

## 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 zureckkommen, 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

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:

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

### 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

Bei beiden unserer analysierten Spielen handelt es sich um rundenbasierte Globalstrategiespiele mit einem geschichtlichen Setting, wobei Civ sich über mehrere Epochen zieht und Rome Total War nur in einer Epoche abspielt. Bei Rome Total War sind die Sounds meist , da es sich alles in der antiken römischen Epoche abspielt.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=civilization\\_v&rev=1591289092](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=civilization_v&rev=1591289092)

Last update: **2020/06/04 18:44**

