

Cyberpunk 2077



Entwickler:	CD Project RED
Publisher:	CD Project
Erscheinungsjahr:	2020
Genre:	Action-Rollenspiel, Sci-Fi, Cyberpunk
Spielmodus:	Einzelspieler
Analyse von:	Nina Hungerbühler, Ariana Huber

1. Über das Spiel

Cyberpunk 2077 ist ein Single-Player Action-Rollenspiel in einer futuristischen Stadt namens Night City in Kalifornien. Man spielt die Söldner*In V, welche Aufträge in Night City ausführt, mit Feinden kämpft und sich neue Fähigkeiten aneignen kann, indem Cyborg Attribute erworben werden. Cyberpunk 2077 zeichnet sich durch die detaillierte Darstellung einer dystopischen Metropole aus, wo Unterschiede in den Charakteren und Styles nicht zu kurz kommen.

Official Launch Trailer [Cyberpunk 2077-Trailer](#)

2. Soundanalyse

In dieser Analyse befassen wir uns hauptsächlich mit den Environmental Sounds und den Geräuschen der Fortbewegung, da das Sound Team von CD Project RED Fokus auf diese Aspekte gelegt hat.

Source: [A Sound Effect](#)

2.1 Stadtleben

Night City besteht aus sieben Distrikten. Jeder Distrikt hat andere Eigenschaften und Atmosphären. In der Story soll damit die Klassen-Segregation der Population in Night City dargestellt werden. Vor dem Start des Spiels kann die Spieler *In sich für den sozialen Hintergrund von V entscheiden. Zur Auswahl stehen einerseits Streetkid, Nomad und Corpo, wodurch auch der Verlauf des Spiels beeinflusst wird. Die sieben Distrikte sind:

- 1. City-Center, welches geprägt durch “Corporate Life” ist.
- 2. Watson, welches von Einwanderern bewohnt wird.
- 3. Westbrook, ein Distrikt voller luxuriöser Geschäfte der oberen Schicht.
- 4. Heywood, der Vorort von Night City.
- 5. Pacifica, welches von Gangs besetzt wird.
- 6. Santo Domingo, einem Industriegebiet.
- 7. Badlands, der Aussenbezirk, geprägt von Ödland.

2.11 Ambient Sounds der verschiedenen Regionen

Den Sound Designern von Cyberpunk 2077 war es wichtig, die verschiedenen Atmosphären der Distrikte durch den Sound zum Leben zu bringen. In Pacifica beispielsweise, wo Feuer auf den Strassen brennen, unterstützen Sirenen und das Geräusch von Streitereien das Gefühl von Unsicherheit. Hingegen in Westbrook besteht die Geräuschkulisse aus lauten Werbungen, Nachtclub-Beats und dem Stimmengewirr von Menschenmengen. Alle Distrikte, mit Ausnahme von den Badlands, werden verbunden durch hallende Durchsagen, welche Werbungen durch die Stadt plärren und der Sound von fliegenden Fahrzeugen. Die überstimulierenden Geräusche erzeugen ein Gefühl der Bedrückung. In den Badlands ist dieses bedrückende Gefühl auch präsent, dies wird jedoch mit anderen Mitteln erzeugt. Im Gegensatz zum Rest der Map, ist in dieser Region kaum eine Menschenseele vorhanden. Die Badlands bestehen hauptsächlich aus Wüsten, Canyons und wenig Vegetation. Ab und zu trifft man auf eine Kleinstadt. Es gibt wenig “Sci-Fi-typische” Geräusche in dieser Umgebung. Die Soundkulisse ist durch das Zirpen von Grillen, das ein oder andere Quaken von Kröten, Schlangen und selten auch durch das Heulen von Kojoten geprägt. Um den Wechsel von Tag zu Nacht im Sound darzustellen, wurden die Tonalität und der Windsound angepasst.

Environmental Sound Beispiele	
City Center:	audio-sample-walking-through-city-centre.mp3
Watson:	audio-sample-walking-through-watson.mp3
Westbrook:	audio-sample-walking-through-westbrook.mp3
Heywood:	audio-sample-walking-through-heywood.mp3
Pacifica:	audio-sample-walking-through-pacifica.mp3
Santo Domingo:	audio-sample-walking-through-santo-domingo.mp3
Badlands:	audio-sample-walking-through-badlands.mp3

2.12 Immersive Wirkung

Der Fokus auf die Atmosphäre des Stadtlebens ist spürbar durch die breite Palette an Environmental

Sounds, welche die immersive Erfahrung des Spiels erleichtern. An einigen Stellen ist dies besser gelungen als an anderen. Beispielsweise ist das Stimmengewirr in der Stadt nicht nur eine undefinierbare Masse an Geräuschen, sondern es ist auch möglich, Stimmen herauszuhören und den Konversationen beizuwohnen. Geräusche, die zum Beispiel von Fahrzeugen aus kommen, die in Night City fast im Übermass vorhanden sind, werden abwechslungsreich und authentisch vertont. Die Geräuschkulisse in der Stadt fühlt sich nicht unnatürlich futuristisch an, sondern beinhaltet Sounds, die wir aus der Realität gut kennen und einen organischen "Touch" haben. Was jedoch einen Immersionsbruch verursachen könnte, ist der Wechsel vom Innen- zum Aussenraum. In Innenräumen, in denen nicht gerade Clubmusik geplärrt wird, werden die Environmental Sounds nicht abgespielt, was im Zentrum einer Millionenmetropole wie Night City unlogisch ist. Gewisse Vertonungen und von Charakteren wirken auch unnatürlich.

2.2 Sounds der Fortbewegung

Cyberpunk 2077 ist ein Open-World-Game, dessen Map fast vollständig begehbar ist. Die Fortbewegung ist daher ein fundamentaler Teil des Spiels und die Vertonung ist dementsprechend wichtig für die Immersion. Die Entwickler von CD Projekt Red haben grossen Wert darauf gelegt, dass die akustische Gestaltung der Fahrzeuge nicht nur zur Atmosphäre des Spiels beiträgt, sondern auch ein authentisches und futuristisches Fahrerlebnis vermittelt. Hierzu das folgende Zitat:

From the get-go, we knew that vehicles were going to be the main transportation method across Night City, simply due to its sheer size. Our main goal was to push Night City's exploration to emphasize its uniqueness and artistic style while in motion. In short, in order to make the city feel cool we had to make cars feel cool, thus we needed them to sound cool, too!

- Krzysztof Lipka, Expert Sound Designer, Sound Team CD Project RED

2.21 Sound Varietät

Cyberpunk 2077 bietet ein breites Spektrum an Fahrzeugen, von Motorrädern und Autos bis hin zu Lastwagen und futuristischen Hypercars. Jedes Fahrzeug hat seinen eigenen Klang, der seine Eigenschaften und seinen Verwendungszweck widerspiegelt. Beispielsweise klingen schwere Trucks tief und mächtig, während Sportwagen hohe, aggressive Motorengeräusche erzeugen. Motorräder bieten hingegen ein breites Spektrum von brummenden Chopper-Sounds bis hin zu heulenden Rennmaschinen.

Fahrzeug	Sound Beispiele
Auto:	audio-sample-driving-with-a-car.mp3
Motorrad:	audio-sample-driving-with-a-motorbike.mp3

2.22 Realismus und Detail

In Cyberpunk 2077 werden verschiedene Aspekte des Motorenklangs, das Geräusch der Auspuffgeräusche und der Reifen auf verschiedenen Untergründen akribisch genau gestaltet. Die Motoren klingen je nach Fahrzeug unterschiedlich und auch die Veränderung der Geräusche bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten und unter verschiedenen Fahrbedingungen wurde realistisch umgesetzt. Die Geräusche der Fahrzeuge ist auch auf die Story angepasst.

We made the decision to stick with combustion engines — as in the original Cyberpunk lore, where after a couple of massive corporate wars the world had to switch to an alternative alcohol-based fuel called CHOOH2.

- Krzysztof Lipka, Expert Sound Designer, Sound Team CD Project RED

Ein weiteres Merkmal ist die Anpassung der Fahrzeuggeräusche an die Umgebung. In den Strassen von Night City wird der Schall der Motoren von den Gebäuden reflektiert und erzeugt ein dynamisches Klangbild. Beim Fahren durch offene Gebiete oder in der Wüste der Badlands klingen die Fahrzeuge dementsprechend anders. Auch der Wechsel von der 3rd-Person- Perspektive in die 1st-Person- Perspektive verändert das Klangbild. Die Motoren werden gedämpft, dafür werden nun Geräusche, die im Fahrzeug geschehen, hörbar.

2.3 Narration

Die Erzählung in Cyberpunk 2077 wird durch Dialoge und Missionen vermittelt. NPCs können von der Spieler*In entweder direkt angesprochen werden oder ihre Gespräche können aufgeschnappt werden, während die Spieler*In an ihnen vorbeigeht. Dies erhöht die Immersion ins Stadtleben erheblich. Die Voice-Overs sind überzeugend gesprochen und wirken authentisch. Die Stimmen sind gut auf die Charaktere abgestimmt und variieren in Ausdrucksweise, Stimmlage und Tonalität. Da ein Grossteil der Bevölkerung in Cyberpunk 2077 aus Cyborgs besteht, gibt es auch einige mechanische Stimmen. Der Klang der Dialoge ist zudem an die Umgebung angepasst. Wenn die Stimme beispielsweise über einen Anruf zu hören ist, wird sie verzerrt. Der Ton wird schärfer und mechanischer.

Voice Over Beispiele	
Johnny Silverhand:	cyberpunk_2077_johnny_silverhand_voice_lines.mp3
Viktor Vector:	cyberpunk_2077_viktor_vector_voice_sounds.mp3
Maelstrom Gang:	cyberpunk_2077_maelstrom_gang_voice_sounds.mp3
Aldecados Gang:	cyberpunk_2077_aldecaldos_gang_voice_sounds.mp3

2.4 Feedback Sounds

Die Feedback Sounds von UI Elementen und Gameplay in Cyberpunk 2077 haben im Gegensatz zu einigen der Environmental Sounds ein futuristisches Feeling. Sie sind oftmals scharf und schrill. Die hohen Frequenzen verleihen dieser Klangkulisse einen “anorganischen” Aspekt.

Feedback Sounds:	sound_effects_-_cyberpunk_2077.mp3
------------------	--

3.Fazit

Die akustische Gestaltung in "Cyberpunk 2077" ist eine der vielen Stärken des Spiels. Sie trägt massgeblich zur Atmosphäre und Immersion bei und zeigt, wie wichtig detaillierte und realistische Soundeffekte für das Gesamterlebnis eines Spiels sein können.

Der Verzicht auf viele Sci-Fi-typische Soundelemente ist eine interessante Design Entscheidung des Sound Teams von CD Project RED für ein Cyberpunk/Sci-fi-Game. Es führt jedoch dazu, dass diese dystopische Zukunft realer und greifbarer wirkt.

Durch die Vielfalt der Klänge, die Anpassung an die Umgebung und den hohen Grad an Detailtreue gelingt es Cyberpunk 2077, ein beeindruckendes Spielerlebnis zu bieten.

4. Vergleich zu Cloudpunk

4.1 Environment Sounds

Cyberpunk 2077 und Cloudpunk bieten dem Spieler eine lebendige Klangkulisse die die Städte beiden Spiele zu lebhaften Orten verwandeln. Die Games kreieren allerdings Atmosphären mit einigen Unterschieden. Cloudpunk erschafft mit seinen Sounds eine eher Sci-fi angelehnte und sehr futuristische Welt. Im Gegensatz dazu ähnelt die Welt von Cyberpunk 2077 unserer Realität mehr. Cyberpunk 2077 kreiert mit seinen Sounds eine viel mehr dystopische und heruntergekommene Stadt welche dennoch futuristisch wirkt.

4.2 Feedback

Cyberpunk 2077 und Cloudpunk geben dem Spieler Feedback auf sein In-Game verhalten. Cyberpunk 2077 macht dies allerdings im viel detaillierterem Ausmass. Es gibt eine Unmenge verschiedener und spezifischer Sounds die die Bewegungen des Spielers vertonen. Cloudpunk versucht das gleiche mit einer limitierteren Auswahl an Sounds.

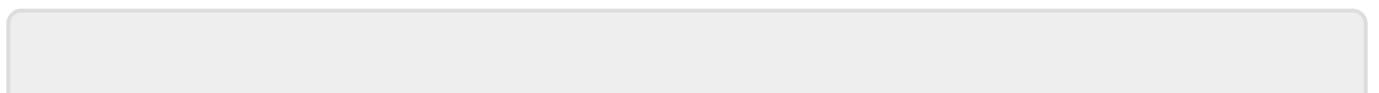
Beide Games schaffen es trotz unterschiedlicher Menge an Sounds dem Spieler akkurat Feedback zu vermitteln.

4.3 Narration

Dialoge sind in beiden Games von grosser Wichtigkeit. In beiden Games werden alle Charaktere von verschiedenen Synchronsprechern vertont und zum Leben erweckt. Jedoch werden die Voice Over der Charaktere in Cyberpunk 2077 von der Umgebung beeinflusst und man befindet sich auch während des Dialogs noch in der Geräuschkulisse von Night City. In Cloudpunk hingegen fallen die Umgebungsgeräusche in den Hintergrund und die Stimmen der Charaktere sind klar zu verstehen.

4.4 Fazit

Cyberpunk 2077 und Cloudpunk verfolgen ähnliche Ansätze bei der akustischen Gestaltung ihrer futuristischen Städte. Beide Spiele hauchen ihren virtuellen Metropolen mit unterschiedlichen Ambiente-Sounds Leben ein. Bei dem Vergleich wird es deutlich das man mit einem grösseren Budget viel mehr Möglichkeiten hat ein Game mit Sound Design zu gestalten. Cloudpunk beweist jedoch das auch mit limitierten Mitteln es möglich ist einem Game eine einzigartige Soundkulisse und Atmosphäre zu geben.



From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cyberpunk_2077

Last update: **2024/06/13 13:06**

