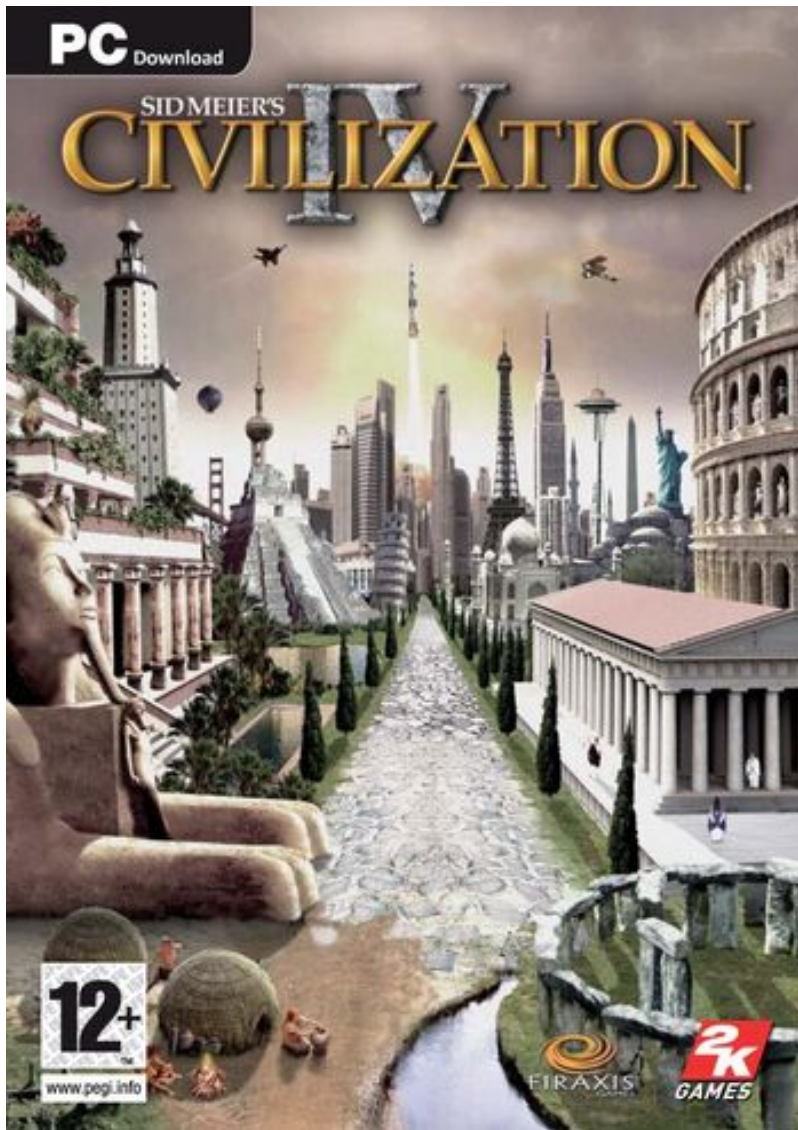




Sid Meier's Civilization IV

Genre:	Turn-based strategy
Publikationsjahr:	2005
Studio:	Firaxis Games
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 <https://www.youtube.com/watch?v=tvATyIAJsDM>

2. Soundbeschreibung

BLABLA yoyo de mäs **Soundtrack von Civilization IV:**

Place	Soundtrack	Soundscape
-------	------------	------------

Dynamischer Soundtrack:

BLLABLA

2.1 Wahrnehmungsorientierung

BLABLA

2.2 Bezug Aktion - Klang?

BLABLA

2.3 Bezogen auf Kommunikation

BLABLA

BLABLA

2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

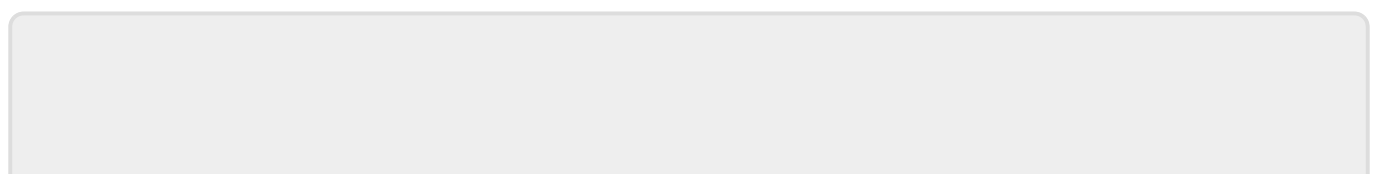
BLABLA

2.5 Bezogen auf Raum

BLABLA

3. Persönliches Fazit

BLABLA



From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=civilization_v&rev=1591273146



Last update: **2020/06/04 14:19**