



Analyse von Anna-Lena Pontet, Nino Coaz, Nils Lange (Speziellen Dank an Pepe Longboi)

# 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. Der Spieler macht im Spiel am meisten Geräusche und wird somit durch Sound in den Mittelpunkt gestellt.

## Unterteilung der Sounds

### Hintergrundmusik

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

*Wasserlevel - Musik*

[music\\_water.mp3](#)

*Karte - Musik*

[map\\_music.mp3](#)

## *Amphibienphase - Musik*

[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.

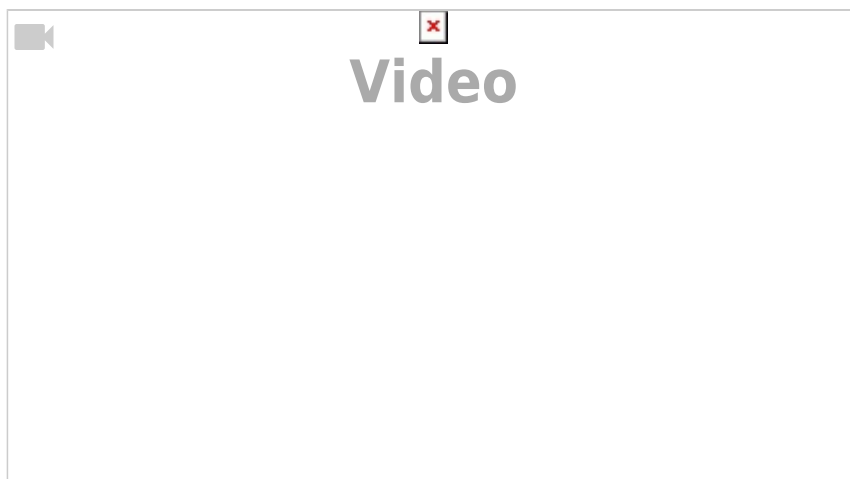
#### **Umgebung**

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.

#### **Andere Lebewesen**

Andere Lebewesen besitzen grundsätzlich ähnliche Sounds wie die Spielerfigur, jedoch haben sie viel weniger davon.

### **Longplay E.V.O.**



### **Vergleich zwischen Risk of Rain 2 und E.V.O Search for Eden**

Die beiden Spiele sind nur in wenigen Aspekten vergleichbar. Vor allem fokussieren sich beide Spiele auf die Verbesserung des Spielcharakters und unterstützen dies auch auditiv. In Risk of Rain 2 sowie in E.V.O bekommt der Spieler auditives Feedback für seine Akquisitionen von Verbesserungen. Wiederum setzen auch beide Spiele mehr auf visuelle Befriedigung für den Gebrauch dieser Verbesserungen. Wo Risk of Rain 2 wahrscheinlich sensorische Überwältigung beim Spieler/bei der Spielerin verhindern wollte, hatte E.V.O einfach nicht die Möglichkeit jede einzelne Verbesserung mit einem speziellen Sound einzigartig zu machen. Hier zeigt sich auch einer der Hauptunterschiede

zwischen diesen Spielen. E.V.O entzieht sich selber etwas Spannung mit seiner fröhlichen Musik, die auch starken Vorrang vor allen anderen Sounds nimmt. In Risk of Rain 2 hingegen dient die Musik nicht nur dem Aufbau von Spannung, sondern auch der Kommunikation mit dem Spieler. In Risk of Rain 2 ist die Tonalität der Musik auch sehr anders gewählt.

## Fazit

Die Spiele sind in ihren Prinzipien sehr ähnlich aber im Sound sehr unterschiedlich. E.V.O in seinen limitierten Kapazitäten kommuniziert zwar sehr klar auditiv aber trifft mit seiner Musikwahl die Stimmung nicht ganz. Risk of Rain 2 lenkt mit seiner Soundwahl zwar nicht vom Geschehen ab, unterstützt dieses aber auch nicht sonderlich. Das visuell schlagkräftige Gameplay stimmt manchmal nicht ganz mit den Sounds übereinander. Die Musik auf der anderen Seite unterstützt das Spielgeschehen sehr stark.

[Link zu Risk of Rain 2](#)

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=e.v.o.\\_search\\_for\\_edon&rev=1559841307](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=e.v.o._search_for_edon&rev=1559841307)

Last update: **2019/06/06 19:15**

