


# 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 (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	

## 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.

## 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 Listeners (In diesem Falle die Spielekamera) keinen Einfluss auf die Sounddistanz hat.)

## 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	

## Spielbeschreibung



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.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome\\_total\\_war\\_serie&rev=1528811468](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rome_total_war_serie&rev=1528811468)

Last update: 2018/06/12 15:51

