

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.

IOS Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=syiha-IS04g>

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 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.

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 beispielsweise 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 Projekt 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.

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 Projekt 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

2.4 UI

3.Fazit

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cyberpunk_2077&rev=1718202229

Last update: **2024/06/12 16:23**

