

SimCity Societies (Deluxe Edition)

Melanie Vetterli, Dominik Troxler, Martina Hugentobler



- **Genre** Wirtschaftssimulation
- **Releasejahr** 2007 (Deluxe Edition 2008)
- **Entwickler** Tilted Mill
- **Publisher** EA Games

Spielbeschreibung

Im Spiel geht es darum, eine Stadt aufzubauen. Ihre Entwicklung wird von verschiedenen Faktoren wie Kriminalität, Umwelt, Verkehrsfluss, Bildung und vor allem von sozialen Energien beeinflusst. Es gibt kein festes Ziel ausser der Motivation, eine hohe Einwohnerzahl zu erreichen.

Das Spiel hat sehr viel Ähnlichkeiten mit „Die Sims“. Nur liegt hier der Fokus auf der Stadt anstelle der kleineren Familien- und Nachbarumgebung.

Siehe Vergleich: [Die Sims 2](#)

Soundanalyse

Sound

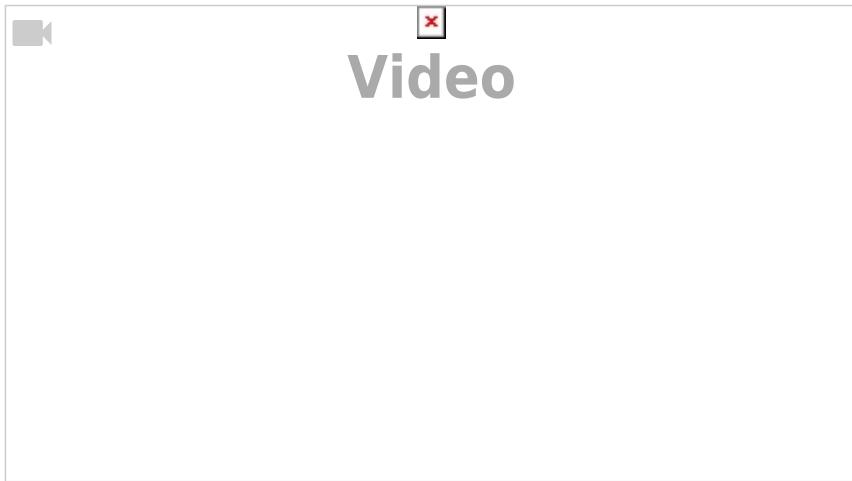
Allgemeine Klangbeschreibung

SimCity wird von realistischen Stadtgeräuschen und Hintergrundmusik untermauert.

Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik
- Simsgeräusche (nur beim Anklicken der Sims)
- Stadtgeräusche
- Katastrophen: Meteorschauer, Monster, Alien-Invasion, Erdbeben, Sturm, ...
- Soundscape
- Menu-Sounds
- Interaktionssounds

Katastrophen:

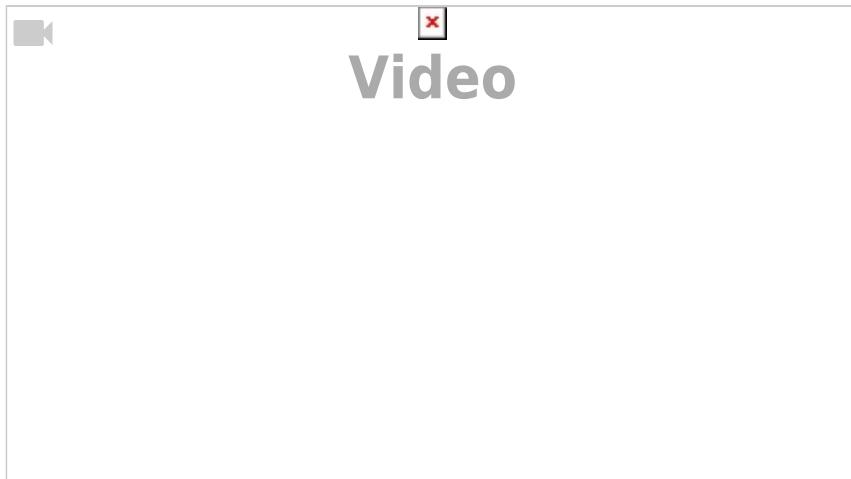


Funktional-Ästhetische Beurteilung

Die Geräusche und Töne sind zur Information des Spielers da. Zum Beispiel hört man, wenn Einnahmen gemacht werden.

Wahrnehmungsorientiert

Die Stadt-Geräusche imitieren eine echte physikalisch Welt. Bei einer Aktion wie bauen erklingt ein auditives Feedback. Klickgeräusche bestätigen die Aktionen, so dass der Spieler nicht immer zwei mal hinschauen muss. Zusätzlich werden informative Pop-Ups vertont. Der Sound unterstützt visuelle Eindrücke und vertont Veränderungen auf dem Interface, die man sonst vielleicht übersehen würde (z.B. Geld einnehmen). Katastrophen unterbrechen die Hintergrundmusik und ersetzen sie durch eine dramatische, zur Szenerie passende Melodie. Diese lenkt die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich. Die Hintergrundmusik entlastet den Benutzer, solange nichts „gefährliches“ passiert. Harmonisch aufeinander abgestimmte Klänge, Musik, Töne und die eigene Spielsprache saugen den Spieler in den Spielfluss.



Bezug Aktion - Klang

Wird eine Aktion ausgeführt, ertönt sogleich ein Feedback, also wenn man etwas auswählt, baut, abreißt usw. Wenn der Spieler zum Beispiel eine Strasse baut wird jedes Strassensegment mit einem separaten Presslufthammer-Geräusch bestätigt. Bei jedem Klick auf das Interface ertönt ein Geräusch oder Ton. Der Spieler hört seine Aktionen direkt vertont und wird so andauern belohnt. Dies verleiht ihm ein Gefühl von Macht.

Bezogen auf Interaktion

Interagiert der Spieler mit einem Sim, hört er direkt, ob es diesem gut geht. Indirekt wird dem Spieler mitgeteilt, ob Objekte in Betrieb sind, zum Beispiel wenn ein Traktorgeräusch auf dem Zuckerrohrfeld ertönt.

Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Spezielle Events wie Katastrophen werden musikalisch untermalt. Erfolge und Misserfolge werden visuell und auditiv dargestellt. Das Alter, Geschlecht und den Gemütszustand der Sims hört man ihrem Tonfall an. Es ertönen relativ wenig Geräusche, wenn der Spieler nicht interagiert. Die Musik füllt die Tonlücken auf. Die Geräusche, welche beim Anklicken eines Objekts ertönen, sind schnell erlernbar und erklären das Thema des Gebäudes, so dass der Spieler nicht immer lesen muss.

Bezogen auf Raum

Es gibt kaum raumbezogene Orientierungsgeräusche, die Umgebung ist spärlich vertont. Es wird mehr Wert auf Informationsvermittlung gelegt. Auch gibt es kein konstantes „Keynote“-Geräusch. Nur sporadisch hört man Verkehrslärm oder Stadtgeräusche. Die Witterung hingegen ist vertont.

Musik

Die Hintergrundmusik passt sich nicht dem allgemeinen Gemütszustand der Sims an. Auch wenn alle Sims unglücklich sind, ist die Musik fröhlich. Die Musik ändert sich nur, wenn eine Katastrophe passiert.

From:

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



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=simcity_societies

Last update: **2013/05/03 15:31**