2025/11/21 06:46 1/13 The Witcher

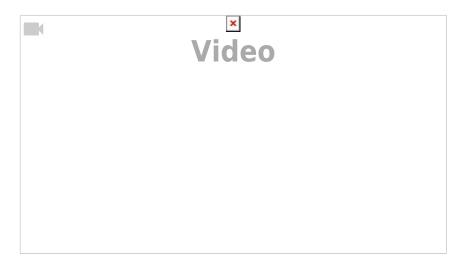
The Witcher



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:		UI Select:		
	witcher1_uihover.mp3		witcher1_uiselect.mp3	

Die ver schi ede nen Uls hab en jew eils ihre eig ene n Sou nds

Unt en seh t ihr das Inv ent ar

das Cha ract er Dev elo pe me nt UI.

und

witcher1_uiinventory.mp4

witcher1_uicharacter.mp4

Das Inv ent ar hat zus ätzl ich е Sou nds wel che je nac h Obj ektt уp, mit wel che m inte ragi ert wir d, unt ers chi edli

ch ist. Der Sou nd

gibt de m Spi eler also Fee dba ck, aus was für ein er Mat eria lität das Obj ekt bes teht Das Cha ract er Dev elo pe me nt UI hat ehe r epis che

ma gisc he Sou nds mit viel Hall , es wir d aud

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/

2025/11/21 06:46 5/13 The Witcher

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

itiv

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 Uls.

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.

h son stig е Inte rakt ion en sin d nic ht mit Sou nds unt erst ützt Fol gen des Bei spie zeig t, das Öff nen der Tür e hat ein rein visu elle S Fee dba

Auc

witcher1 pickupkommunikation.mp4

Sobald der Avatar etwas aufsammeln kann, wird Die in ein UI gewechselt und die Sounds des UIs Um übernehmen das Feedback. geb

ck.

2025/11/21 06:46 7/13 The Witcher

ung wir d jed och rela tiv gut ko mm uni zier t, der Ort des Ges che hen S, SOW ie die Tag esz eit sin d im mer mit ein er eig ene n Sou ndk ulis se ver

seh en.

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: Auf dem Land am Tag: Die se

> witcher1 raumnacht.mp3 witcher1_raumtag.mp3 Sou

> > sen sin d nic ht wa hns inni g unt ers chi edli ch, jed och ist dies e in der Nac ht deu tlic h laut er. Das führ daz u, das S ma n

t

den Geg ner schl ech ter hört

ndk ulis

2025/11/21 06:46 9/13 The Witcher

Spi el wir d also in der

das

Nac

ht auc

h aud itiv

ers chw

ert.

Stadt/Land:

Auf dem Land: In der Stadt:

witcher1_raumnatur.mp3 witcher1_raumstadt.mp3

nn en (oh ne Mu

sik)

Dri

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.mp witcher1_l

evelup.m

p3

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

River of Life

thewitcher1 eveninginthetavern.mp3

thewitcher1 riveroflive.mp3

4.2 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:

In der Stadt:

Gru

nds

witcher1_naturesoundscape.mp4

witcher1_stadtsoundscape.mp4

ich

gibt

es

im

mer

ein

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/

e Gru ndg erä usc

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

ang t (NP Cs bar ken

Vög el flie gen dav on). Die Mus ik ist im me r pre sen t und ko mp ensi ert das fehl end e Sou ndd esig n an ge wis sen Stel

len.

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 Höle. Welches ist welches?

2025/11/21 06:46 13/13 The Witcher

witcher1 fightoutside.mp3

witc	her1	fiah	tcav	e.mi	n3
				•	~

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

3.3 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.

4. Fazit

the_witcher_3_quests_completed_sound_1_.mp3

the wither3 levelup.mp3

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_witcher&rev=1623324014

Last update: 2021/06/10 13:20