2025/11/21 05:19 1/21 The Witcher

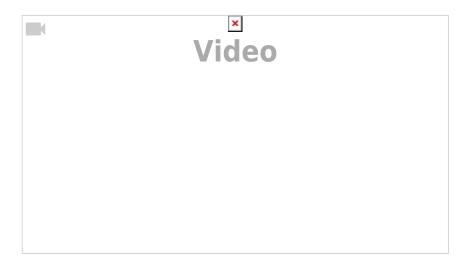
# The Witcher



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

## Last update: 2021/06/10 13:50

#### 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:	Die
witcher1_uihover.mp3	witcher1_uiselect.mp3	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.

Das

und

witcher1\_uiinventory.mp4

witcher1\_uicharacter.mp4

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 2025/11/21 05:19 5/21 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 05:19 7/21 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.

#### Last update: 2021/06/10 13:50

### Tageszeit (ohne Musik):

Auf dem Land in der Nacht:

Auf dem Land am Tag:

Die se

witcher1\_raumnacht.mp3 witcher1\_raumtag.mp3

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

Sou ndk

ter hört 2025/11/21 05:19 9/21 The Witcher

Spi el wir d also in der Nac ht auc h

aud itiv ers chw ert.

das

Stadt/Land:

Auf dem Land: In der Stadt:

witcher1\_raumnatur.mp3 witcher1\_raumstadt.mp3

en (oh ne Mu sik)

Dri nn

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

р3

Last update: 2021/06/10 13:50

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

e

Gru ndg erä usc

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

hku

Vög el flie gen dav on). Die Mus ik ist im me r pre sen t und ko mp ensi ert das fehl end е 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

	l 1	C: I-			
WITC	her1	пan	ırcav	/e m	nз
****			iccu i	C	2

Auflösung:	Diese Dissonanz zwischen dem
Visuellen und Auditiven bricht die Immension an gewissen Ste	llen 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 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

# 4.1 Direktvergleich

Quest abgeschlossen:

Witcher 1:		Witcher 3:	Lev
	witcher1_questcompleted.mp3	the_witcher_3_quests_completed_sound_1	el mp3 <sub>up:</sub>
Witcher	1:	Witcher 3:	lm
	witcher1_levelup.mp3	the_wither3_levelup.mp3	neu ere n Teil sin d

Last update: 2021/06/10 13:50

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

die

In "Witcher 3" werden vermehrt Frauenstimmen in den Sound eingebunden.

### Ein Vergleich der **Soundscape in einer Stad**t:

Witcher 1: Witcher 3: Hier hört witcher1\_raumstadt.mp3 witcher3\_city.mp3 ma n den

Unt ers chi ed seh r deu tlic h, in "Wi tch er 1" fühl t sich der Ort seh r leer an, es hat nur we nig е Sou nds wel che sch nell ein und aus gef ade t

wer den . Im neu ere n Teil ist die

Sta dt auc h mit Sou nds übe rlad en, Leu te spr ech en von bei den Seit en, es pas sier t viel me hr. Hier wer den die Sou nds auc h nic ht me hr S0 sch nell aus geb

len det, ma n hört sie auc

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

Hier

Ein Vergleich der Kampfgeräusche:

Witcher 1: Witcher 3:

witcher1\_fightsound.mp3 witcher3\_fight.mp3

hört ma n den Unt ers chi ed ebe nfal ls extr em deu tlic h, "Wi tch er 3" hat ein е 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 2025/11/21 05:19 21/21 The Witcher

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

Vergleich der **UI Sounds**: Bei "Witcher 1" sind alle Teile des UIs mit eigenen Sounds ausgerüstet, woduch dem Spieler die Aktion direkt kommunizeirt wird. Bei "Witcher 3" sind diese viel subtiler.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the\_witcher&rev=1623325832

Last update: 2021/06/10 13:50

