2025/11/21 06:49 1/17 The Witcher 3

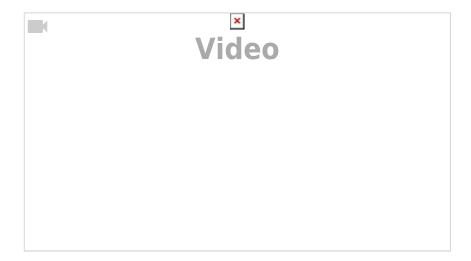
The Witcher 3



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.

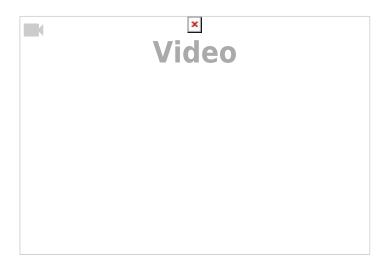
2.1 Wahrnehmungsorientierung

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 witcher 3 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. 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. witcher 3 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

2025/11/21 06:49 3/17 The Witcher 3

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_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. 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.

Last update: 2021/06/10 16:12

Kampfkommentar	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 detalliert 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

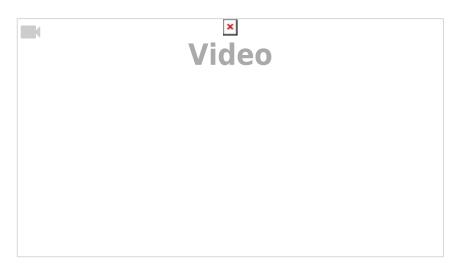
Grundsetzlich passen die Umgebungsgeräusche sich immer an. In diesem Beispiel werden alle Geräusche ausser die Hintergrundmusik dumpf, wenn man unter Wasser taucht. Die hohen und tiefen Frequenzen der Umgebungsgeräusche werden weggenommen. Das trägt sehr stark zur Immersion bei.

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.



2025/11/21 06:49 5/17 The Witcher 3

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

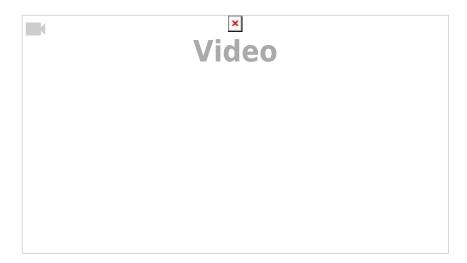
2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

Wie bereits erwähnt jeder Erfolg wird mit einem Sound verdeutlicht.

Mittel zur Subjektivierung, einer subjektiven Wahrnehmung einer Figur

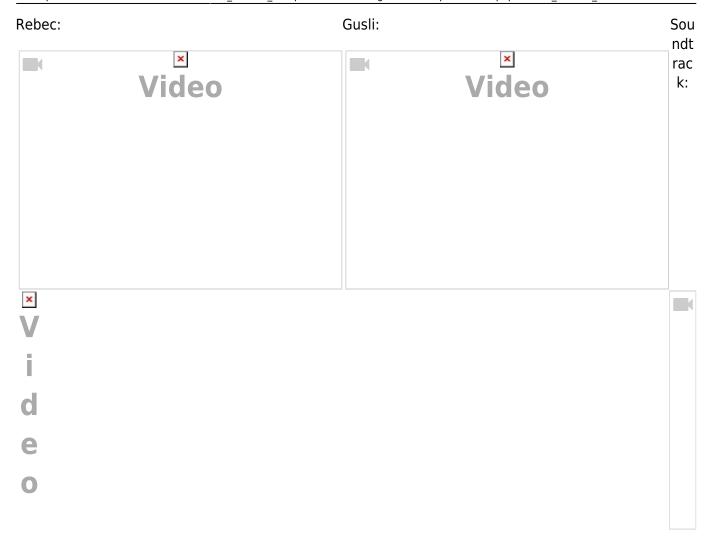
Wenn der Witcher seine Hexersinne benutzt, werden alle Geräusche ausser seine Stimme und Fussschritte gedämpft, um seine Konzentration zu verdeutlichen. Das Hilft dem Spieler auch, sich auf die wesentlichen Sachen zu konzentrieren, da man nicht durch die Umgebungsgeräusche abgelenkt wird.



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 Kombinatino 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 slavischen Folk-Elemente mit einem zeitgenössischen Sound. Die Instrumentation ist stark von slavischen Instrumenten besetzt, wie zum Beispiel der Gusli oder der Rebec.



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 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 "The Witcher 3" wird mit Sonds kreiert, die sehr natürlich und organisch, sich dennnoch 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: Lev el witcher1_questcompleted.mp3 the_witcher_3_quests_completed_sound_1_.mp3 up:

Witcher 1: Witcher 3: Im neu witcher1_levelup.mp3 the_wither3_levelup.mp3 ere n Teil

sin

d die Sou nds we nig er ma gisc h, ten dier en ehe r zu trad itio nell slav isch en Sou nds Dam it klin gt 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: Witcher 3: Hier

witcher1_raumstadt.mp3 witcher3_city.mp3

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

hört

ma n

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,

n hört sie auc h nac h ein er ge wis sen Dist anz im mer noc

h.

Hier hört

ma

Ein Vergleich der Kampfgeräusche:

Witcher 1: Witcher 3:

witcher1_fightsound.mp3 witcher3_fight.mp3

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 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 е 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

fühl t es sich nic ht an, als wür de er in Mitt en ein es Gef ech ts ste

hen

Bei "Wi

eler

Vergleich der **UI Sounds**:

Witcher 1: Witcher 3:

witcher1_uiinventory.mp4 witcher3_menu.mp4

tch er 1" sin d alle Teil e des Uls 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 е viel sub tiler und leis er, S0 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 speziefisch 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=1623334357



