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=mYSuIjuM2Xg

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

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	
Feinde in der Nähe	
Schatz in der Nähe	
Einheit bereit zum Befördern	

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=1591289275

Last update: **2020/06/04 18:47**