

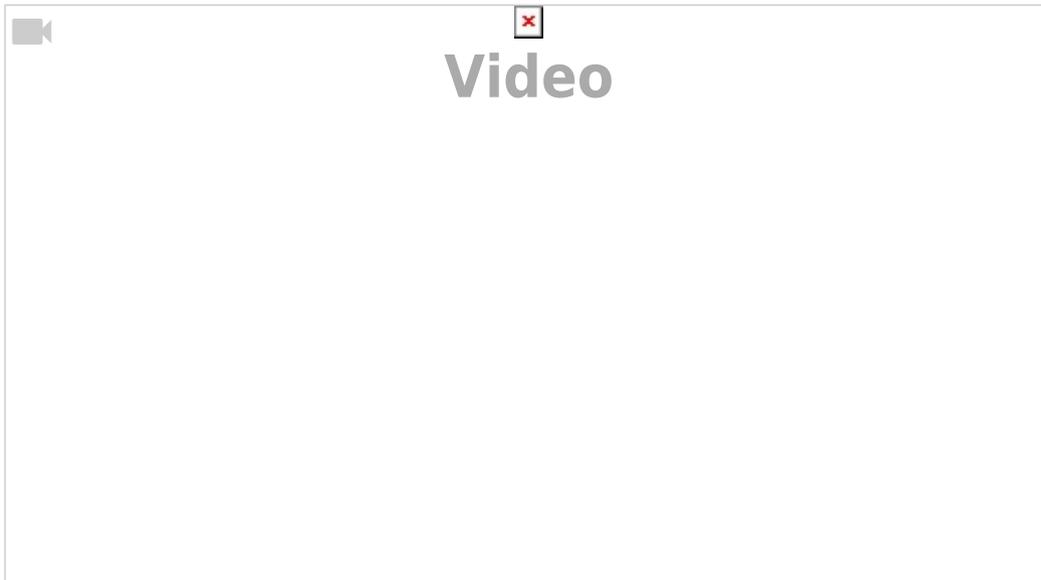
Die Sims 4



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	ts4_wallplace.mp3

Interessant ist, das 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	ts4_purchase.mp3
Gegenstand verkaufen	ts4_sell.mp3

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 gepitched werden.

Navigieren durch das Befehlsmenü	ts4_clicking.mp3
----------------------------------	----------------------------------

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

Gegenstand kaufen	ts4_mood_happy.mp3
-------------------	------------------------------------

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sims_4&rev=1559851170

Last update: **2019/06/06 21:59**



