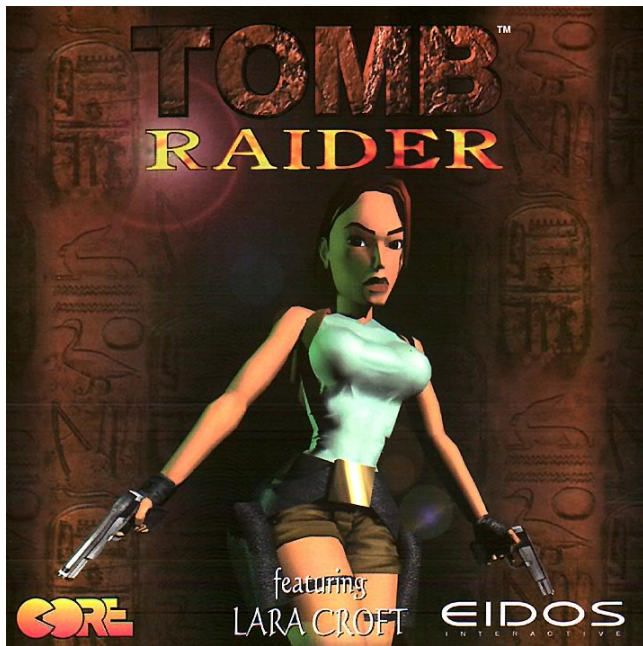


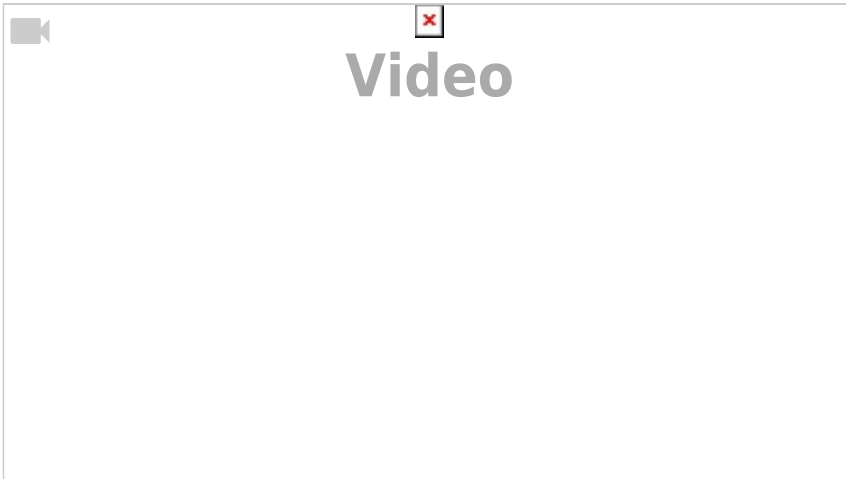
# Tomb Raider



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 rudimentäre Auswahl an klängen, Ambient- und Hintergrund Musik die das Spielgeschehen gezielt stützen.

### Funktional-Ästhetische Analyse

Die Geräusche im Spiel werden schwerwiegend funktional verwendet.

### Wahrnehmungsorientiert

### Feedback (sensomotorisch)

Bei jeder Interaktion mit einem Objekt wird der Spieler über den Erfolg oder Misserfolg der Interaktion durch ein Soundeffect Feedback informiert, welches das Grafische stark unterstützt.

### Fokussierung der Aufmerksamkeit

Bei Cutscenes wird das die Aufmerksamkeit des Spieler auf das Ambiente gelänkt. Beim ersten Cutscene wo die Mission vorgestellt wird, befindet sich der Spieler deutlich in einer mit leuten befülltem Raum. Disambiguierung, Verdeutlichung Das Aufnehmen verschiedener Spielobjekte erzeugt einen bestimmten Klang, der dem Spieler bestätigt das Objekt aufgenommen zu haben.

### Bezug (Inter)Aktion - Klang

Eher isomorph, direkte Verbindung Trotz dem das Klänge vor allem funktional verwendet werden,

weiss das Spiel wenige Erlebnisse auditiv zu 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 geschoben werden und wenn getuacht wird.

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

### **Direkte Kommunikation**

Gewissen Objekte signalisieren dem Spieler durch Geräuscherzeugung ihre Manipulations-Status. Zum Beispiel Hebel die ein Mechanismus auslösen und Gänge zum nächsten Raum öffnen.

### **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.b. bei Flädermäuse die den Spieler angreifen hört man das Flügelflattern oder bei den Wölfen das Belle welches lauter wird um so mehr diese sich dem Spieler nähern.

## **Bezogen auf Raum**

In gewissen Räumen wird die Stimmung durch Musik gehoben. Z.b. in einem Raum mit vielen Hindernissen wird eine Spannungsmusik abgespielt die den Puls des Spielers etwas erhebt.

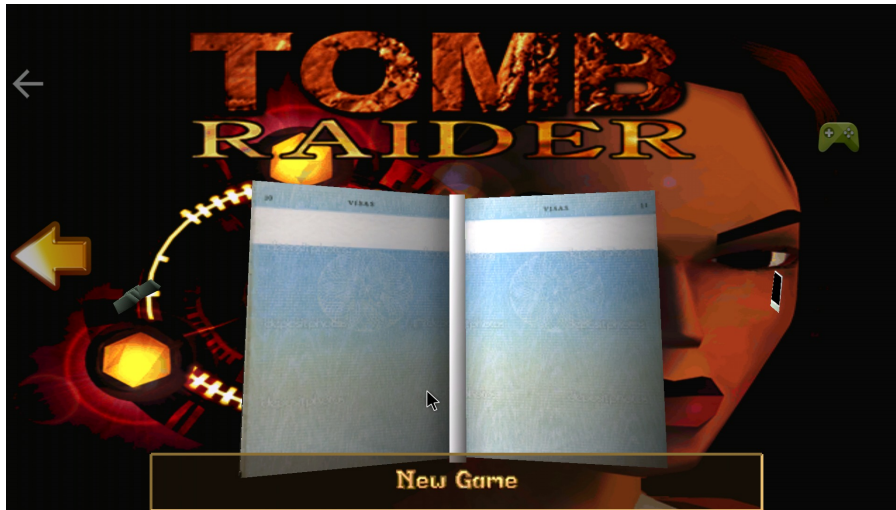
### **Klingqualität**

Die Klingqualität ist beim ersten Tomb Raider bereits höher als die 8-bit sounds. Gewisse Soundkulissen wurden durch aufnahmen realer Instrumente eines Orchesters erarbeitet.

## **Stil, Genre, Klangästhetik**

Auch wenn der Style und Einsatz der Klänge eher rudimentär ist, gibt dies dem Spiel sein 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](#)

## Sound Effects

### Schritt Sound

[laufen\\_lara.wav](#)

### Landung Sound

[landung\\_lara.wav](#)

### Atmung Sound (nach dem tauchen)

[atmung\\_lara.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](#)

## Wasser Sounds

[wasser\\_lara1.wav](#)

[wasser\\_lara2.wav](#)

[wasser\\_lara3.wav](#)

## Feuer Sound

[feuer\\_lara.wav](#)

## Steinblock Sound

[steinblock\\_lara.wav](#)

## Schlüssel Sound

[schlüssel\\_lara.wav](#)

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&rev=1497007411](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=tomb_raider_ps1&rev=1497007411)

Last update: **2017/06/09 13:23**

