

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. Spielbeschreibung

Rome Total War ist ein rundenbasiertes Strategiespiel mit Echtzeitstrategie Elementen. Es ist der dritte Teil der Total War Serie. Das Spielfeld ist eine europäische Karte. Es spielt vom Jahre 250 v. Chr bis 14 n. Chr. Man wählt 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. Soundbeschreibung

Rome Total War ist ein sehr strategisches Spiel, welches weniger Wert auf die visuellen Aspekte gibt. Deshalb ist der Sound in diesem Spiel wichtig, um für den Spieler eine gelungene Atmosphäre zu erschaffen und um die fehlenden visuellen Feedbacks auszugleichen. Der Sound kann im Grunde genommen nur in drei Kategorien eingeteilt werden. Es gibt die Hintergrundsounds und Soundeffekte, die Soundscape und die Hinweis/Benachrichtigungs Geräusche. Bei den Musikstücken, die abgespielt werden, handelt es sich mehrheitlich um komponierte Stücke. Diese werden meist von einem Ensemble in antiken Melodien gespielt. Alle weiteren Klänge passen sehr in diese Zeit. Meistens sind es im Soundscape Metall, Papier und Marsch Geräusche, welche die damaligen Umstände gut wiedergibt.

Soundtrack von Rome Total War:

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

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Der Spieler schaut immer von oben herab auf das Spielfeld. Am Rande des Spielfeldes befinden sich verschiedene UI-Interfaces. Der Spieler kann durch das Bewegen der Maus mit dem UI oder dem Spielfeld interagieren. Durch diese Interaktion werden verschiedene Feedback Sounds abgegeben, die dem Spieler helfen, sich in all diesen UI und Spielfeld Charakteren zurecht zu finden. Da die Distanz des Spielers zum Spielfeld keinen Einfluss auf die Amplitude der Sounds hat, kann das die Immersion leicht stören und das Spiel etwas flach wirken lassen.

2.2 Bezug Aktion - Klang?

2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) – Klang Führt der Spieler

jegliche Aktion aus, oder passiert etwas Wichtiges in der Fraktion, wird ein Soundeffekt oder sogar ein kleiner Soundtrack anstelle der Hintergrundmusik abgespielt. Die Sounds sind nicht isomorph, das bedeutet, sie Spielen unabhängig von der Art der Spielereingabe gleich ab.

Sensomotorisches Feedback

Aktion	Feedback
Siedlung anwählen	
UI-Auswahl Klick	
Hinweis Pop-Up Klick	

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=1591286634

Last update: 2020/06/04 18:03

