

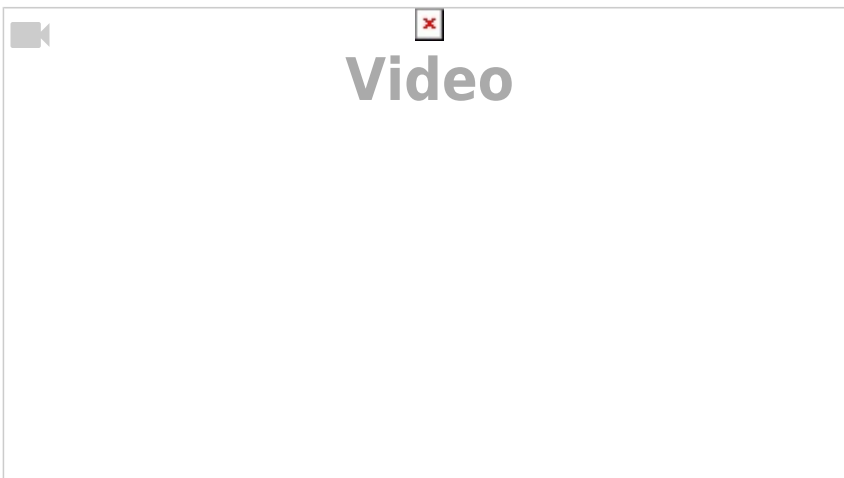
The Witcher



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

1. Spielbeschreibung

Dein Beruf ist es, Monster zu töten. Du bist Gerald von Riva, ein Hexer, dessen 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 Fusssschritte 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
ver
sche
ede
nen
UIs
hab
en
jew
eils
ihre
eig
ene
n
Sou
nds
.
Unt
en
seh
t ihr
das
Inv
ent
ar

und
das
Cha
ract
er
Dev
elo
pe
me
nt
UI.

[witcher1_uiinventory.mp4](#)

[witcher1_uicharacter.mp4](#)

Das
Inv
ent
ar
hat
zus
ätzl
ich
e
Sou
nds
,
wel
che
je
nac
h
Obj
ektt
yp,
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

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 Kommunikation 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 sonst gibt es keine Interaktionen, die den Spieler mit Sounds unterstützen. Folgendes Beispiel zeigt, dass Öffnen der Türe ein rein visuelles Feedback.

[witcher1_pickupkommunikation.mp4](#)

Sobald der Avatar etwas aufsammeln kann, wird die UI gewechselt und die Sounds des UI übernehmen das Feedback.

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:

[witcher1_raumnacht.mp3](#)

Auf dem Land am Tag:

[witcher1_raumtag.mp3](#)

Die
se
Sou
ndk
ulis
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
t
daz
u,
das
s
ma
n
den
Geg
ner
schl
ech
ter
hört

,
das
Spi
el
wir
d
also
in
der
Nac
ht
auc
h
aud
itiv
ers
chw
ert.

Stadt/Land:

Auf dem Land:

[witcher1_raumnatur.mp3](#)

In der Stadt:

[witcher1_raumstadt.mp3](#)

**Dri
nn
en
(oh
ne
Mu
sik)
:**

In einer Taverne:

[witcher1_raumdrinnen.mp3](#)

Durch die vielen Stimmen im Hintergrund wird eine belebte Umgebung 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:

[witcher1_questrecieved.mp3](#)

Quest aktualisiert:

[witcher1_questupdated.mp3](#)

Quest abgeschlossen:

[witcher1_questcompleted.mp3](#)

Level up:

[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 Hauptstimme 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 Soundtracks wurden alte Instrumente 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 lässt leider an gewissen Stellen sehr zu wünschen übrig. Dabei gibt es vor allem zwei Problempunkte:

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

In der Natur:

In der Stadt:

[witcher1_naturesoundscape.mp4](#)

[witcher1_stadtsoundscape.mp4](#)

Gru
nds
ätzl
ich
gibt
es
im
mer
ein
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
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

,
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?

[witcher1_fightoutside.mp3](#)

[witcher1_fightcave.mp3](#)

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

In diesem Spiel gibt es noch keine dreidimensionalen Sounds... (!!)

3.3 Subjektiver Gesamteindruck

Der Sound Design von „The Witcher“ überzeugt uns nicht. Die Probleme liegen dabei vor allem 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

4.1 Direktvergleich

Quest abgeschlossen:

Witcher 1:	Witcher 3:	Level up:
witcher1_questcompleted.mp3	the_witcher_3 quests_completed_sound_1_.mp3	
Witcher 1:	Witcher 3:	Im neuen Teil sind
witcher1_levelup.mp3	the_wither3_levelup.mp3	

die
Sou
nds
we
nig
er
ma
gisc
h,
ten
dier
en
ehe
r zu
trad
itio
nell
ere
n
Jing
les.
Da
mit
klin
gt
es
we
nig
er
wie
ein
typi
sch
es
RP
G
und
ist
sub
tiler
.

In „Witcher 3“ werden vermehrt Frauenstimmen in den Sound eingebunden.

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

Witcher 1:

[witcher1_raumstadt.mp3](#)

Witcher 3:

[witcher3_city.mp3](#)

Hier
hört
ma
n
den

Unterschied sehr deutlich, in „Witcher 1“ fühlt sich der Ort sehr leer an, es hat nur wenige Sounds, welche schnell ein und ausgeblendet werden. Im neueren Teil ist die

Stadt
auch
mit
Sounds
überlad
en,
Leute
sprechen
von
beiden
Seiten,
es
passiert
vielmehr.
Hier
werden
die
Sounds
auch
nicht
mehr
so
schnell
ausgeblendet,
man
hört
sie
auch

h
nac
h
ein
er
ge
wis
sen
Dist
anz
im
mer
noc
h.

Ein Vergleich der **Kampfgeräusche**:

Witcher 1:

[witcher1_fightsound.mp3](#)

Witcher 3:

[witcher3_fight.mp3](#)

Hier
hört
ma
n
den
Unt
ers
chi
ed
ebe
nfal
ls
extr
em
deu
tlic
h,
„Wi
tch
er
3“
hat
ein
e
viel
grö
sse
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
wer
t in
das
Flei
sch
des
Geg
ner

s
sch
nei
det.
Die
Sou
nds
sin
d
dyn
ami
sch
laut
er
und
leis
er,
je
nac
hde
m
wie
nah
e
sich
der
Geg
ner
am
Ava
tar
befi
nde
t.
So
mit
hört
der
Spi
ele
nde
,
was
der
Ava
tar
hört
und
ist
im
mer

siv
bei
m
Ka
mpf
dab
ei.
Bei
„Wi
tch
er
1“
hab
en
alle
Geg
ner
den
glei
che
n
Sou
nd
und
die
glei
che
Lau
tstä
rke,
sie
sin
d
nic
ht
im
Rau
m
zu
ver
orte
n
und
für
den
Spi
eler
fühl
t es
sich
nic

ht
an,
mitt
en
im
Gef
ech
t zu
ste
hen
.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_witcher&rev=1623325653

Last update: **2021/06/10 13:47**

