

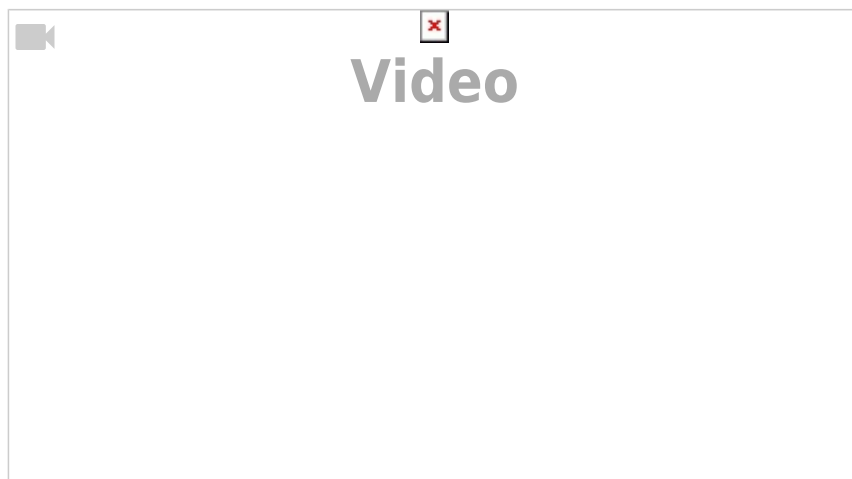
## Sid Meier's Civilization V

Genre:	Turn-based strategy	
Publikationsjahr:	2010	
Entwickler:	Firaxis Games	
Publisher:	2K Games & Aspyr	
Analyse von:	Dominic Hartmann, Max Hübner, Sibel Metinoglu	

## 1. Spielbeschrieb

Sid Meier's Civilization V ist ein rundenbasiertes Strategiespiel und die fünfte Installation der Civ-Reihe. In diesem Spiel baut der Spieler ein Reich von Grund auf neu auf. Ein normales Spiel beginnt in der Antike, 4000 v.Chr. mit einem einzelnen Siedler und je nach Starttechnologie der Civ einem Scout oder Warrior. Nun muss er die erste Stadt aufbauen und von da aus das Reich ausbauen, während er sich mit anderen, fremden Völkern behauptet, indem er Nutzen vom Terrain macht und wissenschaftliche Forschungen betreibt. Der Spieler muss ausserdem mit politischen oder wirtschaftlichen Problemen zurechtkommen, die sich an der realen Welt orientieren. In diesem Teil kann der Spieler auch als eine von zahlreichen historischen Figuren wie Elizabeth I oder Mao Zedong spielen.

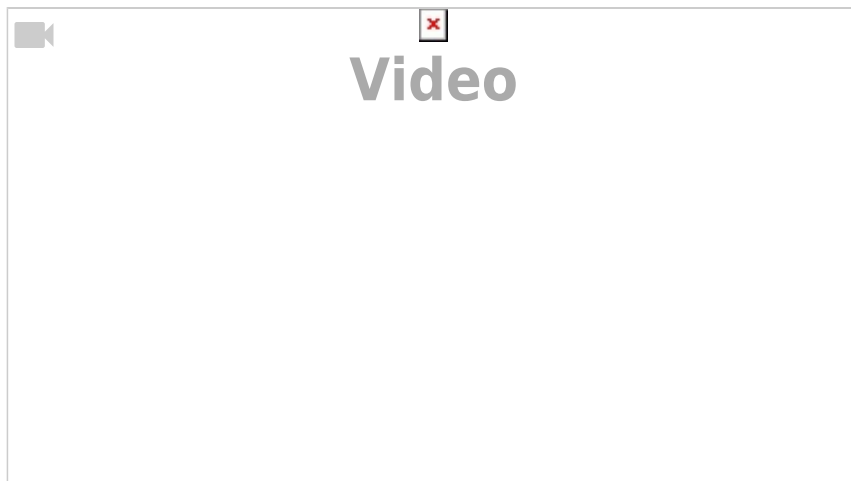
PC Longplay Roman Empire



## 2. Soundbeschrieb

Da Civ 5 ein Spiel ist, welches dem/der Spieler\*in sehr grosse Freiheiten beim Spielstil lässt, stellt es auch das Sounddesign vor eine grosse Herausforderung. Der Sound muss in unterschiedlichsten politischen Lagen das passende Spielgefühl vermitteln, da jedoch alle Situationen im selben Spielraum, der Weltkarte, spielen, kann die Stimmung nicht auf unterschiedliche Locations verteilt werden. Es gibt dabei grob drei Kategorien von Sounds in Civ 5: Die Musik, die Hintergrundgeräusche und die Hinweis- und Benachrichtigungs-Geräusche. Während die ersten beiden Kategorien hauptsächlich dazu dienen, die immersive Erfahrung im Spiel zu verstärken, dienen die Hinweis- und Benachrichtigungs-Sounds dazu, dem/der Spieler\*in Hinweise auf das Geschehen im Spiel zu geben. Das ist besonders wichtig, da auf den teilweise sehr grossen Spielfeldern schnell die Übersicht verloren geht und man Ereignisse sonst teilweise gar nicht bemerkt.

### Soundtrack von Civilization V:



## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Aufgrund der Tatsache, dass man in Civ 5 stets von weit oben auf das Spielfeld schaut, geben einem die Sounds das Gefühl, dass sie im offenen Raum zu hören sind. Besonders die Benachrichtigungen erregen mit ihrem hellen und klaren Ton stets die gewünschte Aufmerksamkeit. Sie dienen oft dazu, den/die Spieler\*in auf etwas, beispielsweise eine Einheit oder ein Ereignis, auf dem Spielfeld aufmerksam zu machen. Diese Sounds haben alle eine sehr klaren und hellen Ton, sie geben einem dadurch das Gefühl bedeutend zu sein.

Typ	Sound
Bevölkerung ist gewachsen	<a href="#">01civ.mp3</a>
Feinde in der Nähe	<a href="#">02civ.mp3</a>
Schatz in der Nähe	<a href="#">03civ.mp3</a>
Einheit bereit zum Befördern	<a href="#">04civ.mp3</a>

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

Jede ausgeführte Aktion hat ihren eigenen individuellen Sound, sodass es möglich ist, rein am hörbaren Geräusch zu wissen, welche Aktion gerade ausgeführt wird. Diese dient hauptsächlich dazu, dem Spieler ein Feedback zu geben ob, die gewünschte Aktion auch wirklich ausgeführt wurde. Das gleich Prinzip wird auch bei den Hinweis-Sounds genutzt, welche den/die Spieler\*in auf Aktionen hinweisen, welche im gegnerischen Spielzug oder gleich zu Beginn des eigenen Spielzuges aufpoppen. Die Sounds sind dabei so designed, dass die Art des Geräusches einen Hinweis auf dessen Bedeutung gibt.

Aktion	Feedback
Aktion ausgeführt	<a href="#">05civ.mp3</a>
Einheit wurde getötet	<a href="#">06civ.mp3</a>
Politik wurde erforscht	<a href="#">07civ.mp3</a>
Diplomatische Interaktion	<a href="#">08civ.mp3</a>

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation





Nebst den Sounds, welche als Hinweise für Ereignisse dienen, spielt der Sound noch in einem weiteren Bereich des Spiels eine grosse Rolle. Bei der Kommunikation mit dem/der Spieler\*in und AI

Mitspielern ertönt je nach Status der Beziehungen zu diesem Volk ein anderer Soundtrack im Diplomatie-Menü. Bei diesen ist auch ohne viel Erfahrung klar erkennbar, ob sie nun eine freundschaftliche, feindselige oder neutrale Haltung repräsentieren. Ausserdem sprechen die Figuren der gegnerischen Anführer in ihrer korrespondierenden Sprache. Selbst wenn man diese Sprache nicht versteht, was besonders bei den historischen Sprachen oft der Fall ist, kann man an der Stimmlage und der Art der Aussprache viel über die Absichten des Gegenübers erfahren.

Typ	Sound
Diplomatie mit Persien	<a href="#">09civ.mp3</a>
Diplomatie mit Holland	<a href="#">10civ.mp3</a>
Diplomatie mit Songhai	<a href="#">11civ.mp3</a>

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Da die generelle Stimmung, welche bei einer Runde Civ 5 aufkommt, vollkommen davon abhängt für welchen Spielstil man sich entscheidet, trägt das Sounddesign nicht immer zu einer besseren Immersion bei. Das Spiel versucht so gut es geht mit dem Soundtrack die aktuelle Situation zu unterstreichen, bsp. aggressive Musik wenn man im Krieg ist. Hier kann teilweise die enorme Vielfalt an unterschiedlichen Musikstücken ein wenig zum Problem werden, da es sich beispielsweise komisch anfühlt, gerade als Dänemark in der Wüste Krieg zu führen aber dann eine sanfte ostasiatisch anmutende Melodie zu hören. Eine Weitere kleine Kategorie von Sounds in Civ 5 sind die Benachrichtigungen für abgeschlossene Forschungen und Wunder. Diese haben stets die gleiche Melodie im Hintergrund, dazu wird aber von einem Erzähler in einer ruhigen und tiefen Stimme ein passendes Zitat einer historischen Persönlichkeit zu jedem Ereignis vorgetragen.

Typ	Sound
Alle Benachrichtigungs-Sounds für Forschungen	 
Alle Benachrichtigungs-Sounds für Wunder	 

## 2.5 Bezogen auf Raum

Besonders der Soundtrack des Spiels wird dazu genutzt, dem/der Spieler\*in ein Gefühl zu geben, welche der dutzenden unterschiedlicher Kulturen gerade gespielt wird. So gibt es unterschiedliche Stücke für westliche, afrikanisch-arabische, asiatische und ozeanische Völker, innerhalb dieser kulturspezifischen Musik gibt es noch die Unterteilung nach Zeitaltern. Diese Unterteilungen jedoch werden nicht konsequent angewandt, so spielen auch bei europäischen Fraktionen teilweise die asiatischen Stücke um die Vielfalt der musikalischen Untermalung zu steigern.

Typ	Sound
Ostasiatischer Soundtrack	<a href="#">13civ.mp3</a>
Europäischer Soundtrack	<a href="#">14civ.mp3</a>
Afrikanischer Soundtrack	<a href="#">15civ.mp3</a>
Amerikanischer Soundtrack	<a href="#">16civ.mp3</a>

### 3. Persönliches Fazit

Trotz der Anfangs erwähnten Schwierigkeiten, vor die Civ 5 das Sounddesign stellt, finde ich persönlich das Sound Design sehr gelungen. Die Sounds für Benachrichtigungen und Hinweise fügen sich alle harmonisch in das Klangbild ein, sind dabei jedoch immer noch individuell genug, um klar erkennbar zu sein. Es wurde stark darauf geachtet, dass die Sounds an sich deren Funktion unterstützen und bereits einen Hinweis auf die Art der aufpoppenden Hinweises geben. Der Soundtrack des Spiels schafft es wunderbar, die Vielfalt der spielbaren Kulturen und möglichen Spielstile abzubilden. Aufgrund der teils zufälligen Reihenfolge der Titel kann es auch vorkommen, dass die musikalische Untermalung leicht unpassend wirkt.

### 4. Vergleich Civ 5 und Rome Total War

Bei beiden unserer analysierten Spielen handelt es sich um rundenbasierte Globalstrategiespiele mit einem geschichtlichen Setting, wobei Civ sich über sämtliche Epochen von der Steinzeit bis zur Gegenwart erstreckt und Rome Total War nur in einer Epoche abspielt. Das hat zur Folge, dass bei Rome Total War die Musikstücke viel einheitlicher sind. Grundsätzlich lassen sich die beide Spiele und deren Sound Design durchaus vergleichen, bei beiden handelt es sich um rundenbasierte Globalstrategie Spiele die in einem historischen Setting spielen.

In Rome Total War gibt es Musik aus unterschiedlichen Kulturen, jedoch variieren aufgrund der zeitlichen und geografischen Einschränkungen des Settings beispielsweise die genutzten Instrumente nicht so stark. Im Gegensatz dazu verfügt Civ 5 über eine extrem diverse Auswahl unterschiedlicher Musikstücke aus allen Teilen der Welt und allen Epochen. Beide Spiele legen bei den Mechaniken unterschiedliche Schwerpunkte, welche sich auch im Sound Design widerspiegeln. So ist Rome Total War sehr stark auf das Kämpfen ausgelegt, eine Runde lässt sich nur durch Krieg und Eroberungen gewinnen. Dahingegen nimmt bei Civ 5 das Kämpfen auch eine wichtige Rolle ein, jedoch ist es nur eine von vielen Wegen, eine Partie zu gewinnen. Diese Unterschiede in der Gewichtung von Aggression und Kampf spiegelt sich auch im Design vieler Sounds in den Spielen wieder. Während Civ 5 meist mit sehr klaren und eher hohen Tönen arbeitet, welche die grundlegend fröhliche und offene Stimmung im Spiel repräsentieren, sind die Töne bei Rome Total War eher schnell und schneidend, sie unterstreichen damit gut die stets viel präsentere Aggression.



From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=civilization\\_v](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=civilization_v)

Last update: **2020/06/05 13:29**

