

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.

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.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome_total_war_serie&rev=1528810440

Last update: **2018/06/12 15:34**

