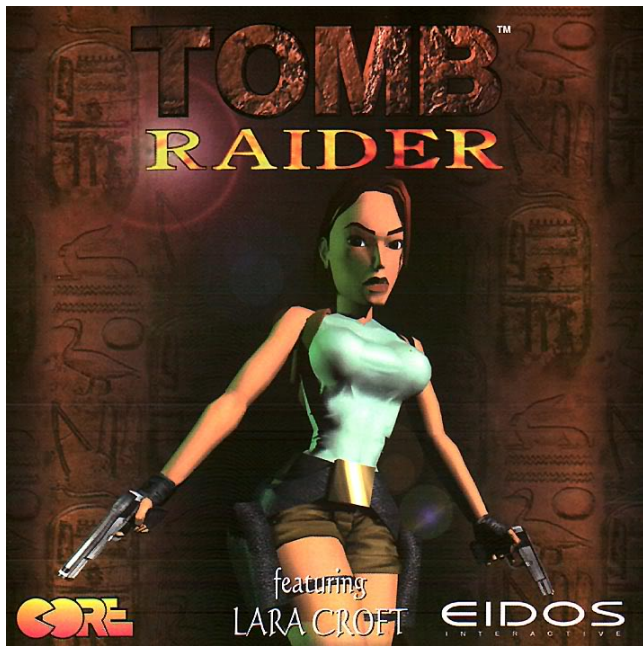


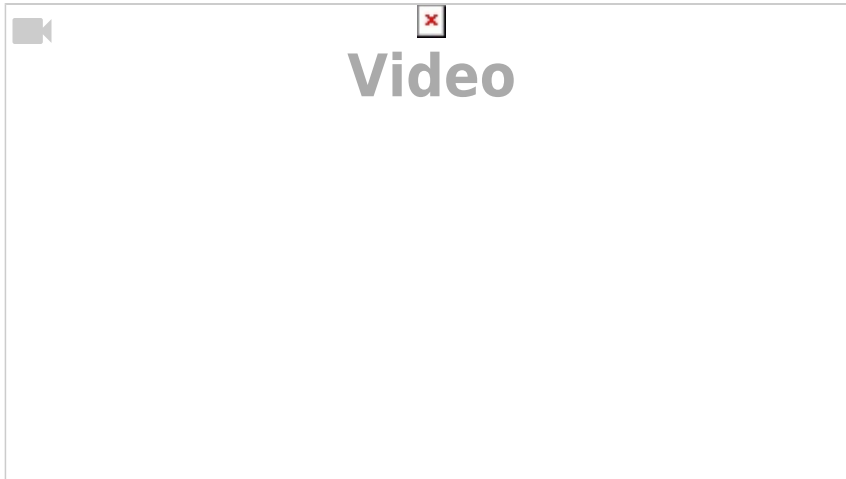
Tomb Raider



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, in dem 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 Teilen der Welt versteckt wurde. 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 Hintergrundmusik, 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 Soundeffekt informiert, welches das Grafische stark unterstützt.

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Bei Cutscenes wird das die Aufmerksamkeit des Spielers auf das Ambiente gelenkt. Beim ersten Cutscene wo die Mission vorgestellt wird, befindet sich der Spieler deutlich in einer mit Menschen befülltem Raum.

Disambiguierung, Verdeutlichung

Das Aufnehmen verschiedener Spielobjekte erzeugt einen bestimmten Klang, der dem Spieler bestätigt, dass das Objekt aufgenommen wurde.

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 Fusssschritte, 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 ihr Manipulations-Status. Zum Beispiel Hebeln, die ein Mechanismus auslösen und Gänge die zum nächsten Raum den Weg freistellen.

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 Bellen, welches lauter wird umso mehr diese sich dem Spieler nähern.

Bezogen auf Raum

In gewissen Räumen wird die Stimmung durch Musik gehoben. Z.Bsp. in einem Raum mit vielen Hindernissen wird eine Spannung-Musik abgespielt, die den Puls des Spielers erhebt.

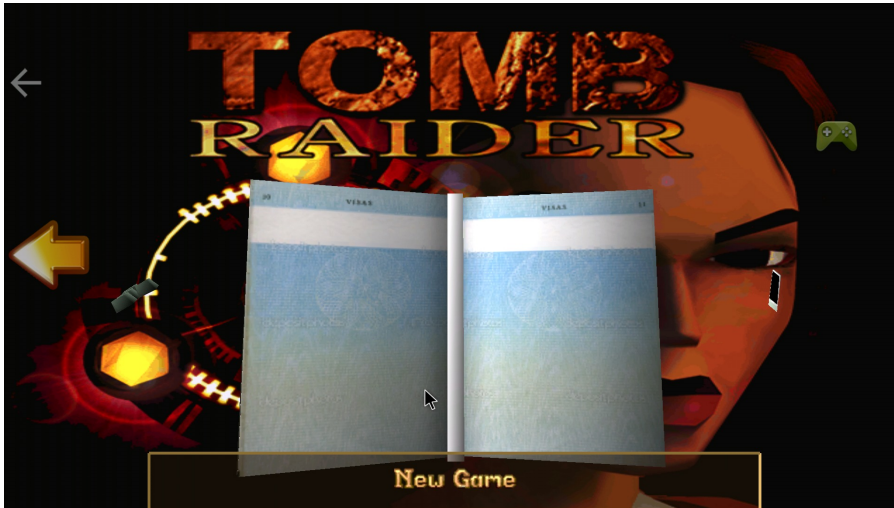
Klingqualität

Die Klangqualität ist beim ersten Tomb Raider bereits höher 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](#)

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=1497008087

Last update: **2017/06/09 13:34**

