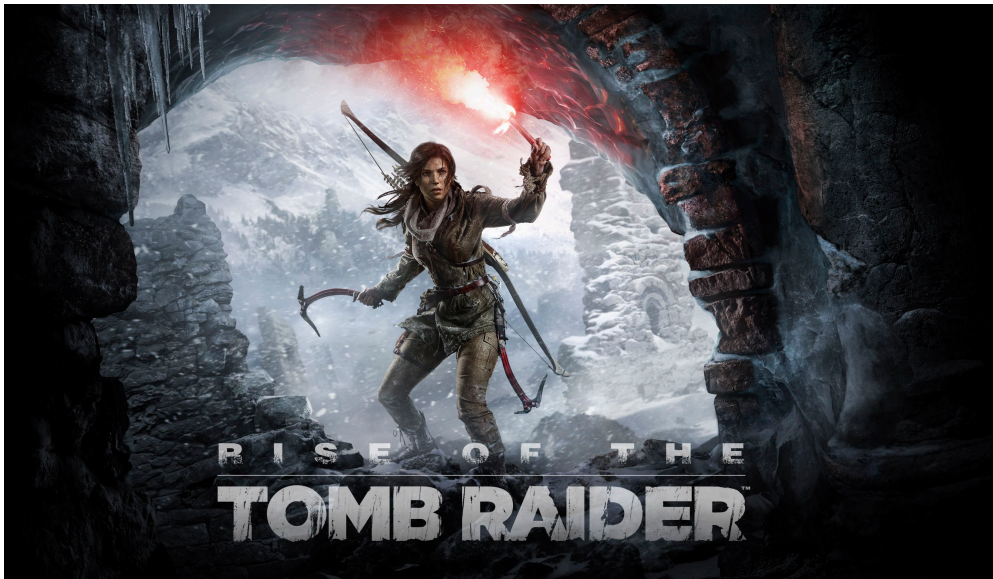


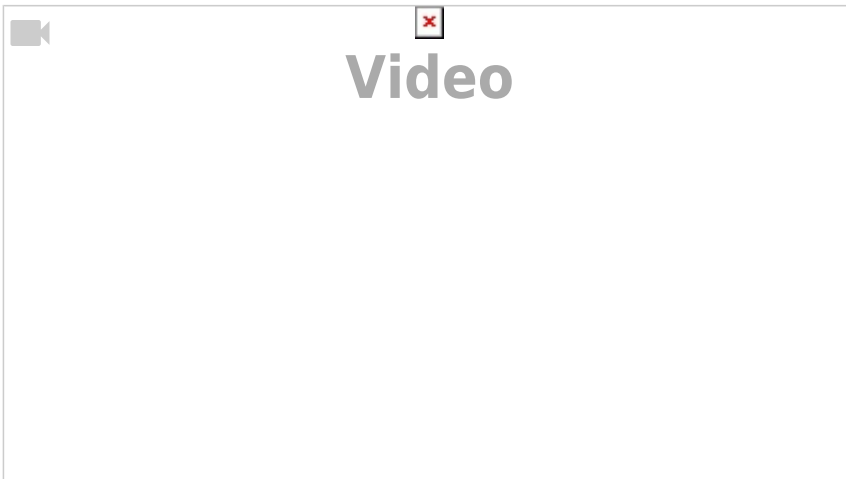
# Rise of the Tomb Raider



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

### Allgemeine Klanganalyse

Das Spiel bietet eine Vielzahl an Klängen, Sounds und Hintergrundmusik, welche perfekt mit den Effektgeräuschen harmonisieren, und eine realistische Atmosphäre erzeugen. Die gut platzierten Sounds verstärken das Spielerlebnis. 2. Funktional – Ästhetische Analyse Das Spiel arbeitet stark mit den Wirkungen von Geräuschen und Sound.

### Funktional-Ästhetische Analyse

Das Spiel arbeitet stark mit den Wirkungen von Geräuschen und Sound.

### Wahrnehmungsorientiert

#### Feedback (sensomotorisch):

Der Spieler wird durch Sensomotorische Feedbacks über erfolgreiche Interaktion mit Objekten, (Zerstörung Felswand) informiert. Alle verfügbaren Interaktionsobjekte erzeugen ein akustisches Signal.

#### Simulation:

Im Spiel herrschen mehr oder weniger realistische physikalische Gesetze, welche durch die erzeugten Geräusche und Effekte an Glaubwürdigkeit gewinnen. Die Geräusche und Effekte werden gezielt eingesetzt, um bestimmte Empfindungen auszulösen und zu verstärken.

## **Fokussierung der Aufmerksamkeit:**

Bei Cutscenes, welche zum Beispiel bei Beginn einer Mission eingeblendet werden, wird die Aufmerksamkeit des Spielers durch Unterlegung teils dramatischer Musik fokussiert.

## **Disambiguierung, Verdeutlichung:**

Pickups erzeugen beim Aufnehmen unterschiedliche Geräusche oder Effekte. So wird bei Aufnahme einiger Münzen ein leicht identifizierbares Klirren ertönen.

## **Bezug (Inter)Aktion - Klang**

### **Eher isomorph, direkte Verbindung:**

Das Spiel versucht, durch Unterlegung aller möglicher Funktionen mit Sound und Effekten, ein möglichst realitätsnahes Erlebnis zu kreieren. Zum Beispiel erzeugt das Laufen der Spielfigur, je nach Terrain, andere Geräusche. Bei Schnee und Eis erklingt ein für Schnee typisches Knirsch Geräusch, wobei laufen auf normalem Untergrund ein typisches Lauf Geräusch erzeugt.

### **Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig:**

Bestimmte Handlungen und Aktionen lösen ein Auditives Feedback aus, welches sich selbständig weiterentwickelt. Beim Zerstören einer Felswand werden zum Beispiel Wassermassen freigesetzt, welche ein eindruckliches Geräusch erzeugen. Mit Verringerung der Wassermassen verändern sich auch die Qualitäten der Effekte, und verkommen schließlich gänzlich.

## **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=1496936114](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=rise_of_the_tomb_raider&rev=1496936114)

Last update: **2017/06/08 17:35**

