



# Spieldaten

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

## Spielbescrieb

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.

Gaias Theme

[gaia\\_music.mp3](#)

## 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 und Synths.

### Unterteilung der Sounds

#### Hintergrundmusik

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

[music\\_water.mp3](#)

[map\\_music.mp3](#)

[music\\_amphibian.mp3](#)

## Sounds

### Vom Spieler ausgelöstes Feedback:

#### Menu Navigation und Textbox

Ein simpler Menu- und Textbox- Sound

[text\\_scrolling.mp3](#)

#### Laufen

Ein simpler Bitsound unterstützt die Playerbewegung.

[walking.mp3](#)

#### Biss

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.

[damage\\_dealt.mp3](#)

#### Sprung

Der Sprung ist ähnlich wie der Biss. Wenn der Spieler auf ein anderes Lebewesen springt, nimmt dieses Damage und es wird ein Sound abgespielt, um das klar zu machen.

[jumping.mp3](#)

#### Essen

Beim Konsum von Nahrung ertönt eine fröhliche Synth- Abfolge.

[eating.mp3](#)

#### Evolution

Wenn der Spielerkreatur ein neues Körperteil wächst, ertönt eine Abfolge von Synths, die wie ein auf Aufladegeräusch klingen.

[evolving.mp3](#)

## Vom Game ausgelöstes Feedback:

### Schaden

Nimmt der Spieler selbst Schaden, wird die Schadensanimation mit einem Bitstottern unterstützt.

### Umgebung

Ab und zu kommen Zonen mit Vulkanausbrüchen und Ähnlichem vor, bei denen ein Geräusch wie tiefes Grollen vorkommen. Vulkane speien Feuerbälle, welche dem Spieler Schaden verursachen.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=e.v.o.\\_search\\_for\\_edden&rev=1559839888](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=e.v.o._search_for_edden&rev=1559839888)

Last update: **2019/06/06 18:51**

