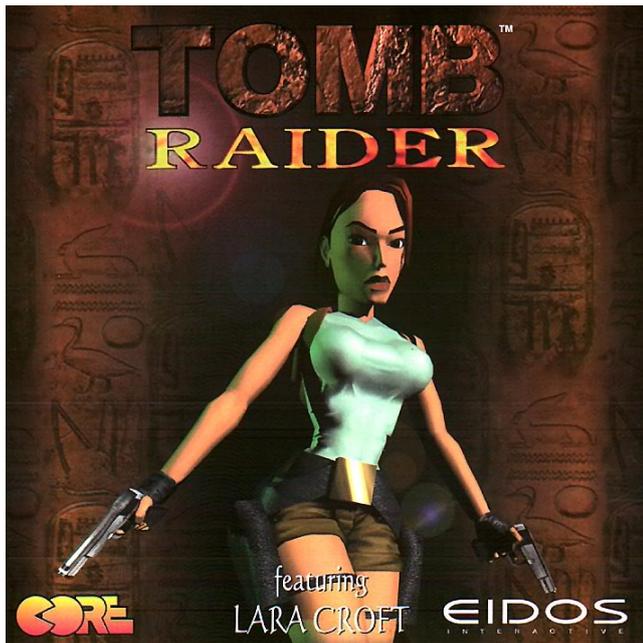


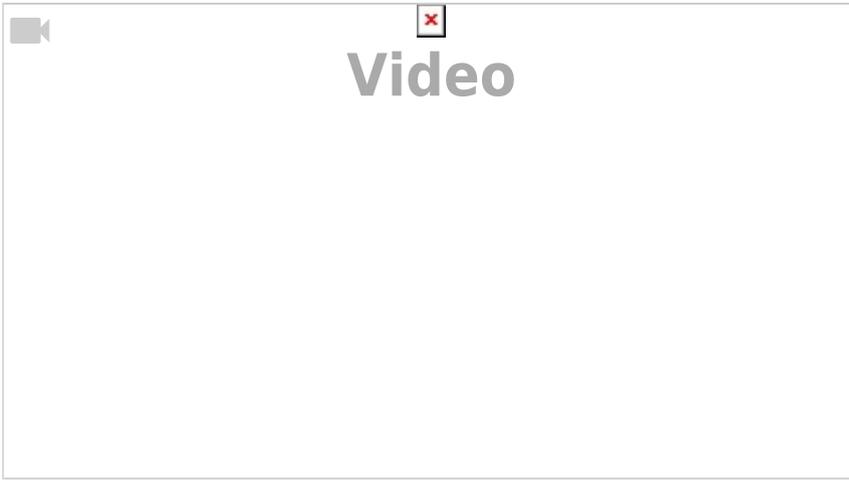
# Tomb Raider



Genre:	Action-Adventure
Spielmodus:	Einzelspieler
Entwickler:	Core Design
Publisher:	Eidos Interactive
Veröffentlichung:	25. Oktober 1996
Plattformen:	PlayStation, Sega Saturn, Windows

## Spielbescrieb

**Tomb Raider**, veröffentlicht in 1996 und entwickelt von Core Design, ist ein Action-Adventure-Spiel wo der Spieler die Protagonistin Lara Croft steuert. **Tomb Raider** ist der erste Teil der Tomb-Raider-Reihe und in diesem Teil muss der Spieler versuchen ein Artefakt ('Scion') zu finden, welches vor Jahrtausenden in drei Teile und in verschiedenen Teile der Welt versteckt wurden. Die virtuelle Welt von **Tomb Raider** ist in 3D-Computergrafik gestaltet. Der Spieler kann laufen, rennen, klettern, springen, schwimmen, tauchen, und mit verschiedenen Waffen schießen. Zahlreiche Gegner (Tiere wie Bären, Wölfe, Dinosaurier..) versuchen immer wieder Lara Croft anzugreifen. Der Spieler kann sich allerdings mit Waffen wie Pistolen, Magnums, Schrotflinte und Uzis verteidigen. Nur die Pistolen (beidhändig) verfügen über unendlichen Munitionsvorrat. Für die anderen Waffen müssen Munitionspäckchen gesammelt werden. Der Spieler kann ebenfalls Medipacks sammeln, um die Gesundheit zu verbessern.



## Sound Analyse

### Allgemeine Klanganalyse

Das Spiel bietet eine geringe Auswahl an Klängen, Ambient- und Hintergrundmusik, die das Spielgeschehen jedoch gezielt stützen.

### Funktional-Ästhetische Analyse

Die Geräusche im Spiel werden schwerwiegend funktional verwendet.

### Wahrnehmungsorientiert

#### Feedback (sensomotorisch)

Bei Interaktion mit Objekten wird der Spieler über den Erfolg oder Misserfolg dieser durch ein Soundeffekt informiert. Visuelle Effekte unterstützen dies.

#### Fokussierung der Aufmerksamkeit

Bei Cutscenes wird die Aufmerksamkeit des Spielers auf die Umgebung gelenkt, und so über seine Situation aufgeklärt. So wissen wir zum Beispiel zu Beginn einer Mission, aufgrund der auditiven Narration, ob wir uns einem Kampf stellen müssen, oder nicht.

#### Disambiguierung, Verdeutlichung

Das Aufnehmen verschiedener Spielobjekte erzeugt ein klangliches Feedback.

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

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

Obwohl Klänge vor allem funktional verwendet werden, kann das Spiel wenige Erlebnisse auditiv stützen, um den Spieler noch mehr ins Geschehen zu integrieren und das Ambiente realistischer zu gestalten. Ein Beispiel dafür sind Fusschritte, fallende Steine, Geräusche wenn Kisten/Steinblöcke geschoben werden und wenn getaucht wird.

### **Bezogen auf Kommunikation mit dem Spieler**

#### **Direkte Kommunikation**

Gewisse Objekte signalisieren dem Spieler durch Geräuscherzeugung ihren Manipulations-Status. Zum Beispiel Hebeln, die ein Mechanismus auslösen, oder Gänge, die zum angrenzenden Raum führen.

#### **Indirekte Kommunikation**

Beim Öffnen oder betreten eines Raumes wird meist, falls vorhanden, die KI direkt aktiviert. Das annähern der KI zum Spieler wird oft durch Geräusche signalisiert. Z.Bsp. bei Fledermäuse, die den Spieler angreifen, hört man das Flügelflattern, oder bei den Wölfen das Heulen, welches lauter wird umso mehr diese sich dem Spieler nähern.

### **Bezogen auf Raum**

In gewissen Räumen wird versucht, die Atmosphäre der bevorstehenden Herausforderung anzupassen. So wird zum Beispiel eine hektischere, spannungssteigernde Musik in einem Raum mit vielen Hindernissen gespielt.

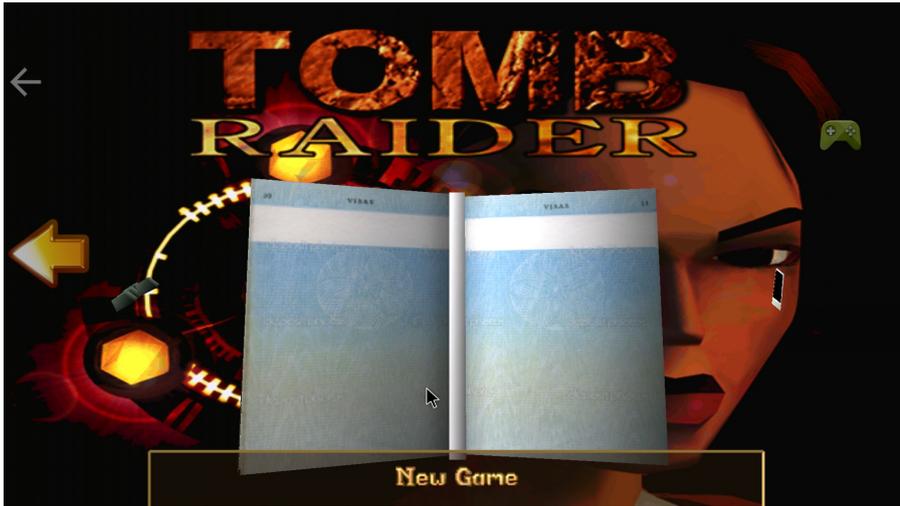
### **Klingqualität**

Die Klangqualität erreicht beim ersten Tomb Raider bereits eine höhere Qualität als die 8-bit Sounds. Gewisse Sound-Kulissen wurden durch aufnahmen realer Instrumente eines Orchesters erarbeitet.

### **Stil, Genre, Klangästhetik**

Auch wenn der Stil und Einsatz der Klänge eher rudimentär ist, gibt dies dem Spiel seinen eigenen und unverwechselbaren Charakter. Die Hintergrundmusik befindet sich im Genre der Klassischen Musik.

## Intromusik



[intro\\_lara.mp3](#)

## Umgebungsgeräusche



[hintergrund\\_4.mp3](#)

## Hintergrundmusik



[hintergrund\\_lara\\_2.mp3](#)

[hintergrund\\_musik\\_lara.mp3](#)

[hintergrund\\_3.mp3](#)

## Charakter Sound Effects

### Schritt Sound

[laufen\\_lara.wav](#)

### Landung Sound

[landung\\_lara.wav](#)

### Atmung Sound (nach dem tauchen)

[atmung\\_laura.wav](#)

### Sterben Sound

[takehit1.wav](#)

[sterben\\_lara3.wav](#)

### **Sprung Sound**

[sprung\\_lara.wav](#)

### **Klettern Sound**

[clim\\_lara.wav](#)

### **Tauchen Sound**

[wasser\\_lara4.wav](#)

### **"No" Sound**

[nein\\_sound\\_lara.wav](#)

### **Waffen Sound (Magnum)**

[magnum\\_lara.wav](#)

### **Waffen Sound (Schrotflinte)**

[shrotflinte\\_lara.wav](#)

### **Medipack Sound (Einnahme)**

[medi\\_fix\\_lara.wav](#)

### **Reload Sound**

[reload\\_lara.wav](#)

## **Schlüssel Sound**

[schlüssel\\_lara.wav](#)

## **Umgebung Sound Effects**

### **Bär Sound**

[rotr\\_breasound.mp3](#)

### **Wasser Sounds**

[wasser\\_lara1.wav](#)

[wasser\\_lara2.wav](#)

[wasser\\_lara3.wav](#)

### **Feuer Sound**

[feuer\\_lara.wav](#)

### **Steinblock Sound**

[steinblock\\_lara.wav](#)

## **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).

Rise of the Tomb Raider: [rise\\_of\\_the\\_tomb\\_raider](#)

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=tomb\\_raider\\_ps1](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tomb_raider_ps1)

Last update: **2017/06/09 16:35**

