

# Die Sims 4

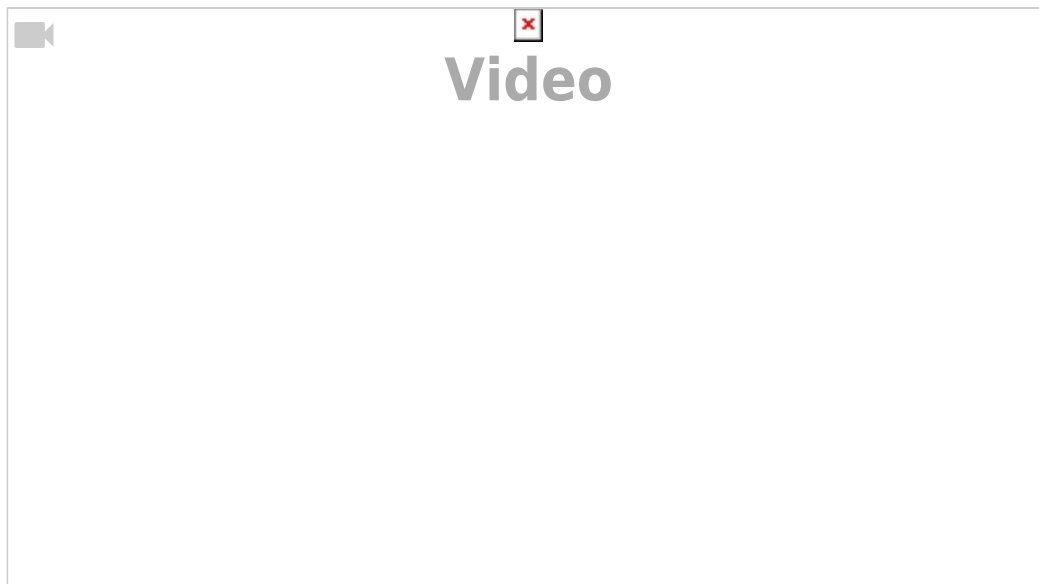
Analyse von Linn Spitz, Severin Brodmann und Kevin Egli



Genre	Lebenssimulation
Erscheinungsjahr	2014
Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Maxis, The Sims Studio
Plattformen	PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Macintosh

## Spielbeschreibung

Die Sims 4 ist ein von Maxis entwickelte Lebenssimulation. Eine eigene Familie wird erstellt und gesteuert. Das Spiel hat kein klares Ziel und gibt dem Spieler die Möglichkeit seine eigene Narration zu entwickeln. Das Leben der Sims, die Jobs die sie annehmen und mit wem sie zusammenkommen liegt in den Händen des Spielers.



## 1. Allgemeine Klanganalyse

Die Sims 4 verwendet eine sehr realistische Soundkulisse. Im Spiel sind nur im Raum natürlich vorkommende Sounds zu hören. Entweder werden sie von den Charakteren, oder von Objekten welche sich im Raum befinden erzeugt. Musik wird ebenfalls nur diegetisch in den Hauptspielmodus eingebaut mit Ausnahme von Levelup- und "Wichtige Momente"-Sounds. Diese sind direkt in die Soundeffekte mit eingebaut und werden als solche vom Spiel behandelt. Diegetische Musik kommt von Stereo, Radio, oder von Musikinstrumenten die ein Sim spielt. Die dadurch entstandene Soundkulisse ist eher minimalistisch und spärlich. Die UI Sounds sind, wie das GUI, sehr "bouncy" und leicht.

## 2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

### 2.1. Wahrnehmungsorientiert

Wahrnehmungsorientierung in Sims 4 ist größtenteils nicht vorhanden, Da durch die Kamera eine Übersicht über fast das ganze Spielfeld gegeben ist. Der Spieler wird dennoch durch gewisse Geräusche geleitet. Bei Start des Spieles wird nach dem Ladescreen ein Intro Jingle gespielt welcher dem Spieler signalisiert, dass es fertig geladen hat und nun spielbereit ist.

Intro Jingle nach jedem Ladevorgang [ts4\\_loadingjingle.mp3](#)

Menü Sounds werden oft genutzt um den Spieler bei der Orientierung zu unterstützen. Diese beispielsweise geben dem Spieler zu verstehen ob ein Menü geöffnet wurde.

Navigierung in den Einstellungen [ts4\\_menuing.mp3](#)

Im Baumodus werden dem Spieler weitere auditive Unterstützung gegeben beim Wände bauen. Diese haben ein kurzes Klickgeräusch nach jedem gezogenen Meter und einen klaren Start (Starker Bass, Fast keine höhen, monoton) und Ende (Gleicher Bass, Pitch geht rauf und das Geräusch einer schließenden Kasse).

Wandlinie ziehen [ts4\\_walldrag.mp3](#)

Wand bauen	<a href="#">ts4_wallplace.mp3</a>
------------	-----------------------------------

Interessant ist, dass der Pitch am Endpunkt hoch und nicht runtergeht. Das Ausgeben von Geld wird dadurch nicht als eine negative, sondern eine positive Interaktion angesehen. Dem Spieler wird mitgeteilt, dass diese Interaktion erstrebenswert ist. Der "Geld-Sound" wird bei Kauf von Gegenständen und Bauen von neuen Räumen immer abgespielt.

Gegenstand kaufen	<a href="#">ts4_purchase.mp3</a>
Gegenstand verkaufen	<a href="#">ts4_sell.mp3</a>

## 2.2. Bezug (Inter) Aktion - Klang?

Das Interface, um den Sims Befehle zu geben, verwendet überall die Struktur von kurzen Sounds, welche entweder hoch oder runter gepitcht werden.

Navigieren durch das Befehlsmenü	<a href="#">ts4_clicking.mp3</a>
----------------------------------	----------------------------------

Stimmungsveränderungen, Skill Level up und wichtige Interaktionen (Erster Kuss etc.) stechen vom restlichen Sound heraus. Sie werden immer von einem kurzen Musikstück begleitet, welches die natürliche Soundkulisse durchbricht und so auf sich aufmerksam macht.

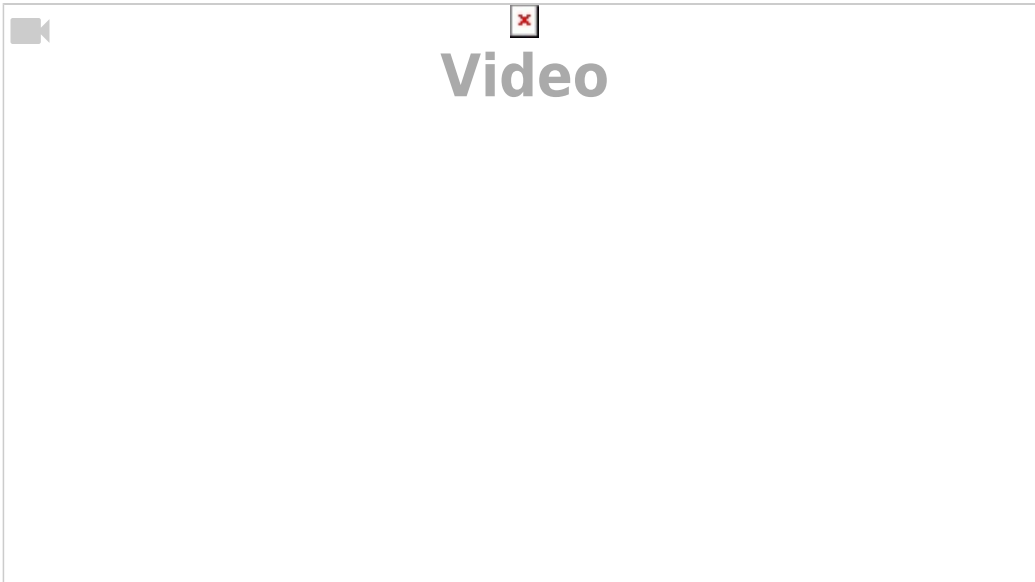
Skill Level Up	<a href="#">ts4_skilllevelup.mp3</a>
Skill maximales Level erreicht	<a href="#">ts4_maxskill.mp3</a>
Erster Kuss	<a href="#">ts4_firstkiss.mp3</a>
Glücklich	<a href="#">ts4_mood_happy.mp3</a>
Zufrieden	<a href="#">ts4_mood_fine.mp3</a>
Unzufrieden	<a href="#">ts4_mood_uncomfortable.mp3</a>
Traurig	<a href="#">ts4_mood_sad.mp3</a>
Verlegen	<a href="#">ts4_mood_embarrassed.mp3</a>
Fokussiert	<a href="#">ts4_mood_focused.mp3</a>
Inspiziert	<a href="#">ts4_mood_inspired.mp3</a>
Flirty	<a href="#">ts4_mood_flirty.mp3</a>
Energie-voll	<a href="#">ts4_mood_energized.mp3</a>
Selbstsicher	<a href="#">ts4_mood_confident.mp3</a>

## 2.3. Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

Dem Spieler werden gelungene Aktionen nur indirekt mitgeteilt. Gescheiterte Aktionen haben in Sims 4 ihr sehr klares Erkennungsmuster verloren und sind eher unklar geworden.

Ungültige Position beim Platzieren eines Objektes	<a href="#">ts4_invalidaction.mp3</a>
---	---------------------------------------

Was jedoch sehr gut kommuniziert wird, ist der momentane Spielmodus, in dem sich der Spieler befindet. Hintergrundmusik spielt nur im Bau und Kaufmodus, und bei einem Wechseln wird zwischen den Tracks bzw. keinem Track gefaded.

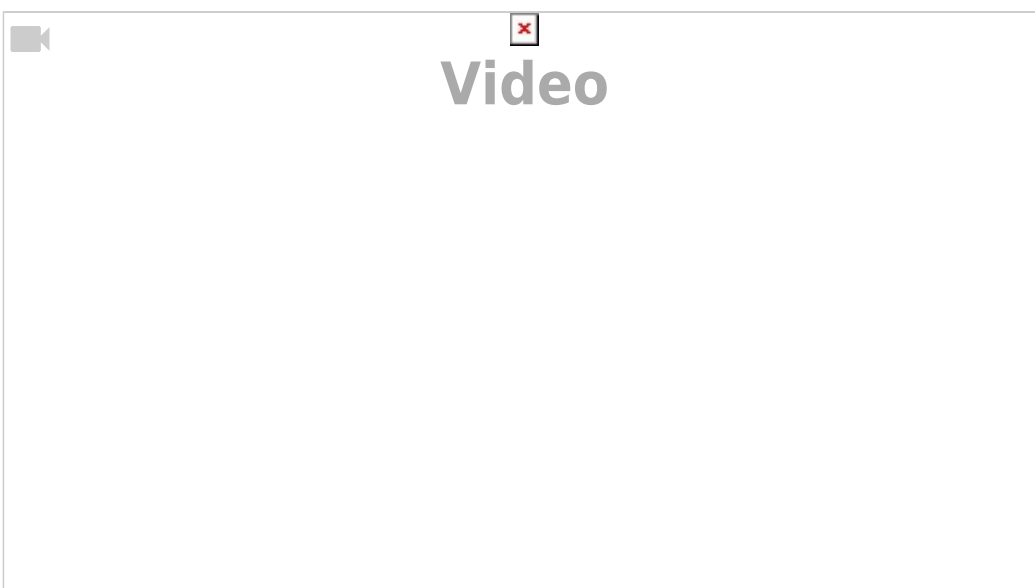


## 2.4. Bezogen auf Raum

Die Welt von Sims wird stark durch die Sprache und Musik geprägt. Ein Setting, dem unserer Welt nicht unähnlich, wird etabliert.

Simlish Sprache	<a href="#">ts4_simlish.mp3</a>
Pop Song übersetzt ins Simlish	<a href="#">ts4_simlishmusic.mp3</a>

Ambient Sounds sind fast nicht vorhanden. Die meisten Geräusche werden von den Sims erzeugt. Gespräche und Interaktionen werden in den Fokus gelegt. Eine sehr dichte Soundkulisse mit Ambient Sound hätte diesen Fokus etwas vermindert. Ein spezielles Aspekt von Sims ist, dass die Soundkulisse aktiv gebaut und verändert werden kann. Je nach Platzierung der Objekte kann diese sich stark verändern. Dies hat aber den Nachteil zuzufolge, dass im Spiel keine Sonic Landmarks erzeugt werden können. Sound verhält sich im Raum sehr realistisch, je weiter die Kamera weg ist, desto leiser wird alles.



## 2.5. Bezogen auf Narration und Dramaturgie

Sims ist ein sehr offenes Spiel und folgt keiner linearen Dramaturgie. Die gesamte Narration wird vom Spieler entwickelt. Der Fortschritt und die Weiterentwicklung unseres Sims ist dadurch die einzige Art von Narration die im Spiel vorhanden ist. Der Sim verbessert sich nach jedem Level Up eines Skills. Dies wird auch auditiv dargestellt. Das Violinen spielen und Singen verbessert sich hörbar.

„Violine Üben“ von Level 1 bis 10	<a href="#">ts4_violinskillprogression.mp3</a>
Niedrigstes Singlelevel	<a href="#">ts4_singing_lvl1.mp3</a>
Mittlere Singlelevel	<a href="#">ts4_singing_lvl3.mp3</a>
Höchstes Singlelevel	<a href="#">ts4_singing_maxlvl.mp3</a>

Der Fortschritt von Zeit wird in Sims 4 mit kurzen Sounds gezeigt und mit dem verschnellern der Actionsounds verstärkt.

Simulation anhalten	<a href="#">ts4_togglepause.mp3</a>
Simulation normale Geschwindigkeit	<a href="#">ts4_normalspeed.mp3</a>
Simulation vorspulen	<a href="#">ts4_fastforward.mp3</a>
Simulation auf dreifacher Geschwindigkeit	<a href="#">ts4_spd_up_gameplay.mp3</a>

Eine weitere Art von narrativem Sound kann in den Stimmungsveränderungen und Stats gesehen werden. Wenn der Sim sich schlecht fühlt und seine Stats niedrig sind (bsp müde) kann es zu einem Missgeschick kommen welcher durch Sound Effekts verdeutlicht wird.

Missgeschick	<a href="#">ts4_accident.mp3</a>
Sim pinkelt in die Hose	<a href="#">ts4_peethemself.mp3</a>

### 3. Allgemeine Ästhetische Beurteilung

Sims hatte schon immer eine außerordentlich gute Soundqualität. Die UI Töne sind bouncy, modern und besitzen einen gewissen comichaften Charme. Durch diese Töne, die simsische Sprache (Simlish) und den dauerhaft fröhlichen Oberton, hat Sims eine sehr starke Markenqualität. Der Sound ist augenblicklich erkennbar.

### 4. Vergleich von die Sims 4 und Little Computer People

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=sims\\_4](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sims_4)

Last update: **2019/06/07 00:52**

