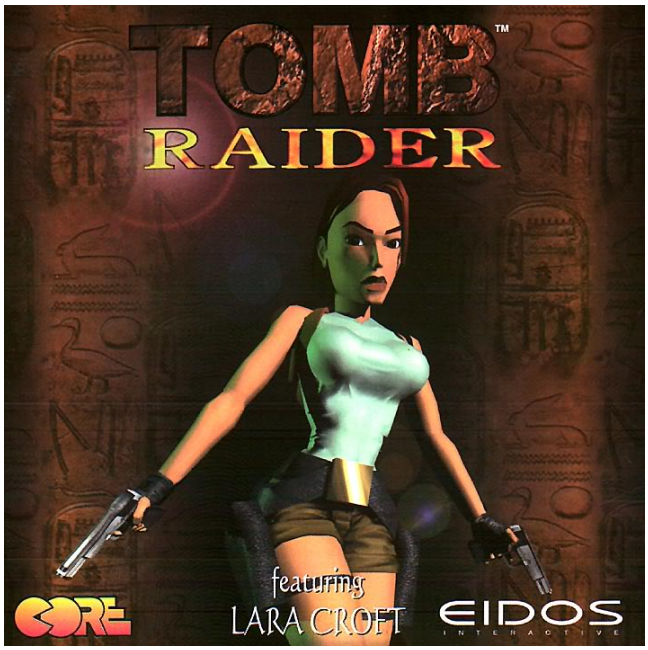
Tomb Raider



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

Spielbeschrieb

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.

Video

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 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 Fussschritte, 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 aufnehmen 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_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

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

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&rev=1497009710

Last update: **2017/06/09 14:01**