

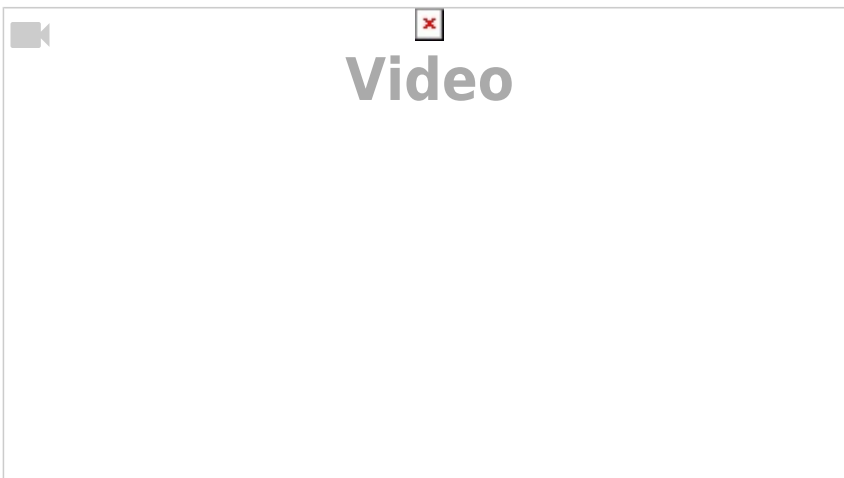
# The Witcher



|                         |                                    |
|-------------------------|------------------------------------|
| <b>Genre</b>            | Action role-playing                |
| <b>Publikationsjahr</b> | 2007                               |
| <b>Developer</b>        | CD Projekt Red                     |
| <b>Publisher</b>        | CD Projekt                         |
| <b>Analyse von:</b>     | 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](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  
schie  
den  
den  
UIs  
haben  
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. Folglich ist das Öffnen der Tür 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 |
| <a href="#">witcher1_questcompleted.mp3</a> | <a href="#">the_witcher_3 quests_completed_sound_1_.mp3</a> | up:   |
| Witcher 1:                                  | Witcher 3:                                                  | Im    |
| <a href="#">witcher1_levelup.mp3</a>        | <a href="#">the_wither3_levelup.mp3</a>                     | neu   |
|                                             |                                                             | ere   |
|                                             |                                                             | n     |
|                                             |                                                             | Teil  |
|                                             |                                                             | sin   |
|                                             |                                                             | d     |

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  
.

Vergleich der **UI Sounds**:

Witcher 1:

[witcher1\\_uiinventory.mp4](#)

Witcher 3:

[witcher3\\_menu.mp4](#)

Bei  
„Wi  
tch  
er  
1“  
sin  
d  
alle  
Teil  
e  
des  
UIs  
mit  
eig  
ene  
n  
Sou  
nds  
aus  
ger  
üst  
et,  
wo  
duc  
h  
de  
m  
Spi  
eler  
die  
Akti  
on  
dire  
kt  
ko  
mm

uni  
zeir  
t  
wir  
d.  
Bei  
„Wi  
tch  
er  
3“  
sin  
d  
dies  
e  
viel  
sub  
tiler  
und  
leis  
er,  
so  
mit  
auc  
h  
wei  
che  
r  
und  
ang  
ene  
hm  
er.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the\\_witcher&rev=1623326129](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_witcher&rev=1623326129)

Last update: **2021/06/10 13:55**

