

Rome Total War (Serie)

Die Total War Serie ist eine Strategiespiel-Serie von Creative Assembly 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 (2003)

Release Date	22. September 2004	
Plattform	PC	
Genre	Strategiespiel	
Entwickler	Creative Assembly	
Publisher	Activision	

Spielbeschreibung



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 Volks.(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.

|

^ 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. |

[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.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome_total_war_serie&rev=1528809587

Last update: **2018/06/12 15:19**

