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. 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

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.

Sensomotorisches Feedback

Aktion	Feedback
Siedlung anwählen	
UI-Auswahl Klick	rome_1_click.wav
Hinweis Pop-Up Klick	rome_1_window.wav

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.

Aktion	Feedback
Krieg erklären	
Bewegen	rome_1_move.wav
Angriff	rome_1_attack.wav

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.

Typ	Sound
Staatsfinanzen Übersicht am Ende der Runde	
Siedlung verloren	
Neue Technologie erfunden	
Krankheit	
Repair Complete	
Diplomatic Info	
Stadt vergrössert	

2.4 Bezogen auf Raum

Der Spieler schaut immer von oben herab auf die Spielwelt. Im Soundscape nimmt man den durchgehend wehenden Wind im Hintergrund wahr. Es sind auch Vogelgezwitscher und Grillengezirpe, das Rauschen des Windes im Gras oder auf dem Sand der Wüsten zu hören. In regelmässigen Abständen werden einzelne Ambient-Soundtracks abgespielt. Auf der Musik befindet sich ein “Hall-Effekt”, der es so wirken lässt, als befände man sich weit oben auf den Bergen und schaue auf das Spiel herab. Die Musik variiert auch je nach Standort auf der Map, je nach Fraktion und

Jahreszeit.

Typ	Sound
Soundscape	rome_1_battlefield.wav
Römisches Sciipii Intro	
Ägyptisches Intro	
Arabischer Sommer	
Arabischer Winter	
Herbst	

2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Das Spiel ist eigentlich ziemlich offen und man kann selber entscheiden, was man machen will. Jedoch besitzt das Spiel auch ein Ziel, das erreicht werden kann und auch verschiedene Szenarien, die von dem Spiel immer gleich eingeleitet werden. Für diese Schritte, die schlussendlich zum Ziel führen, gibt es verschiedene Soundtracks, die im Hintergrund abgespielt werden. Durch diese wird die Stimmung dramatischer gestaltet. Auch für diese Szenarien ist der visuelle Feedback nicht gross und kann somit gut durch den Sound unterstützt werden. Da das allgemeine Setting der Krieg ist, sind die ganzen Sounds der Erfolge oder Misserfolge episch und dramatisiert gestaltet.

Typ	Sound
Imperialer Konflikt	
Barbarischer Sieg	
Reise nach Rom	

3. Persönliches Fazit

Da das Spiel visuell nicht so ausgeprägt ist mit wenigen Animationen, wird es sehr gut durch die verschiedenen Soundtracks unterstützt. Durch das Ensemble und dem “Hall-Effekt” wird eine sehr mächtige Stimmung erzeugt, welche die damalige Zeit im Spiel gut wiedergibt. Das Spiel gibt einem ziemlich viel Informationen. Durch die passenden Soundeffekte und UI-Sounds kann der Spieler sich viel besser orientieren und bekommt auch mehr Feedback durch das interagieren mit dem Spielfeld. Die Benachrichtigungs Geräusche helfen dem Spieler, sich daran zu erinnern, welche Aufgaben er noch zu erledigen hat. Der Sound kann in diesem Spiel nicht so vielseitig wie in einem Action-Spiel eingesetzt werden, erfüllt hier aber gut ihren Zweck.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome_total_war&rev=1591290756

Last update: **2020/06/04 19:12**