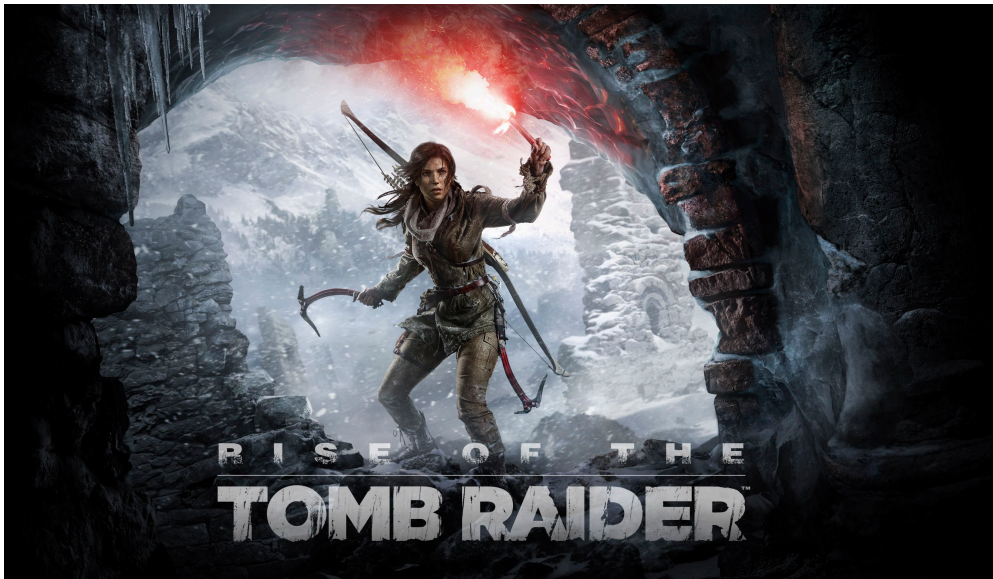


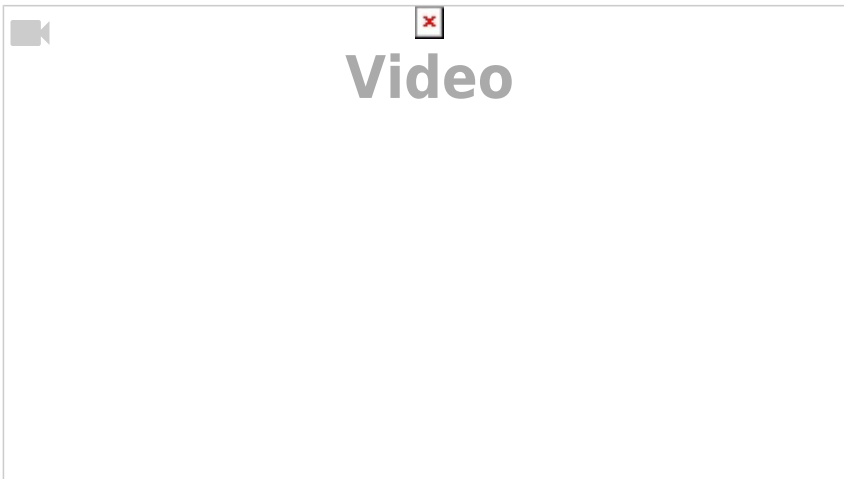
# Rise of the Tomb Raider



Genre:	Action-Adventure
Spielmodus:	Einzelspieler
Entwickler:	Crystal Dynamics
Publisher:	Microsoft Studios
Designers:	Jason Botta, Michael Brinker
Veröffentlichung:	10. November 2015
Plattformen:	Xbox One, Xbox 360, PlayStation 4, Windows

## Spielbeschrieb

**Rise of the Tomb Raider** ist der elfte Titel in der Tomb-Raider-Serie. Das Spiel wurde vorerst für die Xbox One und die Xbox 360 veröffentlicht und erst in 2016 für die Playstation 4 und Windows. **Rise of the Tomb Raider** kombiniert Action-Adventure mit Jump'n'Run, Erforschungs- und Überlebungselemente. Der Spieler muss Rätsel lösen, welche mit neuen Fähigkeiten für Lara Croft belohnt werden. Nebenmissionen sind optional, aber dienen zur Eroberung neuer Ausrüstungsgegenstände. Die Spielwelt bietet ausserdem ein Wettersystem an, mit Tag- und Nacht-Wechsel. **Rise of the Tomb Raider** führt unter anderem nach Sibirien, wo Lara Croft und Jonah Maiava eine längst vergessene Stadt aus dem 13. Jahrhundert wiederentdecken. Lara Croft's menschliche Gegenspieler stammen von der Organisation Trinity, die an übernatürlichen Phänomenen interessiert sind.



## Sound Analyse

## Sound Effects

2017 - Alexandra Martin, Ava Thalheim, Tom Barylov

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rise\\_of\\_the\\_tomb\\_raider&rev=1496933119](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rise_of_the_tomb_raider&rev=1496933119)

Last update: **2017/06/08 16:45**

