


## Rome Total War

Genre:	Turn-based strategy, Real-Time strategy	
Publikationsjahr:	2004	
Entwickler:	The Creative Assembly	
Publisher :	Activision	
Analyse von:	Dominic Hartmann, Max Hübner, Sibel Metinoglu	

## 1. Spielbeschrieb

Rome Total War ist ein rundenbasiertes Strategiespiel mit Echtzeitstrategie Elementen. Es ist der dritte Teil der Total War Serie. Der Spieler übernimmt die Rolle eines ASDASD AsGSDGSGSD

Das Spielfeld ist eine europäische Karte. Es spielt vom Jahre 250 v. Chr bis 14 n. Chr. Man wählt ein eine Fraktion aus (Rom, Barbaren, Gallier etc.) und versucht dabei verschiedene Ziele zu erfüllen um dann schliesslich Kontrolle über möglichst viele Provinzen zu bekommen.

Longplay No Commentary <https://www.youtube.com/watch?v=5P96UjZBZgM>

## 2. Soundbeschrieb

BLABLA

### Soundtrack von Rome Total War:

Place	Soundtrack	Soundscape
-------	------------	------------

### Dynamischer Soundtrack:

BLLABLA

### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

BLABLA

### 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

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome\\_total\\_war&rev=1591280956](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome_total_war&rev=1591280956)

Last update: **2020/06/04 16:29**

