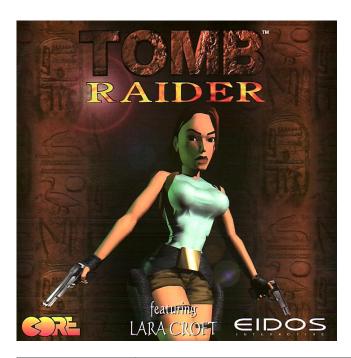
2025/11/21 06:00 1/8 Tomb Raider

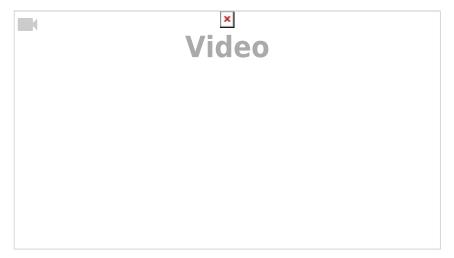
Tomb Raider



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.



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.

2025/11/21 06:00 3/8 Tomb Raider

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 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 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

2025/11/21 06:00 5/8 Tomb Raider



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

Reload Sound

2025/11/21 06:00 7/8 Tomb Raider

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

Last update: 2017/06/09 16:33

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&rev=1497018780

Last update: 2017/06/09 16:33

