

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. Spielbescrieb

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 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. Soundbescrieb

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

2.1.1. Feedback (sensomotorisch) 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.

2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt Da sich das Spiel an der realen Welt orientiert, werden viele Imitationen der physikalischen Welt verwendet, wie raschelnde Kieselsteine unter den Schritten der Soldaten, metallenes Klirren und weitere begleitende Geräusche.

2.1.6. Verstärkung der Immersion & Abschottung von der „Aussenwelt“ 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

2.3.1. direkte Kommunikation Im Spiel tauchen immer wieder kleine Benachrichtigungs- und Hinweisfenster auf, um dem Spieler die Regeln besser zu erklären. Durch diese Sounds, wird der Spieler auch auf die Hinweise aufmerksam und lernt somit das Spiel besser verstehen.

Auch werden Soundtracks abgespielt, falls etwas “spezielles” im Spiel passiert. Der Spieler beginnt dann mit der Zeit, diese Tracks zu kennen und weiss somit schon was passiert ist, ohne die Benachrichtigung lesen zu müssen.

2.4 Bezogen auf Raum

BLABLA

2.4 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=1591287339

Last update: 2020/06/04 18:15



