

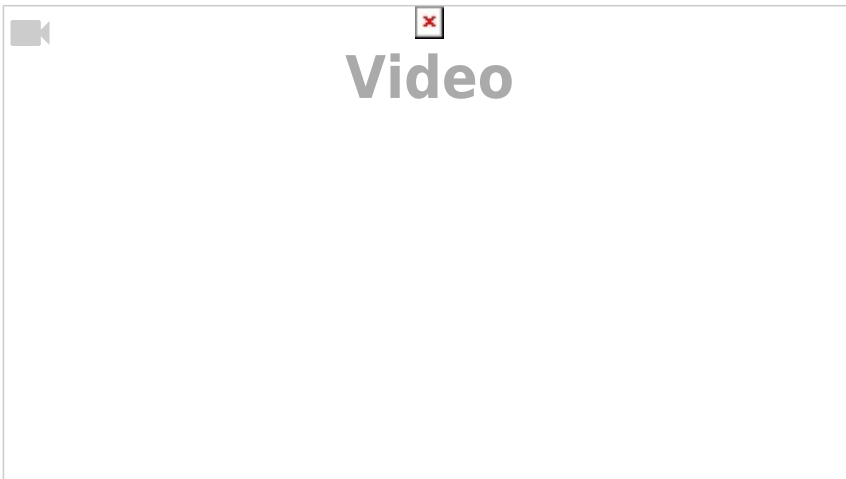
Rise of the Tomb Raider



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.

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 selbstständig 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.

Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler

Direkte Kommunikation

Gewisse Objekte signalisieren dem Spieler durch Geräuscherzeugung ihre Manipulations-status. Zum Beispiel verschlossene Türen.

Indirekte Kommunikation

Bei Aktivierung der gegnerischen KI, zum Beispiel beim betreten eines Raumes, wird durch Kommunikation derer, ob durch direkte oder indirekte(Telefon) auf ihr Vorhandensein hingewiesen.

Bezogen auf Raum

Das Spiel arbeitet stark mit Hintergrundmusik und/oder Keynote Sounds, um den Eindruck vom Realismus, und eine Authentische Atmosphäre zu kreieren. In einem Gebirgssetting zum Beispiel werden verschiedenste Sound und Effekte eingespielt, um die Monumentalität der Umwelt, wie auch

auf die potenziellen Gefahren dieser hinzuweisen.

Klingqualität

Meiner Meinung nach wird in Rise oft der Tomb Raider Sound sehr geschickt eingesetzt. Die Klangumgebung, mit Effekten und Hintergrundmusik, erzeugen ein realistisches Spielfeeling, unterstützen die Narration und machen auch ganz einfach Spaß, sich auf das Spiel einzulassen.

Stil, Genre, Klangästhetik

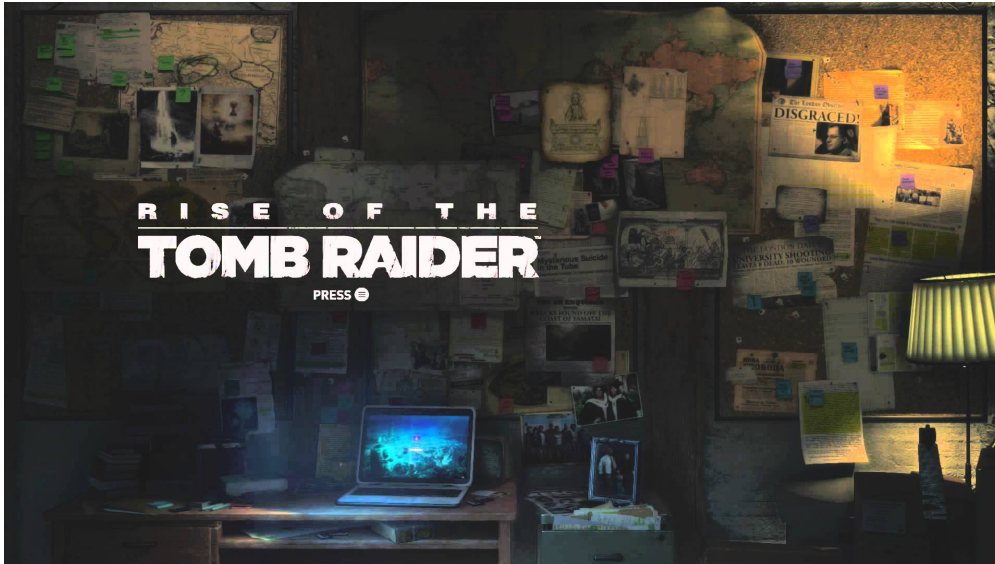
Bei der Hintergrundmusik handelt es sich immer um dramaturgisch wertvolle Kompositionen von hoher Klangästhetik.

Mixing & Komposition der Klänge zueinander: Spektrum, Dynamik, positionierung im Raum

Die Sounds und Effekte, wie auch Nebengeräusche sind gut aufeinander abgestimmt, und erzeugen eine spannende Spieldynamik. Die Glaubhaftigkeit der jeweiligen Szenarien wird dadurch extrem verstärkt.



Intromusik



[intro_musik.mp3](#)

Hintergrundmusik



[hintergrund_musik.mp3](#)

[hintergrund_musik_3.mp3](#)

[rise_of_the_tomb_raider_-_base_camp_music.mp3](#)

Charakter Sound Effects

Schritt Sound

[rotr_larawalkingthroughmud.mp3](#)

Schritt Sound (Schnee)

[rotr_larawalkingsnow.mp3](#)

Sterben Sound

[dying.mp3](#)

Tauchen Sound

[rotr_laradiving.mp3](#)

Sprung Sound

[rotr_larabigjump.mp3](#)

Verletzung Sound

[rotr_laratakingdamage.mp3](#)

Waffen Sound (Automatic)

[rotr_larashootingautomatic.mp3](#)

Bogen Sound

[rotr_bowshot.mp3](#)

Molotov Sound

[rotr_larathrowingmolotov.mp3](#)

Karteninventar Sound

[rotr_gui_scrollingthroughmap.mp3](#)

Umgebung Sound Effects

Bär Sound

[rotr_bearanimal.mp3](#)

Wasser Sound

[rotr_waterfall.mp3](#)

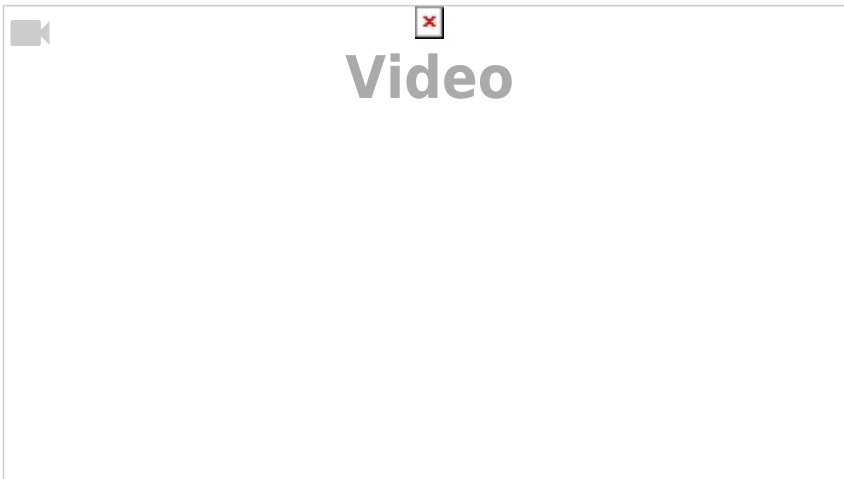
Brechende Kiste Sound

[rotr_breakingcreate.mp3](#)

Brennende Feinde Sound

[rotr_enemiesburning.mp3](#)





Vergleich: Tomb Raider und Rise of the Tomb Raider

Im Gesamteindruck profitiert das Gameplay in Rise of the Tomb Raider nur bedingt durch die immense Anhäufung auditiver Effekte. Das Spiel lebt durch seine Spielmechaniken, welche sich durch die Jahrzehnte kaum merklich verändert hat. Somit bleibt auch Tomb Raider 1, entwickelt 1996, nach wie vor ein interessanter und spielbarer Titel. Beide Spiele verwenden Soundeffekte zur Verstärkung der Narration, wie auch der Identifizierung des Spielers mit der Spielwelt. Interessant ist jedoch, dass bei der Stenographischen Ausarbeitung beider Titel, auf Tonale Ebenen (Instrumente) des selben Typus zurückgegriffen wird und wurde. Die Oboe nimmt bei der dramaturgischen Gestaltung der Hintergrundmusik eine wichtige Rolle ein, welche somit einen Wiedererkennungswert schafft. Zur Charakterentwicklung von Lara Croft ist zu sagen, dass ihre Rolle, durch die weitere Entwicklung der Reihe an Wichtigkeit gewonnen hat. Wo sich ihre Auditiven Feedbacks im ersten Teil auf das Verneinen bestimmter Handlungen beschränkten, nimmt ihr Charakter in Rise of the Tom B. Raider eine wichtige Narrative Funktion ein, die den Spieler zwar nie persönlich anspricht, jedoch gerne über aktuelle Situation und Handlungsradius informiert (Selbstgespräche).

Tomb Raider I: [tomb_raider_ps1](#)

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=1497018811

Last update: **2017/06/09 16:33**

