

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 <https://www.youtube.com/watch?v=mYSuljuM2Xg>

2. Soundbeschrieb

BLABLA yoyo de mäx **Soundtrack von Civilization V:**

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

4. Vergleich Civ 5 und Rome Total War

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=civilization_v&rev=1591281002

Last update: **2020/06/04 16:30**

