

# Rome Total War (Serie)

*Sebastian Riedi*

Die Total War Serie ist eine Strategiespiel-Serie von Creative Assembery und umfasst mehrere Titel. In diesem Artikel werden die beiden Rome Spiele behandelt. Die Rome Total War Spiele setzen das Total War Spielprinzip in die klassische Antike. Dieser Artikel beschreibt die beiden direkten Nachfolger Rome: Total War und Total War: Rome II.

## Rome Total War (2004)

<b>Release Date</b>	22. September 2004	
<b>Plattform</b>	PC	
<b>Genre</b>	Strategiespiel	✖
<b>Entwickler</b>	Creative Assembly	
<b>Publisher</b>	Activision	

### Spielbeschrieb



Rome: Total War ist ein Strategiespiel, dass Rundenbasierte Züge auf einer Kampagnen Karte mit Echtzeitschlachten. Das Szenario spielt im Zeitraum zwischen 250 v. Chr und 14 n. Chr. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über ein antikes Volk. (Vom alten Rom über Gallier und Griechen zu den Steppenvölker des Ostens) Auf der Echtzeitschlacht-Karte kontrolliert der Spieler Einheiten-Gruppen mit denen er gegen feindliche Truppen kämpft. Bei diesen Schlachten sind oft bis zu 4000 Soldaten auf der Karte. Die Positionierung und das Terrain spielen für den Erfolg des Spielers eine grosse Rolle.

### Allgemeine Klangbeschreibung

Die Klangwelt von Rome besteht aus skeuomorphistischen Metaphern im Kontext des Antiken Szenarios. Die Nachrichten klingen nach einem Papyrus das aufgefaltet wird. Angriffsbefehle klingen nach schlagendem Metall. In den folgenden Beispielen werden die Klanglichen aspekte der Wahrnehmung, Interaktion und Spiel-Spielerkommunikation auf der Echtzeit-Schlachtfeld Map untersucht und mit dem direkten Nachfolger Rome II verglichen.

## Wahrnehmungsorientierte Klänge

[rome\\_1\\_click.wav](#)

**Auswahl Klick** Ein organisches Klickgeräusch.

Eine sensomotorische Bestätigung, dass ein Element angewählt wurde.

[rome\\_1\\_window.wav](#)

**Auswahl Fenster** Ein ähnliches Geräusch wie der Klick aber mit einem Windhauch Whoosh. Feedback für ein aufgezogenes Selektions-Fenster. Ein Fenster Klang ist für Strategiespiele im Allgemeinen eher ungewöhnlich.

## Aktion und Interaktion

[rome\\_1\\_move.wav](#)

**Bewegung** Wird ein Bewegungsbefehl gegeben, erklingt ein dumpfes Setzt-Geräusch, ähnlich einer Schachfigur, die auf ein Brett gestellt wird. Ein Hall verstärkt das Geräusch.

[rome\\_1\\_clickfast.wav](#)

**Verstärkte Aktion Schnelle Bewegung** Mit einem Doppel-Klick wird der Einheit eine schnelle Bewegung befohlen, dabei ist der Klang der selbe zusätzlich mit einem kreischenden metall Klang verstärkt.

[rome\\_1\\_attack.wav](#)

**Aggressive Aktion** Angriff, der Soundeffekt ist eine Kombination aus schlagendem Metall und einem lauten kreischendem Ton, mit einer Sudden Attack und einem langen Decay.

## Kommunikation mit dem Spieler

[rome\\_1\\_bark.wav](#)

**Quittierung durch Einheiten** Einheit wird Angewählt, Bark mit dem Truppen Typ. Der Spieler erfährt, welche Einheit er ausgewählt hat. Die Einheiten Quittierung gibt dem Spieler Feedback über den gegebenen Befehl.

## Indirekte Kommunikation

[rome\\_1\\_battle.wav](#)

**Kampfgeräusche** Die Kampfgeäusche bestehen aus mehreren Spuren desselben Klangs. Die Klänge mischen Geschrei und Metallschlägen. Die Klänge für das Aufprallen von vorstürmenden Einheiten ist eine Physikalisierung und verdeutlicht die aufgebaute Wucht und damit die Effizienz des Aufpralls. Hat eine Einheit ihren Mut verloren und flüchtet schreien die Einheiten kurz auf und geben Voice-Over Feedback.

[rome\\_1\\_horn.wav](#)

**Horn** Vorstürmende Einheiten lassen ein Horn über das ganze Schlachtfeld ertönen. Das Horn klingt für alle Völker gleich und ist ein ansteigender Ton mit einem Unterbruch in der Mitte. Dieser Kommunikations-Sound signalisiert, dass gerade Einheiten (Gegner oder Eigene) mit voller Kraft vorstürmen. Dieses Vorstürmen kann nicht mehr abgebrochen werden. Für den Spieler ist der Klang des Horns auf der anderen Seite des Schlachtfeldes ein Warnsignal für einen schnellen gegnerischen Vorstoß

## Umgebung und Raum

[rome\\_1\\_battlefield.wav](#)

Die Umgebungskommunikation beschränkt sich auf einfache Soundscapes für Wälder (Vögel, Grillen), Wiesen (Wind, Rauschen) und Wüsten (Pfeifende Winde). Diese Klänge verändern sich

ebenfalls nach Tageszeit und Wetter in ihrer Abmischung.

## Sound Einordnung

Die Klänge des Schlachtfelds von Rome Total War sind sehr darauf ausgerichtet dem Spieler Information und Feedback über die Umgebung und den Verlauf der Schlacht zu liefern. Durch seine Abmischung in der Distanz, vermittelt das Spiel eher ein Gefühl einer 2 Dimensionalität, da die Höhe des Listener (In diesem Falle die Spielekamera) keinen Einfluss auf die Sounddistanz hat.) Im Kontext seiner Zeit wurde die Soundqualität von Rome Total War besonders hervorgehoben.

## Total War: Rome II (2013)

<b>Release Date</b>	3. September 2013	
<b>Plattform</b>	PC, Mac	
<b>Genre</b>	Strategiespiel	✖
<b>Entwickler</b>	Creative Assembly	
<b>Publisher</b>	SEGA	

## Spielbeschrieb



Total War: Rome II ist der direkte Nachfolger von Rome Total War und erschien 2013. Das Spielprinzip der bisherigen Serienteile wurde grössten Teils beibehalten. Ein besonderer Fokus bestand für Creative Assembly darin, die Präsentation zu verstärken.

## Allgemeine Klangbeschreibung

Ähnlich wie beim Vorgänger wurde in Rome II vieles an die Materialität der Oberfläche angeglichen (Papier rascheln für Nachrichten etc). Die Klänge des Schlachtfelds weisen eine grössere Dynamik auf.

## Interaktion und Klang

[rome\\_2\\_click.wav](#)

**Bewegung & Klick** Anders als im ersten Teil hat Rome II wesentlich weniger sensomotorische Feedback-Klänge im Interface. Der Klick ist einfach und entspricht im Grundsatz dem Vorgänger. Eine verstärkte Aktion gibt es nicht mehr, da die Geschwindigkeit der Bewegung sich nun über Keyboard steuern lässt und nicht mehr mit einem Klang verbunden ist.

[rome\\_2\\_attack.wav](#)

**Attacke** Der Interaktionsklang für einen Angriff ist ein hoch und tief toniges Schlagen eines Metallenen Gegenstands kombiniert mit einem kurzen Rauschen.

## Kommunikation mit dem Spieler

[rome\\_2\\_bark.wav](#)

**Quittierung und Barks** Die Einheiten von Rome 2 quittieren Befehle nicht direkt wörtlich, sondern bestätigen schlicht die befohlene Aktion. Bei der Anwahl nennen Sie nicht immer ihren Namen, was in einer verworrenen Schlacht situation durchaus für Verwirrung sorgen kann.

[rome\\_2\\_horn.wav](#) [rome\\_2\\_horn\\_far.wav](#)

**Horn** Sobald eine Einheit einen Angriffsbefehl erhalten hat oder sich beginnt zu verschieben bläst der Emitter der Einheit im Raum den Horn-Klang. Dieses Horn erschallt über das gesamte Schlachtfeld. Anhand des Horns wird die Räumlichkeit des Schlachtfeldes sehr viel deutlicher als im ersten Teil.

## Umgebung

[rome\\_2\\_battlefield.wav](#)

**Schlachtfelder** Auf der Map tut sich Rome II vor allem mit einer sehr farbigen Soundkulisse der

Umgebung hervor. Einzelne Teile der Welt haben unterschiedliche volumetrische Audioquellen, die sich von Wetter und Tageszeit stark unterscheiden. Der Wind pfeift stärker, wenn sich die Kamera näher zu Felsen bewegt.

[rome\\_2\\_battle.wav](#)

**Einheiten Kampf** Die Klänge der Einheiten im Kampf unterscheiden sich je nach beteiligten Truppen. Der Kampf klang besteht aus 3-4 hörbaren Spuren von Schreien und metallener Kollision. Die Art des Angriffs (Rücken, Sturm) spielt keine grosse Rolle. Innerhalb des Kampfes rufen einzelne Agenten innerhalb der Einheiten bestimmte Sätze, die implizieren, wie sich der Nahkampf entwickelt.

## Sound Einordnung

Rome II setzt sehr stark auf die 3-Dimensionale Räumlichkeit der Schlachtfelder. Die Dynamik der Klänge ist sehr gross, was zum Teil dazu führt, dass Feedback und Umgebung und Räumliche Sounds in einem Spannungsverhältnis zueinander stehen.

## Veränderungen im direkten Vergleich

Im direkten Vergleich von Rome zu Rome II wird deutlich, dass die Klänge von Rome I sich sehr auf ein Playerempowerment fokussieren. Sie unterstützen den Spieler in seinen Aktionen und Reaktion auf Ereignisse auf der Schlachtkarte. Die Klangwelt von Rome II fokussiert sich sehr auf die Präsentation und Narration durch Sound. Die Geräusche fokussieren sich auf eine realistisch wirkende Darstellung und auf kraftvolle Effekte und Dynamiken. Diese Verschiebung von Gameplay- zu einem Präsentation-Fokus wieder spiegelt generelle Entwicklungen im Spielemarkt. Rome II ist nicht auf die selbe Spielzeit wie Rome Total War ausgelegt, deshalb fokussiert sich der Nachfolger vor allem auf seine Umgebung und Präsentation, da diese Aspekte für Gelegenheitsspieler und kürzere Spiele wichtiger sind.

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome\\_total\\_war\\_serie](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome_total_war_serie)

Last update: **2018/06/12 16:44**