

# Tomb Raider

- Genre: Action-adventure
- Publikation: Oktober 1996
- Publisher: Eidos Interactive, Square Enix
- Developers: Core Design, Crystal Dynamics

---

## Spielbeschreibung

Tomb Raider ['tu:m,ɹeɪdə] (dt.: Grabräuber) ist eine Reihe von Computerspielen, die 1996 vom Entwickler Toby Gard bei Core Design erfunden wurde. Die Protagonistin dieser populären Action-Adventure-Reihe ist Lara Croft, eine Art weiblicher Indiana Jones. Die gelungene Mischung aus Action und Adventure (Geschick, Kämpfen, Waffen und Rätsel lösen) ist einer der Faktoren, die diese Spieleserie so beliebt machen. So wurden laut Angaben des Entwicklers rund 7 Millionen Exemplare des ersten Spieles der Reihe abgesetzt, insgesamt verkauften sich die Titel der Spielereihe 35 Millionen mal (Stand 2009).

(Quelltext: [Wikipedia](#))

---

## Soundanalyse

### Was Wurde Vertont?:

#### ***Bewegungen des Prinzen im Zusammenhang mit der Umgebung. Also:***

- Laufen
- Aufsetzen, oder mit den Händen Fangen nach einem Sprung
- Keine Dolche und schwerer dafür Schusswaffen die natürlich Geräusche von sich geben

#### ***Die Kamera:***

- Die Kamera ist bei diesem Spiel stumm (anders als PoP)

#### ***Die Umgebung:***

- Alle mechanischen Geräte, Tiere, Monster, haben bestimmte Klänge.
- Die Meisten Räume haben einen Ambientesound beim betreten bestimmter Positionen, oder zu

Schlüsselmomenten. (das selbe wie in PoP)

#### ***Schlüsselsounds, Emotionen:***

- In Tomb Raider gibt es kein Wechsel von Spielsichten die dann auch unterschiedlich vertont sind, so hört man sie hier immer etwas Atmen und Stöhnen.

### **Verletzungen des Charakters:**

- Im Gegensatz zum Prinzen liebt es Lara uns die Ohren zuzustöhnen, jedesmal wenn sie Springt landet, verletzt wird, am besten immer wenn es einen Grund zum Stöhnen gibt.

### **Woher Klingt es?:**

- Etwa gleich wie in PoP, ist ein Ton einem Ereignis im Raum zuzuteilen klingt es auch von dort.

### **Was macht der Ton auf einem für einen Eindruck?:**

In Prince of Persia haben wir gemerkt dass es 2 Ansichten gibt, als Spieler im Level drin ist man selbst der Prinz und somit hört man auch keine eigengeräusche, in Traumsequenzen sieht man dem Prinzen zu also hört man ihn auch.

Lara spielt man nun dementsprechend nie selbst, sondern Lara ist die hübsche Archäologin aus feuchten Pupertätsträumen, man spielt sie wie ein Operator der ihr sagt was sie zu tun hat von aussen. Somit hört man ihr gestöhne geschluchze und gekeuche ziemlich oft.

Die Qualität der Vertonung der 2 Spiele unterscheidet sich fast nicht, und dies obwohl PoP 3-4 Jahre älter ist als die angesprochene Tomb Raider Version. Womit PoP bei mir aber noch eindeutig gewinnt ist der überaus gut Passende Soundtrack. Ubisoft hat für PoP einen Packet an Hintergrundmusik das einer Filmmusik gut Konkurrenz machen kann. Dies kommt vorallem in den Filmsequenzen dem Spiel enorm zugute.

(Übernommen von Patrick, Florian und Raffael)

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tomb\\_raider&rev=1334280594](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tomb_raider&rev=1334280594)

Last update: **2012/04/13 03:29**

