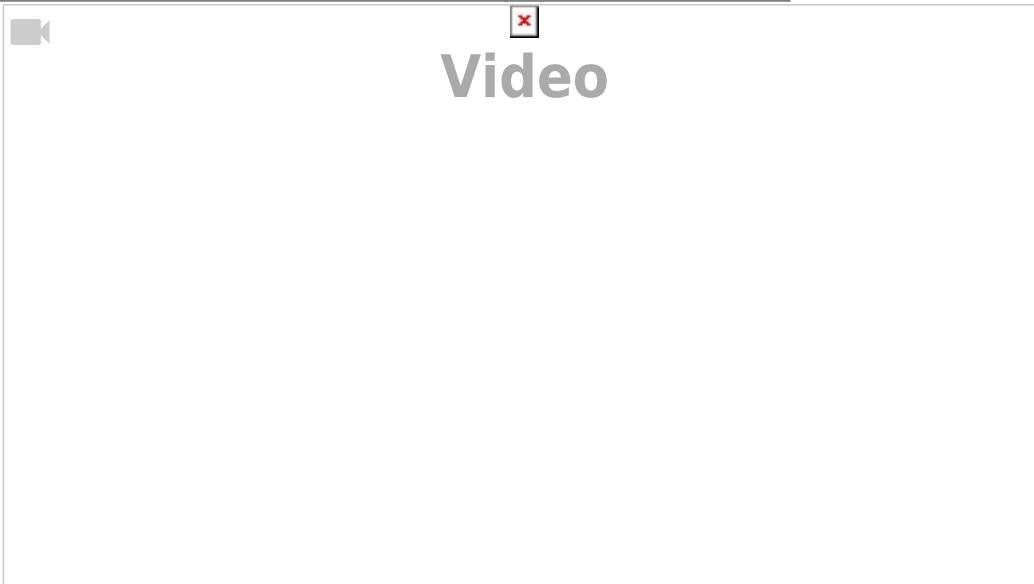


8 Eyes

- Aaron Abt
- Viviane Christen
- Chris Elvis Leisi



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



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.

	Menu Music
01_menumusic.wav	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 assoziert.
08_africamusic.wav	Africa Music ???
09_gameover.wav	Game Over Music ???

InGame SFX

Alle Sound Effekte gehen vom Spieler aus oder werden von anderen Objekten durch Interaktion mit dem Spieler ausgelöst. Alle Sounds befinden sich im Noise-Kanal. Nur die Pickups mit den hellen Tönen sind im Square-Kanal. Was uns noch besonders auffiel, dass der Spieler und die Gegner keinerlei Bewegungs-Geräusche haben..

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.
player_pickupitem.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 Dient zur Unterscheidung welche Waffe benutzt wird.
player_useitem_pistol.wav	Pistolenschuss Dient zur Unterscheidung welche Waffe benutzt wird.
consumablepickup.wav	Konsumierbares Objekt aufnehmen ???
player_entersdoor.wav	Türe betreten Beim sparsamen Einsatz der anderen Sounds und da der Spieler keine sonstigen Bewegungs-Sounds besitzt wirkt dieser unnötig.
lever_gets_switched.wav	Hebel aktivieren Hinweis, dass das umlegen des Hebels etwas bewirkt hat.
Gegner	
enemy_getshit.ogg enemy_getshit.wav	Wird getroffen Der Spieler erhält hier zum Visuellen Sprite blinken auch ein auditives Feedback. Diese kann man als Belohnung aufnehmen da der Gegner Schaden erhält.
enemy_getshitbyboomerang.wav	Wird von Boomerang getroffen Etwas verwirrend das nur diese Waffe einen anderen Treffer-Sound besitzt.

UI

asdadasdasdasdasd.

ui_beep.wav	Menü Cursor bewegen Sound welcher unnötig und störend wirkt. Unterbricht sogar Musik, da er im selben Kanal wie Melodie abgespielt wird.
-------------	--

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=8_eyes&rev=1496825770

Last update: **2017/06/07 10:56**

