

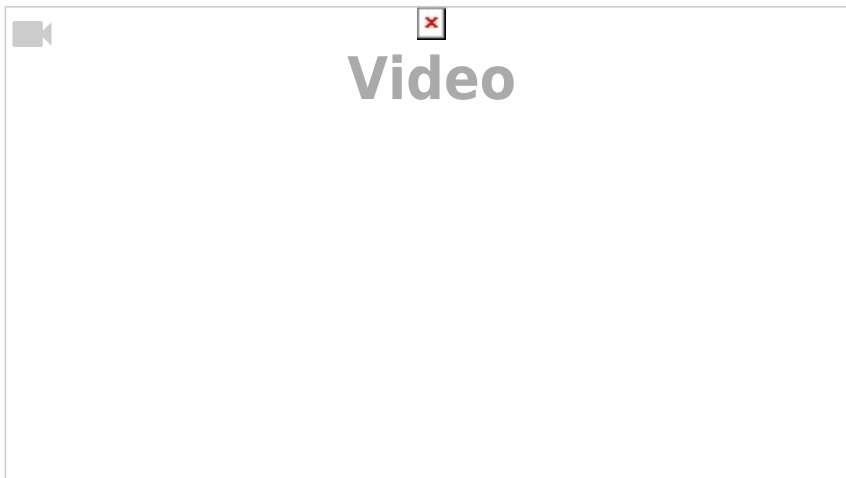
The Witcher 3



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

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.

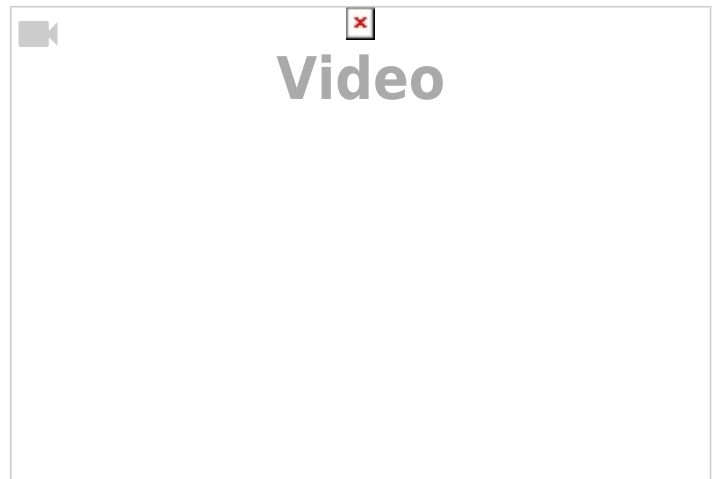
2.1 Wahrnehmungsorientierung

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 Soundkulisse 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 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
----------------	---

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	witcher3_verdeutlichung.mp3
----------------------------	---

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

Menu wird aufgemacht.	witcher3_menueausgeblendet.mp3
-----------------------	--

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.	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

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	witcher3_gehtnicht.mp3
----------------	--

Freude am "sich selber hören"

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

Kampfkomentar	witcher3_ermutigung.mp3
Magische Aktion	witcher3_magiceffect.mp3

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 Witches sowie seine Aktionen. Wenn er ein Raum betritt wird er oft begrüsst, manchmal fangen gleich Cut-Scenes oder Scripted Sequences an.

Kommunikation der Umgebung

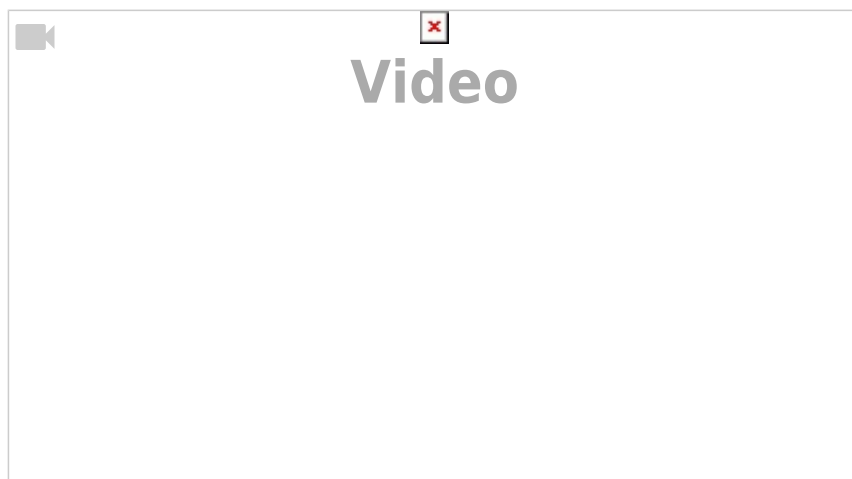
Grundsätzlich passen die Umgebungsgeräusche sich immer an. In diesem Beispiel werden alle Geräusche ausser die Hintergrundmusik dumpf, wenn man unter Wasser taucht. Die hohen und tiefen Frequenzen der Umgebungsgeräusche werden weggenommen. Das trägt sehr stark zur Immersion bei.

Unterwasser	witcher3_newambience.mp3
-------------	--

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](#)

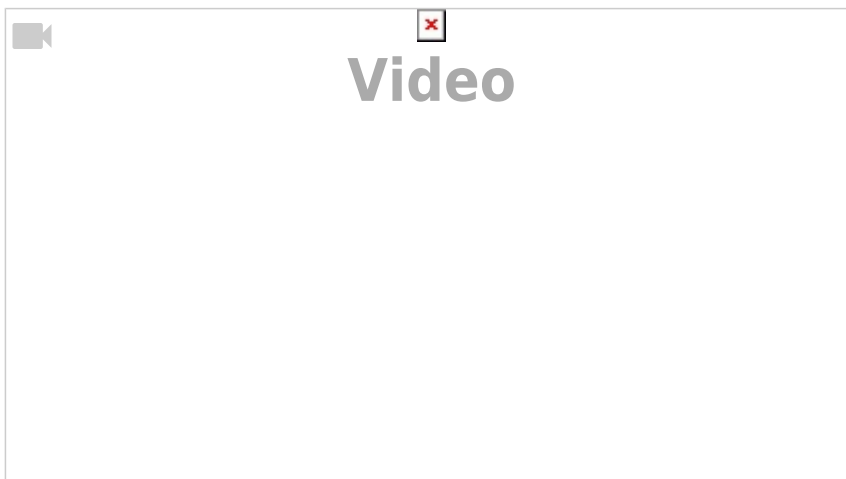
2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

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 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 slawischen 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:	Level up:
witcher1_questcompleted.mp3	the_witcher_3 quests_completed_sound_1_.mp3	
Witcher 1:	Witcher 3:	Im neuen Teil sind die Sounds weniger magisch, tendieren eher zu traditionell slavischen Sounds.
witcher1_levelup.mp3	the_wither3_levelup.mp3	Damit klingt es we

nig
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
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
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
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,
als
wür
de
er
in
Mitt
en
ein
es
Gef
ech
ts
ste
hen
.

Vergleich der **UI Sounds**:

Witcher 1:	Witcher 3:	Bei
witcher1_uiinventory.mp4	witcher3_menu.mp4	„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

leiser,
so mit
auch
weicher
und
angenehmer.

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 spezieifisch 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&rev=1623333758

Last update: **2021/06/10 16:02**

