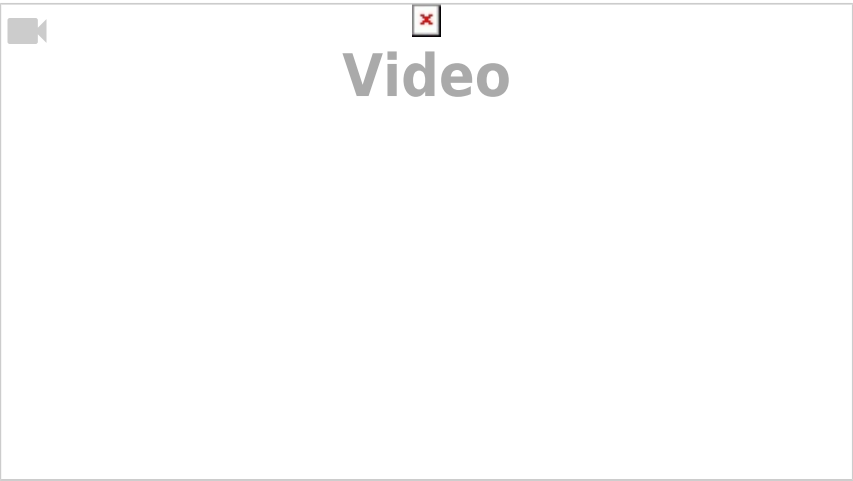
The Witcher 3

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

1. Spielbeschrieb

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

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.

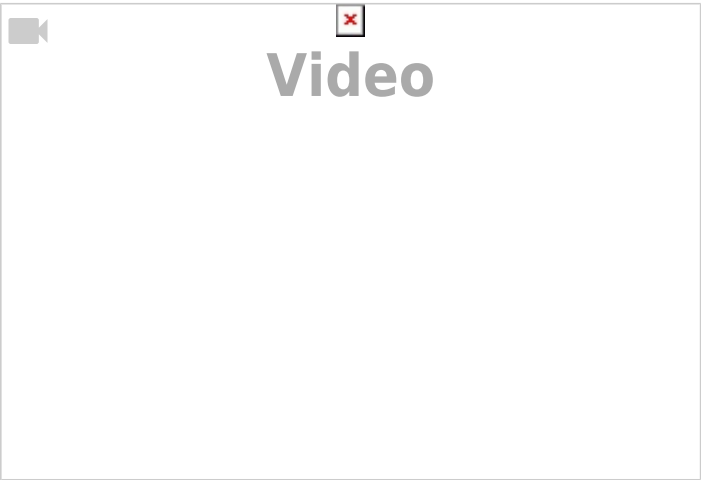
2.1 Wahrnehmungsorientierung

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 dazugehörenden 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. Der Spielende hört zum Beispiel Hufgeräusche des Pferdes, das schreien des Wolfes, metallische Töne, Geräusche von aufreissendem 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	the_wither3_levelup.mp3

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Während eines Gesprächs mit einem NPC werden die Ambiente Sounds ausgeblendet, um den Fokus nur auf das Gespräch zu lenken.

Ruhe während des Gesprächs	witcher3_verdeutlichung.mp3

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

Menu	witcher3_menuausgeblendet.mp3

Verdeutlichung Jede Aktion hat ein eingener 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	witcher3_verbesserung.mp3

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

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

Fehlgeschlagene Aktion

Wenn der Spieler dort hineinreitet wo das Pferd nicht durch kann, stoppt das Pferd abrupt und macht ein lautes Geräusch.

Abrupter Stopp	witcher3_gehtnicht.mp3

Zustandsänderung

Wenn der Witcher zu viel Heiltrank einnimmt wird alles verschwommen und die Geräusche dumpf.

Freude am “sich selber hören”

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

Kampfkommentar	witcher3_ermutigung.mp3

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

direkte Kommunikation

Oft kann man die Umgebung detalliert durchsuche, der Witcher kommentiert dann jedes Ereigniss. Zum Beispiel wenn man sich in einem Haus rumschaut, erzähl der Witcher etwas zu jedem Objekt mit dem der Spieler interagiert.

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

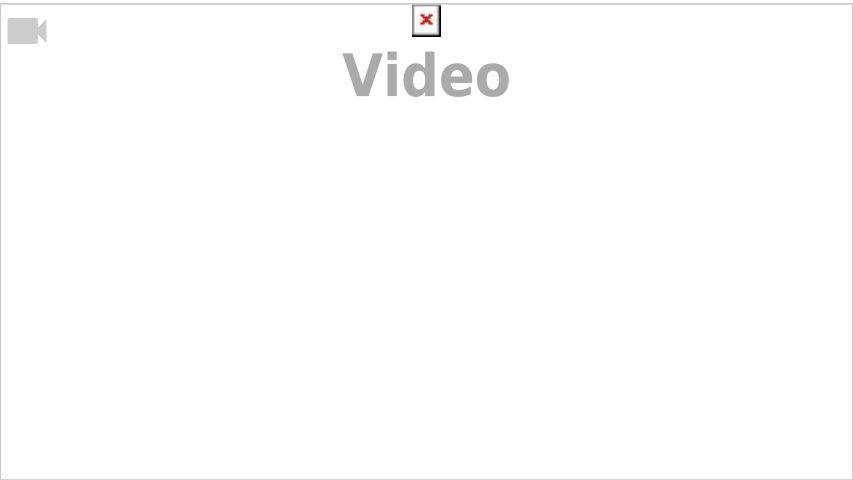
Grundsetzlich passen die Umgebungsgeräusche sich immer an. In diesem Beispiel werden alle Geräusche ausser die Hintergrundmusik dumpf, wenn man unter Wasser taucht.

Unterwasser	witcher3_newambience.mp3

2.4 Bezogen auf Raum

Etablierung eines Settings

Die Geräusche verändern sich konstant. Es gibt einen Tag-Nacht Zyklus sowie verschiedene Wetterbedingungen die einen Einfluss auf das Ambiente haben.



Nutzung zur Navigation / Orientierung

Wenn der Spieler bestimmte Räume betritt sagt der Witcher oft ein Kommentar was hier los ist. in diesem Beispiel betritt der Spieler die Umgebung von einem Power-Up Stein.

Power-Up Raum	witcher3_raumbetreten.mp3

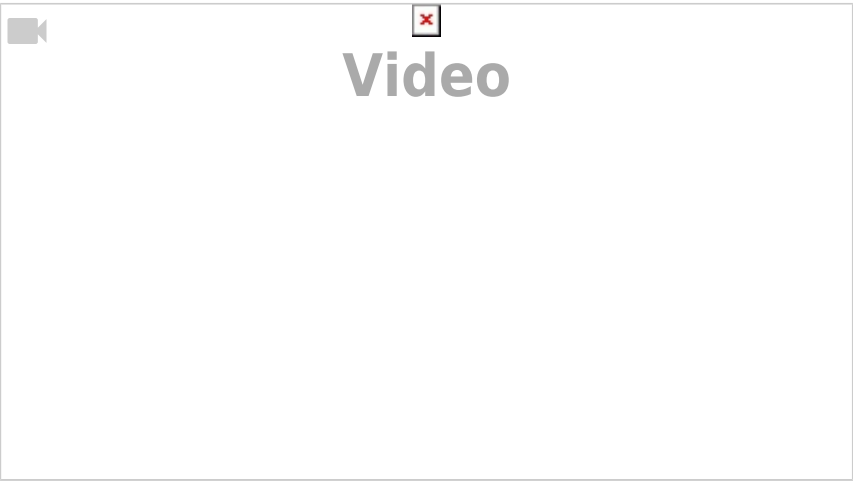
2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

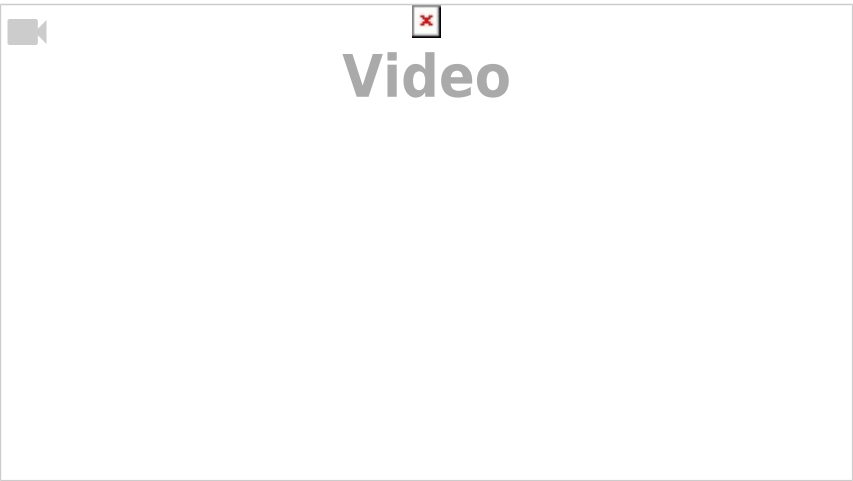
Wie bereits erwähnt jeder Erfolg wird mit einem Sound verdeutlicht.

Beeinflussung der Zeitwahrnehmung

Es wird nicht mit Slowmotion gearbeitet, dennoch gibt es ein Glitch bei dem das Geschehen verlangsamt wird.



Mittel zur Subjektivierung, einer subjektiven Wahrnehmung einer Figur Wenn der Witcher seine Hexersinne benutzt, werden alle geräusche ausserd seine Stimme und Fussschritte gedämpft um seine Konzentration zu verdeutlichen.



Wenn Witcher zu viel Heiltrank einnimmt hört er nicht mehr so gut. Alle Geräushe werden gedämpft.

---

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 im Zusammenhang mit vielfältigen Ambientegeräuschen den Spieler in die Welt von Witcher versetzen. 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 authentische Folk-Elemente mit einem zeitgenössischen Sound.

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

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 auf einem anderen Untergrund sich bewegt. 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.

Oft hört man wie ein Geräusch von einer Seite zur anderen rübergeht, was im Kampf einen epischen Eindruck macht und trägt dazu bei, dass die Sounds nicht repetitiv wirken.

3D-Sound	witcher3_3dsound.mp3

Das Wettersystem ist sehr anpassungsfähig einerseits kann es wild laufen, sein Ding machen, während der Witcher frei herumläuft, aber andererseits wird es während wichtiger Story-Momente, an das Geschehen angepasst.

3.3 Verbesserungsmöglichkeiten

Obwohl die Repetitivität oft gut vemieden 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 Witcher 3 wird mit Sonds kreiert, die sehr natürlich und organisch sind und dennoch sich magisch anfühlen, und alle anderen Assets im Spiel vereinen. Die Welt ist mit vielen glaubwürdigen und hochdetaillierten, spezifischen Klängen gefüllt, die sich nicht wiederholend anfühlen. Es gibt im Spiel tonnenweise SFX-Variationen für alles, was Soundunterstützung benötigt.

Der Sound im Witchermacht einen integralen Bestandteil der Spielgeschicht.Der Spielern das Gefühl zu geben, dass sich die Umgebung ständig weiterentwickelt und sich an die von ihm gewählten Handlungsstränge und ihrem Spielstil anpasst.

---

5. Fazit

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.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_witcher_3&rev=1623329855

Last update: **2021/06/10 14:57**