



Spieldaten

Genre:	Action Role- Playing Game
Publikation:	1992 Japan / 1993 Amerika
Plattform:	Super Nintendo Entertainment System
Publisher:	Enix
Developer:	Almanic
Soundtrack:	Koichi Sugiyama

Spielbeschrieb

Das Spiel beginnt am Entstehungspunkt der Erde. Die Sonne spricht mit ihrer Tochter namens Gaia, welche die Personifikation der Erde darstellt. Der Spieler ist eines der Billionen von Lebewesen, die um ihr Überleben kämpfen und sich weiterentwickeln müssen. Dabei verfolgt jedes Lebewesen das Ziel, die beste Lebensform zu werden und somit den Garten von Eden zu erreichen und der Partner von Gaia zu werden. Der Spieler durchläuft 5 Kapitel, also 5 verschiedene Zeitalter, in denen er andere Lebewesen töten und konsumieren muss, um mit den gewonnenen EVO Points seinen Körper zu verbessern.

Soundanalyse

Das Spiel arbeitet überwiegend mit Musik. Einzelne Aktionen wie Beissen oder Springen werden durch Bit- Sounds angereichert. Die Musik besteht aus sehr cartoonhaften Beats.

Unterteilung der Sounds

Hintergrundmusik

Jede Sektion des Spieles enthält immer eine Hintergrundmusik. Die Musik besteht aus simplen Loops, die sich immer wieder wiederholen.

Sounds

Vom Spieler ausgelöst:

=Biss- Sound= Der Spieler kämpft vor allem mit seinem Maul. Wenn der Spieler beißt, löst er einen Sound aus. Wenn sich während der Beiss- Aktion ein Gegner in Angriffs- Range befindet, verändert sich der Sound, um dem Spieler ein Feedback zu geben, dass er getroffen hat.

=Sprung- Sound=

Ess- Sound

Evolution- Sound

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



Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=e.v.o._search_for_eden&rev=1559831830

Last update: **2019/06/06 16:37**