

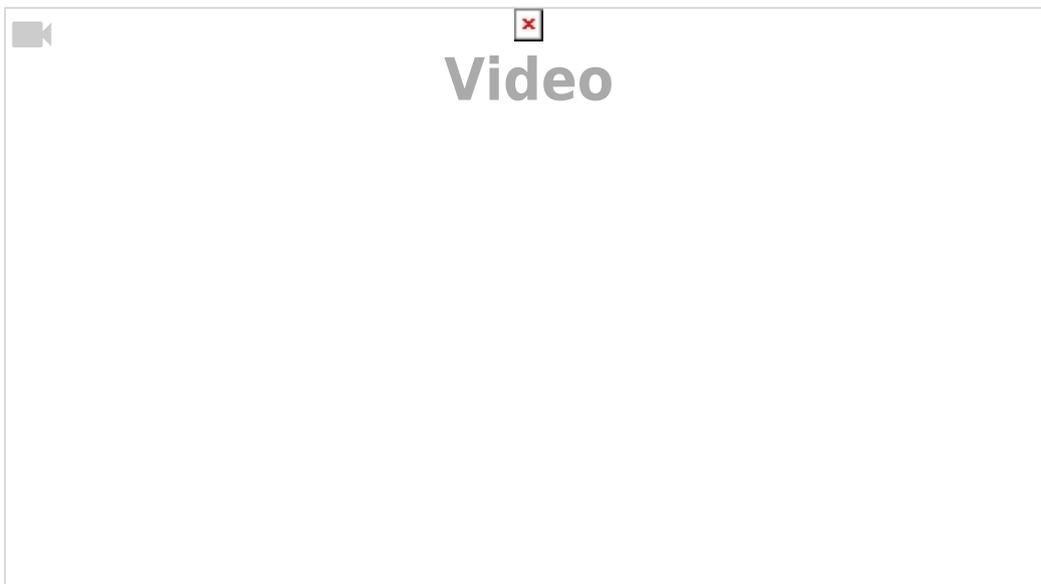
Die Sims 4



Genre	Lebenssimulation
Erscheinungsjahr	1985
Publisher	Activision
Entwickler	Activision
Plattformen	Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Atari ST, Apple II, MORE

Spielbeschreibung

Das Spiel "Little Computer People" ist ein früher Versuch der Lebenssimulation. Es besteht aus einem Querschnitt eines dreistöckigen Hauses, in dem zu Beginn des Spieles ein neuer Bewohner einzieht. Dieser lebt dort nun sein alltägliches Leben. Der Spieler muss ihn dabei unterstützen und bei Laune halten. Die Interaktionsmöglichkeiten sind spärlich und der Einfluss des Spielers ist beschränkt. Das Spiel ist simpel und spielt sich auch ganz gut selbst.



1. Allgemeine Klanganalyse

Little Computer People geht minimalistisch mit der Soundgestaltung um. Das Gameplay wird von keinerlei Musik begleitet. Die Stille wird vor allem von Interaktionen der "Little Computer Person" mit deren Umwelt durchbrochen. Diese Soundeffekte sind laut, ruppig, aber sorgfältig und möglichst realitätsgetreu gestaltet. Die technischen Limitationen der Commodore, welche gespielten Sound den typischen retro "Bit-Crunch" verleiht, zusammen mit dem Kontrast zu der anderweitig leeren Soundkulisse führen zu deren schlagartigen Wirkung. Der Fokus liegt dabei bei der Simulation eines vertrauten Settings in einem Wohnhaus und die darin stattfindende Alltagsroutine.

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

2.1. Wahrnehmungsorientiert

Der Kontrast zwischen der allgemein ruhigen Soundkulisse und deren Bruch durch die Interaktionsgeräusche gewährt diesen besondere Wichtigkeit und sorgt somit den Fokus auf die Handlungen der Little Computer Person und deren Interaktion mit der Umwelt.

2.2. Bezug (Inter) Aktion - Klang?

Der Spieler wird kaum Feedback auf direkte Interaktion mit dem Spiel gegeben. Weder das Öffnen der Eingabe, das Tippen, das Absenden von Befehlen noch das Erteilen von Befehlen durch Tastenkombinationen löst ein hörbares Feedback aus. Auditiv wird keine Präsenz des Spielers vermittelt.

2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

Die Little Computer Person spricht den Spieler während des Gameplays direkt an - diese Sprache ist unverständlich, dennoch sorgt dieser direkte Kommunikationsversuch für die Etablierung einer Beziehung zwischen der LCP und dem Spieler. Auf ähnliche Weise klopft die LPC gegen nicht existierende Aussenwand des Hauses - oder den Screen - um die Aufmerksamkeit des Spielers zu erhalten. Dies vernichtet auch eine mögliche vierte Wand. Feedback kommt im Spiel meist nur indirekt - der Spieler erteilt einen Befehl, welcher von der LPC zu einer Interaktion mit seiner Umwelt führt, welche wiederum einen Soundeffekt auslöst. Beispiele hierfür sind das Händewaschen oder das Schreiben an der Schreibmaschine, welche auf die Bitte des Spielers erfolgen. Direktes Feedback ist sehr selten. Beispielsweise wird das erfolgreiche Bestellen eines Items durch ein Klingeln an der Tür bestätigt.

2.4. Bezogen auf Raum

Little Computer People kommuniziert die Materialität und die Beschaffenheit der Umgebung beispielsweise durch unterschiedliche Klänge von Schritten auf unterschiedlichen Untergründen. Es gibt im Spiel keine Sonic Landmarks. Der Spieler hat den gesamten Spielraum immer in Sicht und jeder Raum und dessen Beschaffenheit und Inhalt sind klar dargelegt. Deswegen entfällt die Orientierung durch Klang. Im Spiel gibt es nur diegetische Musik, welche erklingt, wenn die LPC eine Platte auflegt oder Klavier spielt. Die Musik wird also vom Raum, oder dessen Inhalt, generiert. Trotz dem geringen Spielraum wird versucht, das Spiel innerhalb einer grösseren Welt zu platzieren, welche ebenfalls Regeln und anderen Gegebenheiten unterliegt. Diese Welt soll der unseren möglichst ähnlich sein. So hat auch das Datum einen Einfluss auf gewisse Soundeffekte. Spielt die LPC am 24.12 Klavier, wird ein Weihnachtslied abgespielt. Der Querschnitt des Hauses versetzt den Spieler in eine überschauende, allgegenwärtige Position. Es macht also Sinn, dass Klänge keinen räumlichen Hindernissen oder anderen Einflüssen unterliegen. Sondern immer gleich laut und klar zu hören sind.

2.5. Bezogen auf Narration und Dramaturgie

Im Spiel gibt es keinen Erfolg oder Misserfolg. Der Narration kann also kein Ende gesetzt werden.

Jedoch wird sie durch das Ritual des Klopfens und dem Eintreten der LPC in das Haus, dem Spielfeld, eröffnet.

3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

Die Geräusche in Little Computer People sind der epochen-charakteristisch bitcrunchy und dröhnend. Die Pianomusik hebt sich von den Geräuschen ab - die Töne sind klar und ungewöhnlich ruhig und sanft. Innerhalb der technischen Limitationen der Commodore wurde in Realitätstreue vieles rausgeholt. Die Aufmerksamkeit für Details zeigt sich beispielsweise in der Gestaltung des Soundeffekts beim Händewaschen. Der Wasserstrahl besteht aus einer Noisespur. Gegen Ende des Tracks wird diese mit einer zweiten Noisespur überlegt, um die verlängerte Distanz des Wasserstrahls, da man soeben die Hände unter dem Wasser hervorgehoben hat, zu simulieren. Dies macht den simplen Sound überraschend lebensnah. Durch diese aufmerksame Gestaltung wird in Little Computer People versucht eine Soundkulisse zu erstellen, welche unsere Realität simuliert. Die Stimmen der Little Computer People widersetzt sich diesem Grundsatz jedoch völlig - das Reden ist plärrend und extrem stilisiert. Im zeitlichen Charakter ist sie der Sprache ähnlich, doch der Klang ist den menschlichen Stimmbändern nicht zuzutrauen. Dieser Stilbruch gibt der Sprache eine andere Gewichtung und setzt sie in Bedeutung von allem Anderen ab.

4. Vergleich von Little Computer People und die Sims 4

Die Sims 4 und Little Computer People sind im Prinzip ähnlich. Während des Gameplays besteht die Soundkulisse hauptsächlich aus diegetischen Sounds. Auch die Musik, welche der Spieler hört, ist einer Quelle innerhalb der Spielwelt zuzuordnen. Beide Spiele streben nach Realitätstreue und versuchen eine uns bekannte Welt wiederzugeben. Dies reflektiert auch ihre Soundgestaltung. Die Sims 4 liefert dem Spieler eine Sandbox, mit der auf diverse Weisen interagiert werden kann. Durch verschiedene Schnittpunkte kann der Spieler Einfluss auf die Geschehnisse nehmen und befindet sich in einer gottähnlichen Position. Dementsprechend liefert das Spiel viele direkte Feedbacksounds, um die Präsenz und die Macht des Spielers zu verdeutlichen. Die Beziehung zwischen der Little Computer Person und dem Spieler fühlt sich anders an. Sie wird hier auch "Little Computer Person" genannt, da "Avatar" unpassend scheint. Es handelt sich nicht um eine Repräsentation des Spielers sondern um eine eigenständige Entität. Die Interaktion mit der Umwelt läuft über die Das Gameplay basiert auf der Interaktion zwischen der Little Computer Person und dem Spieler als getrennte Personen. Die eher passive Rolle des Spielers wird auch durch das Fehlen von direkten Feedbacksounds unterstrichen. Hierin befindet sich ein prinzipieller Unterschied im Soundkonzept der beiden Spiele.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=little_computer_people&rev=1559858167

Last update: **2019/06/06 23:56**

