

Warcraft III + Frozen Throne

Moritz Göldi

- **Genre** Realtime Strategy
- **Releasejahr** 2002 (Expansion: 2003)
- **Entwickler** Blizzard Entertainment
- **Publisher** Activision Blizzard

Spielbeschreibung

Im Spiel geht es darum Ressourcen zu sammeln um Einheiten zu produzieren mit denen der Gegner zu besiegen hat. Einheiten werden in Gebäuden produziert die es zuerst zu errichten und dann zu verteidigen gilt. Zusätzlich zu den Spielern gibt es neutrale Einheiten auf den meisten Maps die allen Spielern feindlich gesinnt sind und meist nicht aktiv agieren.

Soundanalyse

Sound

Allgemeine Klangbeschreibung Warcraft 3 setzt Sounds gezielt ein um den Spieler über das Spielgeschehen zu informieren und Atmosphäre zu generieren. Die meisten Sounds werden dabei von Einheiten produziert.

Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik
- Units: Antworten
- Units: Happening
- Campaign: Dialoge
- Gameplay: Warnungen

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=warcraft_iii_frozen_throne&rev=1466088533

Last update: 2016/06/16 16:48

