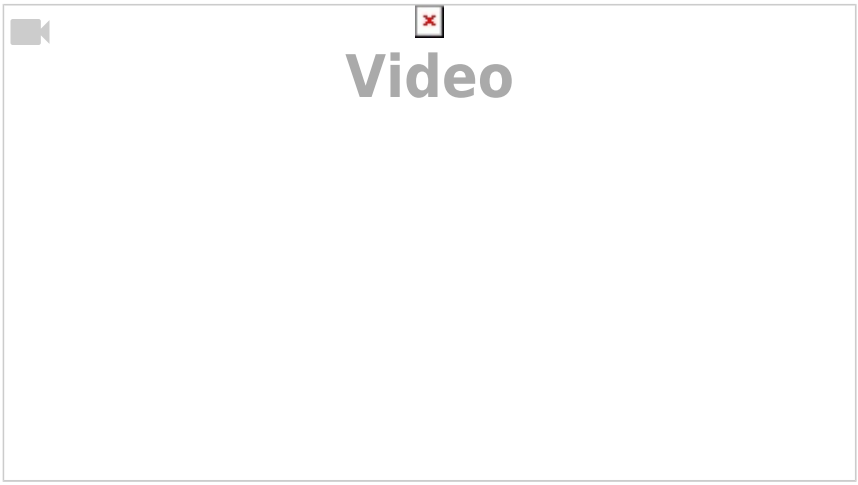
The Witcher

Genre	Action role-playing
Publikationsjahr	2007
Developer	CD Projekt Red
Publisher	CD Projekt
Analyse von:	Lorenz Kleiser, Saniya Sagutdinova

1. Spielbeschrieb

Dein Beruf ist es, Monster zu töten. Du bist Gerald von Riva, ein Hexer, wessen Körper mithilfe von Elixieren mutiert und verbessert wurde. Da du an Gedächtnisschwund leidest, kannst du dich an nichts aus deiner Vergangenheit erinnern. Kaer Morhen, die letzte verbleibende Festung der Hexer, wurde von einer geheimnisvollen Organisation angegriffen, als du dort gerade deine Wunden lecken wolltest. Die Schlacht ist gewonnen, aber das Geheimrezept für das Mutagen, eine Substanz, mit der man weitere deiner Art erschaffen kann, wurde gestohlen. Nun wollen die überlebenden Hexer es finden und alle Beteiligten bestrafen. Trotz deines Gedächtnisverlusts bist du einer von ihnen. Mit seiner tiefgründigen Handlung, komplexen Charakteren und schwierigen Entscheidungen, die wirklich von Bedeutung sind, wird dich dieses Spiel in seinen Bann ziehen und nicht entkommen lassen.



https://www.youtube.com/watch?v=FttgVuHJncM&ab_channel=GamesMediaLA

2. Funktionale Soundanalyse

„The Witcher“ ist ein open-world RPG, welches in einem düsteren und magischen Mittelalter spielt. Die Sounds sind daher möglichst realitätsgetreu designt worden, um eine Authentizität auszustrahlen.

2.1 Wahrnehmung

Folgend sind einige Beispiele, die Sounds, bezogen auf die Wahrnehmung, analysiert

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Während eines Gesprächs mit einem NPC werden die Ambiente Sounds ausgeblendet, um den Fokus nur auf das Gespräch zu lenken.

witcher1_fokussierungaufmerksamkeit.mp3

Simulation

Imitation der physikalischen Welt ist für dieses Spiel sehr wichtig. Der Spielende sollte vergessen, dass diese Welt nur im Digitalen existiert. Ein Beispiel illustriert diese Tatsache: Da die Bewegung in einem open-world spiel sehr wichtig ist, haben die Fussschritte je nach Untergrund andere Sounds. Diese sind jedoch sehr minimalistisch und repetitiv. Folgend ist ein Ausschnitt des Soundes, wenn der Avatar herumläuft.

witcher1_footsteps.mp3

Verdeutlichung und Feedback

Alle Aktionen in „The Witcher“ werden über UIs abgehandelt, dabei bilden die folgenden zwei Sounds das Fundament:

UI Hover:

witcher1_uihover.mp3

UI Select:

witcher1_uiselect.mp3

Die verschiedenen UIs haben jeweils ihre eigenen Sounds. Unten seht ihr das Inventar

witcher1_uiinventory.mp4	witcher1_uicharacter.mp4	und das Character Development UI. Das Inventar hat zusätzliche Sounds, welche je nach Objekttyp, mit welchem interagiert wird, unterschiedlich ist. Der Sound

gibt dem Spieler also Feedback, aus was für einer Materialität das Objekt besteht. Das Character Development UI hat eher epische, magische Sounds mit viel Hall, es wird aud

itiv ver deu tlic ht, das s der Ava tar an Stär ke ge win nt.

Wir finden, dass die UI Sounds sehr gut gelungen sind, da sie einzigartig und aussagekräftig sind. Allein aufgrund der Sounds kann man rückschliessen, in welchem UI man sich gerade befindet.

2.2 Verhältnis Aktion - Sound

Die Aktionssounds von „The Witcher“ sind nicht sehr divers. Hier fokkusieren wir uns nur auf Aktionen ausserhalb der UIs.

Es gibt einerseits Schwertkampf:

witcher1_fight.mp4

Diese sind sehr repetitiv und ausschliesslich in den oberen Frequenzen. Es sind die gleichen Sounds für alle Schwerter. Für die Ohren fast schon schillernd auf die Dauer. Die Gegner besitzen leider auch keine grosse Vielfalt an Reaktionen, beispielsweise hört man in Sekunden 3 bis 4 zweimal den gleichen Sound eines schreienden Gegners.

Andererseits können magische Aktionen ausgeführt werden:

witcher1_magic.mp3

Diese finden wir jedoch auch sehr unspektakulär. Nicht nur sind sie sehr kurz, besitzen wenig Anticipation oder Ausklang, sie sind auch nicht sehr komplex und nur in den oberen Frequenzen. Somit fühlt sich der Zauber nicht mächtig oder stark an, er ermutigt nicht zu erneuter Nutzung.

2.3 Kommmunikation mit dem Spieler

„The Witcher“ kommuniziert auditiv relativ wenig mit dem Spieler, weder direkt noch indirekt. Folgend sind zwei Clips *(ohne Musik)*.

Der Kampf wird nicht mit Sounds kommuniziert! Die NPCs geben keine Barks von sich, es gibt keinen speziellen Sound.

witcher1_kampfkommunikation.mp4	Die Musik nimmt hier die Rolle der Kommunikation ein, sie ändert zu einer Kampfmusik. Diese ist jedoch in diesem Clip deaktiviert worden.	Auch sonstige Interaktionen sind nicht mit Sounds unterstützt. Folgendes Beispiel zeigt, das Öffnen der Türe hat ein rein visuelles Feedback.
witcher1_pickupkommunikation.mp4	Sobald der Avatar etwas aufsammeln kann, wird in ein UI gewechselt und die Sounds des UIs übernehmen das Feedback.	Die Umgeb

ung wird jedoch relativ gut kommunizier t, der Ort des Geschehens, sowie die Tageszeit sind immer mit einer eigenen Soundkulisse versehen.

2.4 Raum

Die **Etablierung eines Settings** ist sehr wichtig für dieses Spiel. Deshalb hat es auch verschiedene Soundkulissen, je nach Tageszeit und Ort an welchem man sich befindet. Hier ein paar exemplarische Beispiele.

Tageszeit *(ohne Musik)*:

Auf dem Land in der Nacht:

witcher1_raumnacht.mp3

Auf dem Land am Tag:

witcher1_raumtag.mp3

Diese Soundkulissen sind nicht wahnsinnig unterschiedlich, jedoch ist diese in der Nacht deutlich lauter. Das führt dazu, dass man den Gegner schlechter hört

, das Spiel wird also in der Nacht auch auditiv erschwert.

Stadt/Land:

Auf dem Land:

witcher1_raumnatur.mp3

In der Stadt:

witcher1_raumstadt.mp3

Drinnen *(ohne Musik)*:

In einer Taverne:

witcher1_raumdrinnen.mp3

Durch die vielen Stimmen im Hintergrund wird eine belebte Umbebung imitiert. Hier fällt uns ein sehr schlechtes Mixing auf, die schrillen Schläge sind klar lauter als der Rest.

2.5 Narration und Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale hinweise

Die wichtigsten Sounds bei „The Witcher“ sind die folgenden vier:

Quest angenommen:	Quest aktualisiert:	Quest abgeschlossen:	Level up:
witcher1_questrecieved.mp3	witcher1_questupdated.mp3	witcher1_questcompleted.mp3	witcher1_levelup.mp3

Diese finden wir alle sehr gut gelungen. Sie sind motivierend und aufbauend. Magisch und episch zugleich. Der Level up Sound hat eine sehr schöne Verteilung an Frequenzen, wodurch der Sound voller und epischer wirkt.

---

3. Ästhetische Beurteilung

3.1 Stil, Genre, Klangästhetik

Die realistischen und natürlichen Sounds von „The Witcher“ passen **stilistisch** sehr gut zum Setting des Games. Der Spieler wird in eine düstere, dreckige Mittelalterwelt geworfen, welche mit eben diesen Assoziationen spielt.

Das **Genre** der Musik ist sehr passend, was auf zwei Punkte zurückzuführen ist. 1. Der **Aufbau**: Die Musik ist sehr regelmässig in der Taktart und stets mit Betonung auf den ersten Schlag (Akzentstufentakt). Die Haupstimme hat das höchste Instrument (Oberstimmenmelodik), wobei die Melodie meistens mehrere Instrumente gleichzeitig spielen (collaparte). Diese Punkte assoziieren eine traditionelle, alte Musik.

2. Die **Instrumentation**: Für die Sountracks wurden alte Instumente imitiert, welche ihren Ursprung meist in der polnischen/slavischen Volksmusik haben. Daher klingt der Soundtrack von „The Witcher“ häufig wie ein altes Volkslied.

Evening in the Tavern

thewitcher1_eveninginthetavern.mp3

River of Life

thewitcher1_riveroflive.mp3

3.2 Klangqualität

Die Klangqualität lässte leider an gewissen Stellen sehr zu wünschen übrig. Dabei gibt es vorallem zwei Problempunkte:

Ästhetische Qualität: Leider sind alle Soundscapes eher flach und eindimensional.

In der Natur:

witcher1_naturesoundscape.mp4

In der Stadt:

witcher1_stadtsoundscape.mp4

Grundsätzlich gibt es immer eine Grundgerä

usc
hku
liss
e,
wel
che
nic
ht
ko
mpl
ex
ist.
Dar
auf
wer
den
ver
schi
ede
ne
einz
eln
e
Sou
nds
dar
auf
gel
aye
rt,
we
nn
der
Ava
tar
in
die
näh
e
ein
er
Sou
ndq
uell
e
gel
ang
t
(NP
Cs
bar

ken, Vögel fliegen davon). Die Musik ist **immer** present und kompensiert das fehlende Sounddesign an gewissen Stellen.

Nimmt man die *Musik ganz raus*, sieht man an folgender Cutscene, wie wenig Sound im Game implementiert wurde.

witcher1_cutscene.mp4

Mixing: Ist eigentlich gar nicht vorhanden. Alle sounds tönen gleich, ganz egal wo sich der Avatar zurzeit befindet und wie der Raum rundum beschaffen ist, es wird nichts mit Post Processing versehen. Die Barks der NPCs fallen dabei sehr stark auf. Folgendes Beispiel soll das demonstrieren: Eines der Samples ist eine Kampfszene im Freien, die andere eine Kampfszene in einer Höhle. Welches ist welches?

witcher1_fightoutside.mp3

witcher1_fightcave.mp3

Auflösung: Diese Dissonanz zwischen dem Visuellen und Auditiven bricht die Immension an gewissen Stellen sehr stark.

In diesem Spiel gibt es noch keine dreidimensionalen Sounds! Alles fühlt sich flach und auf beiden Ohren gleich laut an.

---

4. Subjektiver Gesamteindruck

Der Sound Design von „The Witcher“ überzeugt uns nicht. Die Probleme liegen dabei vorallem bei der kleinen Menge an verschiedenen Sounds und deren fehlendes Mixing. Folgendes Beispiel illustriert dabei gut unsere Punkte:

witcher1_fightoutsidevideo.mp4

Die Kampfsounds sind repetitiv. Die NPCs reden völlig normal, als wenn sie nicht gerade in einem Kampf um Leben und Tod wären, die ganze Soundkulisse wird vom schrillen Schwingen der Schwerter überdeckt. Die Sounds spielen sich nur in den hohen Frequenzen ab, der Bass wird unzureichend ausgeschöpft. Ausserdem sind in den Voice-Over und Aktion Sounds keinerlei Informationen über die Umgebung hörbar, da sie nicht dynamisch post processed werden.

Natürlich muss dazu angemerkt werden, dass das Spiel 2007 auf den Markt kam, daher waren sicher einige technische Limitationen vorhanden. Jedoch fühlt es sich so an, als wäre die Musik der Hauptträger der Atmosphäre, nicht die Sounds. Wenn die Musik wegfällt, fällt auch die Immersion in sich zusammen.

---

5. Fazit

5.1 Direktvergleich

Quest abgeschlossen:

Witcher 1:

witcher1_questcompleted.mp3

Witcher 3:

the_witcher_3_quests_completed_sound_1_.mp3

Level up:

Witcher 1:

witcher1_levelup.mp3

Witcher 3:

the_wither3_levelup.mp3

Im neuere

n Teil sind die Sounds weniger magisch, tendieren eher zu traditionell slavischen Sounds. Damit klingt es weniger wie ein typisches RPG und ist subtiler und einzigartiger.

Ein Vergleich der **Soundscape in einer Stadt**:

Witcher 1:

witcher1_raumstadt.mp3

Witcher 3:

witcher3_city.mp3

Hier hört man den Unterschied sehr deutlich, in „Witcher 1“ fühlt sich der Ort sehr leer an, es hat nur wenige Sounds, welche schnell ein und ausgefadet wer

den. Im neueren Teil ist die Stadt auch mit Sounds überladen, Leute sprechen von beiden Seiten, es passiert viel mehr. Hier werden die Sounds auch nicht mehr so schnell aus

geblendet, man hört sie auch nach einer gewissen Distanz immer noch.

Ein Vergleich der **Kampfgeräusche**:

Witcher 1:

witcher1_fightsound.mp3

Witcher 3:

witcher3_fight.mp3

Hier hört man den Unterschied ebenfalls extrem deutlich, „Witcher 3“ hat eine viel

grösse re Viel falt an Sou nds , wel che die Ka mpf akti on einz igar tig und spa nne nd ma cht. Die Fre que nze n sin d übe r das gan ze Spe ktru m vert eilt, ma n kan n hör en, wie das Sch

wert in das Fleisch des Gegners schneidet. Die Sounds sind dynamisch lauter und leiser, je nachdem wie nahe sich der Gegner am Avatar befindet. Somit hört der Spielende, was

der Avatar hört und ist immersiv beim Kampf dabei. Bei „Witcher 1“ haben alle Gegner den gleichen Sound und die gleiche Lautstärke, sie sind nicht im Raum zu verorten und

für den Spieler fühlt es sich nicht an, als würde er in Mitten eines Gefechts stehen.

Vergleich der **UI Sounds**:

Witcher 1:

witcher1_uiinventory.mp4

Witcher 3:

witcher3_menu.mp4

Bei „Witcher 1“ sind alle Teile des UIs mit eigenen Sounds ausgerüstet,

wo duch dem Spieler die Aktion direkt kommunizeirt wird. Bei „Witcher 3“ sind diese viel subtiler und leiser, somit auch weicher und angenehmer.

5.2 Abschliessende Worte

„The Witcher“ erscheint ein schönes Spiel für seine Zeit zu sein. Die Story ist stimmig und gut

durchgedacht. Das Sounddesign ist eher utilitaristisch. Es gibt dem Spielenden ein Feedback, ist aber nicht wirklich in die Narrative des Spiels eingebaut und feinstens ajustiert. Die Musik versucht das fehlende Sounddesign zu kompensieren, welches nicht wahnsinnig immersiv und divers ist.

„The Witcher 3“ hingegen vereint innovative Technologien und Komponenten eines guten RPG-Spiels. Die Entwickler haben grossen Wert draufgelegt, das Spiel einzigartig zu machen. Beim Sounddesign wurde versucht, nicht einfach generische RPG-Sound zu erstellen, sondern das besondere Feel von der slawisch-mythologisch inspirierten Geschichte zu vermitteln. Das Sounddesign unterstützt die Geschichte und erweitert die Spielererfahrung, indem es wahnsinnig divers und dynamisch ist. Alle Sounds sind feinstens abgestimmt und speziefisch aufgenommen worden, um eine ganz konkrete Situation zu unterstützen.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_witcher

Last update: **2021/06/10 16:38**