

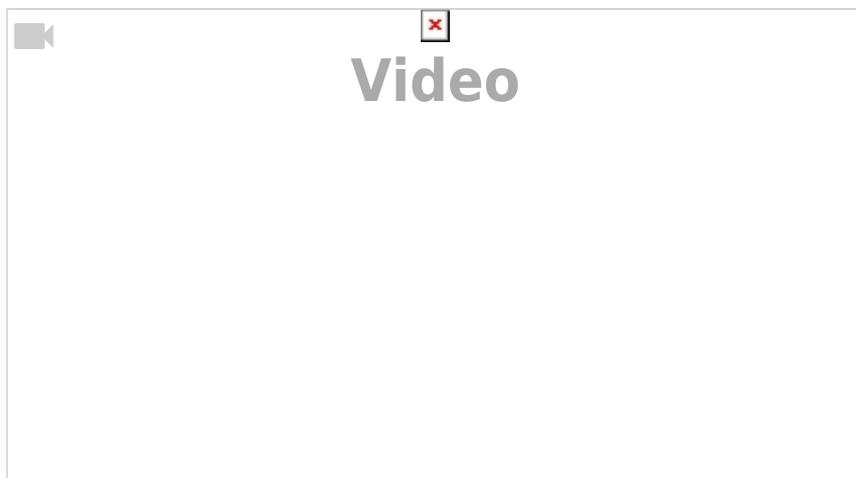
# The Witcher 3



Genre:	Action-Rollenspiel
Publikationsjahr:	2015
Entwickler:	CD Project Red
Publisher:	Bandai Namco Games
Analyse von:	Lorenz Kleiser, Saniya Sagutdinova

## 1. Spielbeschreibung

Die Welt versinkt im Chaos, das südliche Reich von Nilfgaard führt seine Eroberungszug in den nördlichen Königreichen weiter fort und lässt zahlreiche Dörfer und Städte in Flammen stehend zurück. Doch dann bricht eine weitaus dunklere und tödlichere Bedrohung über die umliegenden Königreiche herein. Die jenseitige Bedrohung aus einer anderen Welt bedroht die Menschen der Königreiche und sorgt für Elend und Verzweiflung. Diese gespenstischen Wesen machen jedoch vor allem Jagd auf Witcher Geralt. Im Verlaufe des Spiels teilt sich das Abenteuer auf in verschiedenen Ebenen, um auch kleine Nebengeschichten zu erzählen und euch zudem vor Entscheidungen stellen, die weitreichende Konsequenzen hervorrufen.



[https://www.youtube.com/watch?v=TZ\\_G6XiHoUA&ab\\_channel=TheWitcher](https://www.youtube.com/watch?v=TZ_G6XiHoUA&ab_channel=TheWitcher)

## 2. Funktionale Soundanalyse

„The Witcher 3“ bietet eine immersive Erfahrung in der Welt des pseudo-mittelalterlichen Europa in einem Fantasy Setting. Begleitet wird man dabei von natürlichem Stadt und Land Ambiente, sowie vielen verschiedenen Dialogen und Monsterschreien. Die Stimmung der Musik und des Ambientes verändert sich je nach Ereignis und Ort, an welchem man sich gerade befindet. Auch wenn die Musik abschaltet ist, der Spieler ist stets von einer Geräuschkulisse umgeben.

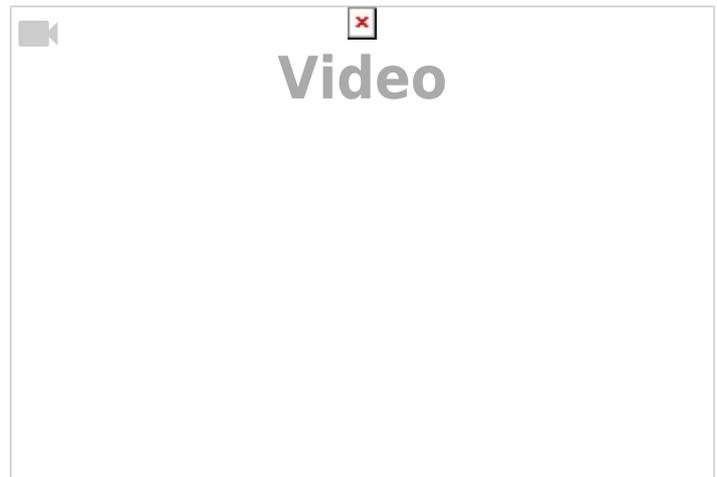
## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

### Verstärkung der Immersion

Der Hauptteil des Soundes machen die Naturgeräusche aus, welche sanft und realistisch wirken. Die Vielfalt der Sounds ist sehr gross, sie kommen dem Spielenden nicht repetitiv vor. Es gibt im Spiel dynamische, lebendige Systeme der Umgebungsgeräusche, anstatt einzelne Tracks, in die die gesamten Umgebungsgeräusche aufgenommen wurden. Die Sounkulisse passt sich also dynamisch auf verschiedene Parameter an und ist so extrem realistisch und vielfältig. Einige Parameter wären zum Beispiel: Windgeschwindigkeit, Regen-/Sturmintensität, Tageszeit, Standort, Wasseranteile (Wellenintensitäten, Wasserarten), Blätterrauschen (einige verschiedene Arten und Intensitäten) oder Wetterlage.

Die Wölfe in der Nacht, Wind, Nachtvögel, Flussgeräusche [witcher3\\_ambience\\_nighty.mp3](#)

Umgebungsgeräusche: Vogelgezwitscher, Windrauschen, Zirpen der Insekten



### Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt

Imitation der physikalischen Welt ist für dieses Spiel sehr wichtig. Der Spielende sollte vergessen, dass diese Welt nur im Digitalen existiert Jede Aktion wird deshalb auch mit dazugehörigen Sounds begleitet, alle wirken organisch und echt. Folgend ist ein Clip aus einem Kampf. Um diesen möglichst realistisch zu vertonen, wurden viele spezielle Sounds aufgenommen. Es gibt Töne in allen bereichen des Soundspektrums. Der Spielende hört zum Beispiel Hufgeräusche des Pferdes, das schreien des Wolfes, metallische Töne, Geräusche von aufreissem Fleisch und passende Musik.

Die Gegner reagieren auf Angriffe mit tiefem Knurren oder Schreien. [witcher3\\_fight.mp3](#)

### Feedback

Das Feedback an den Spieler wird oft mit Volksgesang begleitet, was zu dem Setting sehr gut passt. Der Spieler wird nicht durch synthetische Töne aus der Immersion rausgeworfen.

Quest Complete Sound [the\\_witcher\\_3\\_quests\\_completed\\_sound\\_1\\_.mp3](#)

Level Up Sound	<a href="#">the_wither3_levelup.mp3</a>
----------------	---

Bei PickUps gibt es aber immer gleiche Sounds, egal was für Gegenstand der Spieler aufnimmt.

## Fokussierung der Aufmerksamkeit

Generell kann der Spieler die wichtigsten Elemente immer gut heraushören. Während eines Gesprächs mit einem NPC werden die Ambiente Sounds ausgeblendet, um den Fokus nur auf das Gespräch zu lenken.

Ruhe während des Gesprächs	<a href="#">witcher3_verdeutlichung.mp3</a>
----------------------------	---

Wenn der Spieler das Menu aufmacht werden die Ambiente Sounds ebenfalls ausgeblendet, die Musik dafür lauter.

Menu wird aufgemacht.	<a href="#">witcher3_menuausgeblendet.mp3</a>
-----------------------	---

## Verdeutlichung

Jede Aktion hat ein eigener Sound. Die Pickups werden über ein UI abgehandelt, sind somit immer dieselbe Aktion mit denselben. Bei der Einnahme eines Heiltranks hört man ein Wassergeräusch. Wenn der Witcher sein Schwert verbessert, hört man ein metallisches Geräusch als Zeichen, dass die Aktion vollendet ist.

Schwert ist verbessert.	<a href="#">witcher3_verbesserung.mp3</a>
-------------------------	---

## Kognitive Entlastung

Alle Gespräche haben einen Voice-Over zum Text. Die Verdeutlichung der einzelnen Aktionen entlastet den Spieler ebenfalls.

## 2.2 Bezogen auf das Verhältnis Aktion→Sound

Grundsätzlich ist jede Aktion mit einem Sound versehen. Das Öffnen der Tür, die Benutzung verschiedener Waffen und magischen Fähigkeiten, sowie vieles mehr.

### Fehlgeschlagene Aktion

Wenn der Spieler an einen Ort hineinreitet, wo das Pferd nicht durch kann, stoppt das Pferd abrupt und macht ein lautes Geräusch. Das signalisiert dem Spielenden, dass das Pferd dort nicht hindurchpasst.

Abrupter Stopp	<a href="#">witcher3_gehtnicht.mp3</a>
----------------	--

### Freude am "sich selber hören"

Der Witcher kommentiert oft das Geschehen selber, wird aber auch von den Mitkämpfenden ermutigt, wenn es diese gibt.

Kampfkomentar	<a href="#">witcher3_ermutigung.mp3</a>
Magische Aktion	<a href="#">witcher3_magiceffect.mp3</a>

Die magische Aktion ist sehr cool! Nicht nur ist sie lang, sie besitzen Anticipation und viel Ausklang, er ist komplex und deckt auch die unteren Frequenzen ab. Somit fühlt sich der Zauber mächtig und stark an, er ermutigt zu erneuter Nutzung.

## 2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

### Direkte Kommunikation

Oft kann man die Umgebung detailliert untersuchen, der Witcher kommentiert dann jedes Ereigniss. Zum Beispiel, wenn man in einem Haus mit einem Objekt interagiert, erzählt der Witcher etwas zu diesem Objekt.

### Indirekte Kommunikation

Oft reagieren die NPCs auf die Presenz des Witchers sowie seine Aktionen. Wenn er ein Raum betritt wird er oft begrüsst, manchmal fangen gleich Cut-Scenes oder Scripted Sequences an.

### Kommunikation der Umgebung

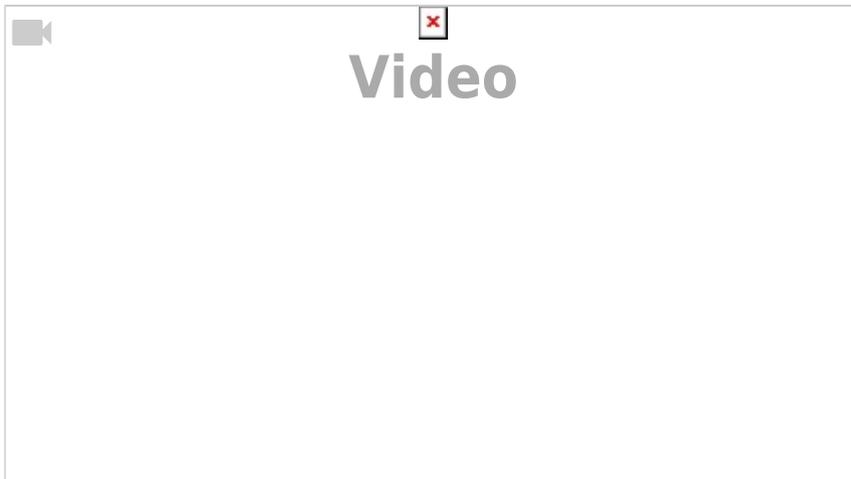
Grundsätzlich passen die Umgebungsgeräusche sich immer an. In diesem Beispiel werden alle Geräusche ausser die Hintergrundmusik dumpf, wenn man unter Wasser taucht. Die hohen Frequenzen der Umgebungsgeräusche werden weggenommen. Das trägt sehr stark zur Immersion bei.

Unterwasser	<a href="#">witcher3_newambience.mp3</a>
-------------	--

## 2.4 Bezogen auf Raum

### Etablierung eines Settings

Die Geräusche verändern sich konstant. Verschiedene Wetterbedingungen und die Umgebung haben einen Einfluss auf das Ambiente. Die Tageszeit spielt dabei keine Rolle.



### **Nutzung zur Navigation / Orientierung**

Wenn der Spieler bestimmte Räume betritt sagt der Witcher oft ein Kommentar, was sich in diesem Raum befindet. In diesem Beispiel betritt der Spieler die Umgebung von einem Power-Up Stein.

Power-Up Raum [witcher3\\_raumbetreten.mp3](#)

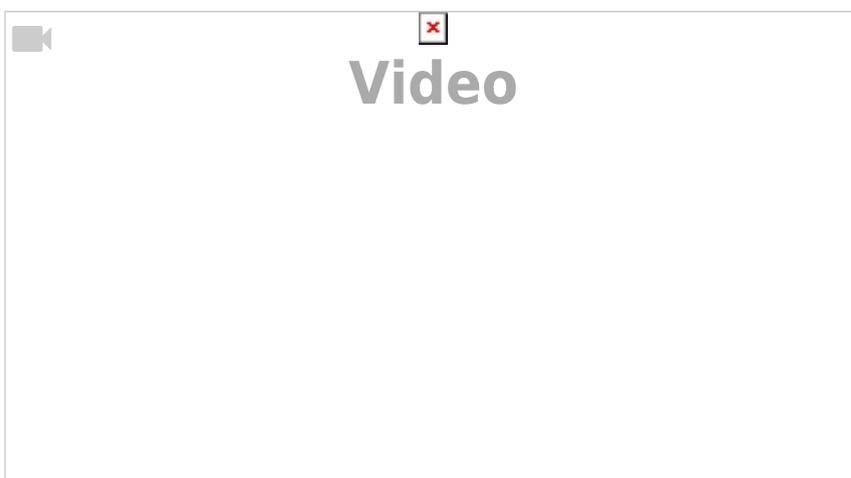
## **2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie**

### **Dramatisierung, emotionale Hinweise**

Wie bereits erwähnt jeder Erfolg wird mit einem Sound verdeutlicht.

### **Mittel zur Subjektivierung, einer subjektiven Wahrnehmung einer Figur**

Wenn der Witcher seine Hexersinne benutzt, werden alle Geräusche ausser seine Stimme und Fusschritte gedämpft, um seine Konzentration zu verdeutlichen. Das Hilft dem Spieler auch, sich auf die wesentlichen Sachen zu konzentrieren, da man nicht durch die Umgebungsgeräusche abgelenkt wird.



### 3. Ästhetische Beurteilung

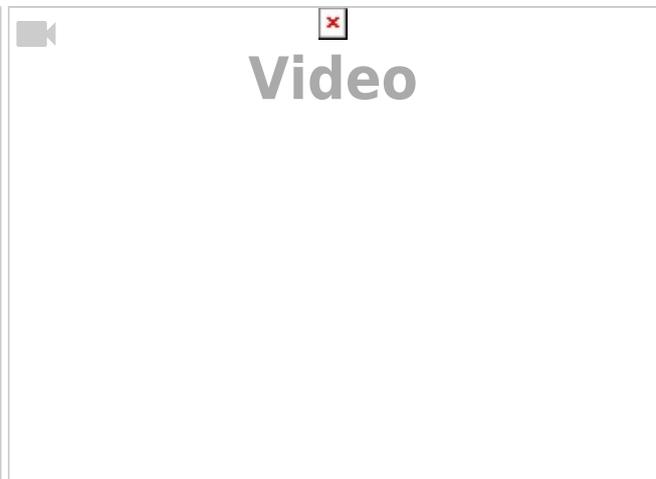
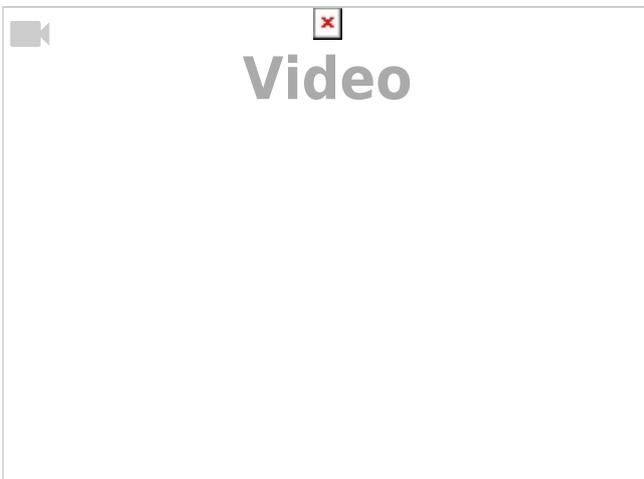
#### 3.1 Stil, Genre, Klangästhetik

Wenn man durch die Welt von Witcher 3 reitet, hört man wunderbare, leicht mittelalterlich angehauchte Melodien im Hintergrund, die in Kombination mit vielfältigen Ambientegeräuschen den Spieler in die Welt von „The Witcher“ eintauchen lassen. Da sich das Witcher-Universum stark, aber nicht ausschließlich auf die slawische Mythologie stützt, hat die Musik auch eine ziemlich kräftige Dosis dieses Vibes. Es verbindet die authentischen slawischen Folk-Elemente mit einem zeitgenössischen Sound. Die Instrumentation ist stark von slawischen Instrumenten besetzt, wie zum Beispiel der Gusli oder der Rebec.

Rebec:

Gusli:

Sou  
ndt  
rac  
k:



V  
i  
d  
e  
o



Die Kampfgeräusche, die Schreie und Geräusche der Monster, die Schlachtrufe und Drohungen der menschlichen Gegner. Das Klirren der Schwerter, das Zischen der Hexerzeichen, das Stöhnen der besiegten Gegner. Es passt einfach!

#### 3.2 Klangqualität

Die **Klangqualität** ist ausgezeichnet, dem Spielenden wird nie bewusst, dass es sich dabei um Aufnahmen handelt. Soundscapes sind extrem vielschichtig und komplex, besitzen verschiedene

Distanzstufen und sind dynamisch. Mithilfe von surround Sound und Lautstärke wird dem Sound eine Dreidimensionalität gegeben, welche den Spielenden die Quelle des Sounds im Raum verorten lässt.

3D-Sound [witcher3\\_3dsound.mp3](#)

Man merkt dass die Erstellung von Musik für Witcher 3 viel Fleiss und Sorgfalt gebraucht hat. Es ist faszinierend, wie die Geräusche perfekt synchronisiert sind und an die Aktionen des Spielers anpassen. Zum Beispiel die Hufgeräusche und Schrittgeräusche, die sich verändern, wenn man das Tempo ändert oder sauf einem anderen Untergrund wechselt. Es ist eine wahre Freude, den Dialogen zuzuhören, da sie sehr gut synchronisiert sind. Jeder Sound ist fein abgestimmt auf das System und der resultierende Mix der Komponenten tönt nicht überladen. Alle wichtigen Gameplay-Sounds sind gut erkennbar.

Das Wettersystem und die dazugehörenden Sounds ist sehr anpassungsfähig. Einerseits kann es ruhig und leise sein, während der Witcher frei herumläuft, andererseits wird es während wichtiger Storymomente der Dramaturgie angepasst und es wird plötzlich stürmisch, regnerisch und laut.

### 3.3 Verbesserungsmöglichkeiten

Obwohl die Repetitivität oft gut vermieden wird, gibt es manchmal stellen an denen das gleiche oft gesagt wird. Auch die Gegner wenn gleichzeitig geschlagen, reagieren oft gleich. Manchmal kann es ziemlich stören und aus der Immersion rauswerfen.

Repetition [witcher3-repetition.mp3](#)

---

## 4. Subjektiver Gesamteindruck

Die Immersion in die Welt von „The Witcher 3“ wird mit Sonds kreiert, die sehr natürlich und organisch, sich dennoch aufgrund der slavischen Elemente magisch anfühlen. Der Sound vereint alle anderen Assets im Spiel. Die Welt ist mit vielen glaubwürdigen und hochdetaillierten, spezifischen Klängen gefüllt. Es gibt so viele davon, dass sie sich nicht repetitiv anfühlen.

Der Sound in „The Witcher 3“ macht einen integralen Bestandteil der Spielgeschichte aus. Es gibt dem Spielenden das Gefühl, dass sich die Umgebung ständig weiterentwickelt und sich an die von ihm gewählten Handlungsstränge und seinem Spielstil anpasst.

Wir finden dieses Spiel sehr empfehlenswert. Alle Teile des Spiels sind gut aufeinander abgestimmt und der Spieler bleibt in der Immersion. Der Sound ist gut an das Setting angepasst. Volksinstrumente sowie Volkslieder kommen in den Soundtracks vor, sowie in den UI Sounds. Alles ist bis ins letzte Detail ausgedacht und zusammenhängend.

---

## 5. Fazit

## 5.1 Direktvergleich

### Quest abgeschlossen:

Witcher 1:	Witcher 3:	<b>Level up:</b>
<a href="#">witcher1_questcompleted.mp3</a>	<a href="#">the_witcher_3_quests_completed_sound_1_.mp3</a>	

Witcher 1:	Witcher 3:	Im neuere n Teil sind die Sounds weniger magisch, tendieren eher zu traditionell slavischen Sounds.
<a href="#">witcher1_levelup.mp3</a>	<a href="#">the_wither3_levelup.mp3</a>	Damit klingt es weniger er wie ein typi

sch  
es  
RP  
G  
und  
ist  
sub  
tiler  
und  
einz  
igar  
tige  
r.

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

Witcher 1:

[witcher1\\_raumstadt.mp3](#)

Witcher 3:

[witcher3\\_city.mp3](#)

Hier  
hört  
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  
e

Sounds  
,  
welche  
schnell  
ein  
und  
aus  
gef  
ade  
t  
werden  
. Im  
neue  
ren  
Teil  
ist  
die  
Stadt  
auch  
mit  
Sounds  
über  
laden,  
Leute  
sprechen  
von  
beiden  
Seiten,  
es  
passiert  
vielmehr.  
Hier  
wer

den  
die  
Sou  
nds  
auc  
h  
nic  
ht  
me  
hr  
so  
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.

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

Is  
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  
einzigar  
tig  
und  
spa  
nne  
nd  
ma  
cht.  
Die  
Fre  
que  
nze  
n  
sin  
d  
übe  
r  
das  
gan  
ze

Spektrum verteilt, man kann hören, wie das Schwert in das Fleisch des Gegners einschneidet. Die Sounds sind dynamisch lauter und leiser, je nachdem wie nahe sich der Gegner 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  
sind  
nicht  
im  
Raum  
zu  
verorten  
und  
für  
den  
Spieler  
fühlt  
es  
sich  
nicht  
an,  
als  
würde  
er  
in  
Mitte  
eines  
Gefechts  
stehen  
.

Vergleich der **UI Sounds**:

Witcher 1:

[witcher1\\_uinventory.mp4](#)

Witcher 3:

[witcher3\\_menu.mp4](#)

Bei  
„Witcher  
1“  
sind  
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.

## 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 spezifisch 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\\_3](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_witcher_3)

Last update: **2021/06/11 10:07**

