



Novigrad gehört zu den größten Städten in der gesamten Welt von The Witcher 3. Hier müssen Quest und Level Designer besonders eng zusammenarbeiten und sich koordinieren, um ihre Geschichten möglichst stimmungsvoll zu erzählen.

Fünf Jahre The Witcher 3

EINE OPEN WORLD BAUEN

The Witcher 3 hat die wohl lebendigste und abwechslungsreichste Spielwelt überhaupt. Jetzt erklärt CD Projekt Red, wie diese eindrucksvolle Umgebung überhaupt entstanden ist. Von Dominik Schott

Die Open World von The Witcher 3 ist nicht nur groß, sondern fühlt sich lebendig, ja fast schon richtig echt an: Weitläufige Wiesen wechseln sich mit tiefen Wäldern ab, Großstädte und beeindruckende Festungen überziehen den Kontinent ebenso wie kleine Dörfer, Bauernhöfe oder eindrucksvolle Burgruinen. Und mittendrin stehen wir Seite an Seite mit Geralt, erleben Dutzende Quests, lernen Hunderte Menschen, Fabelwesen und andere magische Gestalten kennen — und fragen uns früher oder später: »Wie haben die das eigentlich gemacht?«

Wer eine große und glaubwürdige Spielwelt erschaffen will, muss dabei unheimlich viele Dinge beachten: Das ist eine der vielen Erkenntnisse, die CD Projekt Red im Interview mit GameStar geteilt hat. Und es gibt noch viele weitere gelernte Lektionen, Leveldesigner-Kniffe und verrückte Entwickler-Anekdoten über die Herausforderungen der

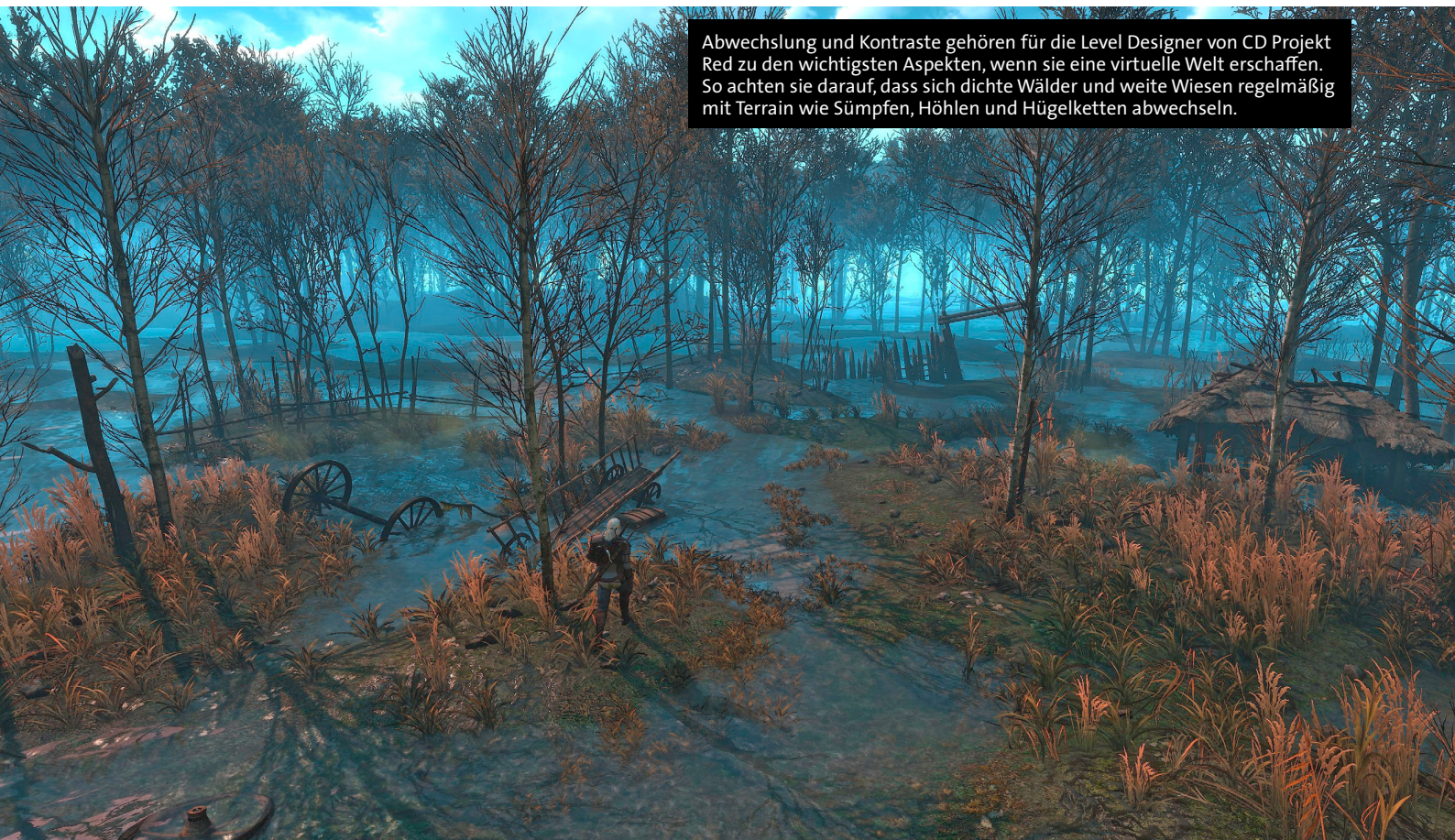
Open World, die wir in diesem Artikel für euch zusammengetragen haben.

Und das Dorf muss da hin

Eine der größten Herausforderungen für CD Projekt bei der Entwicklung an The Witcher 3 war die Frage, wie sie ihre Spielwelt eigentlich gestalten wollen: Es gibt so viel Platz, aber wo und wie fängt man eigentlich damit an, sie mit Siedlungen und Landschaften zu füllen? Im Gespräch mit dem Level Designer Miles Tost erfahren wir, dass diese Aufgabe zwar zunächst einschüchternd klingt, in der Realität sich aber ganz organisch und fast von allein erledigt: »Im Fall der Hauptstory kam es durchaus vor, dass wir dachten: Wir brauchen eine Stadt, ein Dorf oder irgendwo eine bestimmte Höhle, damit Geralt einen Zwergenkönig oder so besuchen kann. Und diese Orte müssen dann geplant werden. Wir haben in der Regel schon eine grobe

Idee, wie unser Terrain aussieht, sehen aus der Vogelperspektive eine Landschaft, hier die Stadt, da die Höhle, ist das vielleicht zu weit, vielleicht näher — da wird dann viel probiert.« Immer wieder testet das Team die Laufwege zwischen den einzelnen Stationen der Quest aus, misst die Zeit und verschiebt Städte, Dörfer und Höhlen, bis die Entfernungen möglichst angenehm sind.

Anders geht das Team vor, wenn es an einer Nebenquest arbeitet. »Da sind wir deutlich freier. Dann können wir uns überlegen: Wie wäre es denn, wenn wir eine Welt haben, die logisch in sich geschlossen ist, also auch eine Infrastruktur hat. Bei einer großen Stadt bietet es sich dann beispielsweise an, dass drumherum Dörfer sind, die Nahrung produzieren.« Wo diese Dörfer und Burgen platziert werden, folgt dabei ganz dem Prinzip »vom Groben ins Feine«: »Wir haben die Welt von The Witcher 3 in kleinere Regionen



Abwechslung und Kontraste gehören für die Level Designer von CD Projekt Red zu den wichtigsten Aspekten, wenn sie eine virtuelle Welt erschaffen. So achten sie darauf, dass sich dichte Wälder und weite Wiesen regelmäßig mit Terrain wie Sümpfen, Höhlen und Hügelketten abwechseln.

eingeteilt, beispielsweise Skellige, das Niemandsland und Novigrad – und diese Regionen dann noch mal in sich in Agrarbereiche und wildere Bereiche aufgeteilt, wo beispielsweise Jäger unterwegs sind.« Aus dieser Unterteilung entstehen dann die Geschichten und die Orte, die dann für diese Geschichten benötigt werden, fast wie von alleine: »Der Rest ergibt sich. Wenn wir denken: Hey, hier wäre es cool, dass Jäger ihrer Arbeit nachgehen, können wir im nächsten Schritt sagen: Vielleicht gibt es hier auch noch eine Höhle mit Monstern. Dadurch entsteht fast schon automatisch ein geschlossenes Bild, das Sinn ergibt, aber man muss dieses Bild pflegen und immer wieder in die richtige Richtung schieben.«

Wann ist eine Open World voll?

Egal, wie groß eine Spielwelt auch ist – irgendwann ist sie voll: Zwar gäbe es sicherlich noch Platz für mehr Monster, Städte und Questreihen, doch die Entwickler müssen immer darauf achten, dass Spieler auch mal Leerlauf und nichts zu tun haben (mehr dazu später). Dass dann jemand die Handbremse zieht, ist umso wichtiger, weil die Größe der Spielwelt nicht von vorneherein auf den virtuellen Quadratmeter genau definiert wird. Stattdessen wächst die Open World organisch mit den Inhalten, die das Entwicklerteam anfertigt: »Es passierte recht oft, dass das Living-World-Team, das die Monster in der Welt platziert, uns Level Designern gesagt hat: Hey, wir hätten jetzt gerne das und das, hast du dafür einen passen-

den Ort? Und dann sagte ich: Vielleicht habe ich da was übrig. Hier, das passt wie die Faust aufs Auge, was ich letztes gemacht habe – das wollte zwar ein Quest Designer benutzen, aber ihr könnt euch das sicherlich teilen.« So passiert es im Fall von The Witcher 3 immer wieder, dass an einem Ort gleich mehrere Quests stattfinden, weil sich die unterschiedlichen Teams ein und dieselbe Location geteilt haben.

Aber irgendwann ist die Spielwelt nun mal auch voll, und dann müssen die Entwickler sich in Verzicht üben. Außerdem steht Geld im Weg, weiß Miles aus Erfahrung: »Natürlich kommt irgendwann der Production-Hammer und sagt: Leute, das wird zu teuer. Dann müssen wir uns genau überlegen, ob eine Quest wirklich noch eine Dialogzeile mit einem NPC mehr braucht, die muss nämlich nicht nur geschrieben und übersetzt, sondern auch in jeder Sprache vertont werden. Das ist nicht einfach mal so gemacht.« In diesen Fällen weicht das Entwicklerteam dann immer wieder auf Notizen aus: kurze, geschriebene Nachrichten und Geschichten, die Geralt in der Welt entdecken kann.

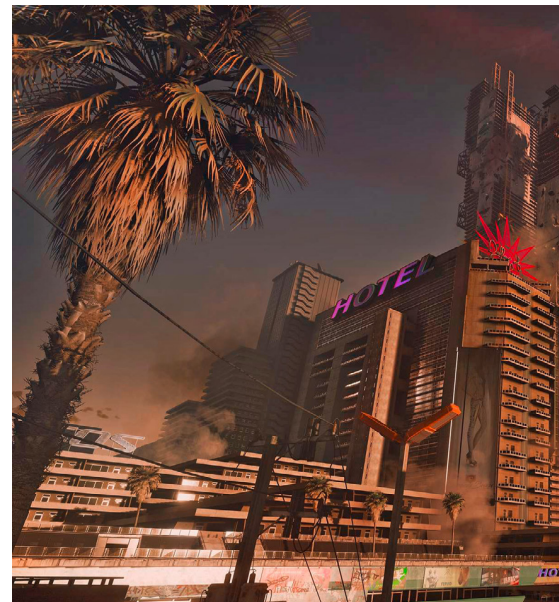
Wie entsteht eine Open-World-Quest?

Gerade bei der Erschaffung einer großen, offenen Spielwelt ist es immens wichtig, dass Level und Quest Designer gut zusammenarbeiten, und das ist auch bei The Witcher 3 nicht anders. Miles vergleicht die Zusammenarbeit beider Teams mit einem Ping-Pong-Spiel, bei dem Ideen und Entwürfe hin und her geworfen werden, bis das Ender-

gebnis passt. Sein Kollege und Quest Designer Philipp Weber führt weiter aus: »Für eine Main Quest haben wir natürlich die Hauptstory, die bereits in Quests unterteilt ist. Für jede Quest bekomme ich dann ein paar Sätze, wo die Aufgabe beginnt und endet, was den Charakteren passieren soll, welche Gegenstände sie erhalten, wohin sie gehen müssen. Und dann fange ich einfach an, mein Quest Design zu schreiben: Das sind zehn, 15 Seiten extrem detaillierte Beschreibungen aller Aktionen, die der Spieler machen soll, was die NPCs sagen – im Grunde die komplette Story der Quest.« Während die Quest Designer bei der Hauptquest mit gewissen Vorgaben arbeiten müssen, haben sie bei den Nebenquests zunächst komplett freie Hand: »In dem Fall schreiben wir Quest Designer sogenannte Pitches, eine halbe Seite Text, auf der unsere Idee für diese Quest erklärt ist. Die geben wir an den Lead Quest Designer, der dann sagt, welche Quests ihm gefallen und welche nicht. Und dann wird weiter daran gearbeitet.« An diesem Punkt im Entstehungsprozess einer Witcher-Quest kommt es nun zu mehreren Iterationen, also immer wiederkehrenden Absprachen mit dem Lead Quest Designer und schließlich auch Game Director, bis die Story und der Ablauf einer Quest endgültig abgenickt wird. »Sobald der Game Director sein OK gibt, reden wir mit allen anderen Teams, fertigen Beschreibungen für Locations an, die wir uns wünschen. Ab diesem Zeitpunkt muss ich mit allen Abteilungen sprechen, die alle ihre eigenen Ideen haben



Cyberpunk 2077 profitiert von den Lektionen, die das Entwicklerteam während der Arbeit an The Witcher 3 gelernt hat. So sollen die Quests im futuristischen Rollenspiel noch umfangreicher und noch besser auf die Entscheidungen und das Verhalten der Spieler eingehen.



– und dann bauen wir die Quest wirklich ins Spiel ein.« Gerade mit den Level Designern sprechen Weber und seine Kollegen dann viel und lange, um passende Locations in der Spielwelt für diese oder jene neue Aufgabe zu finden. Dabei müssen die Designer bereits Rohfassungen für die Dialoge konzipieren, die dann in der finalen Quest von den Figuren gesprochen werden. Dabei bedient sich Weber eines Tricks, um die Stärken aller beteiligten Mitarbeiter bestmöglich ausspielen zu können: »Ich schreibe meine Dialoge immer in dritter Person, damit die Schreiber nicht zu sehr beeinflusst werden, wie sie ihre Sätze formulieren sollen, und dadurch mehr Freiheit haben.«

Durchschnittlich wird eine Quest rund 15 Mal komplett durchgesehen und nach Bedarf überarbeitet – das geschieht auch noch kurz vor Release. Das ist sogar die Regel, es komme quasi nie vor, dass eine

Quest in den ersten vier Monaten der Entwicklungsarbeit fertiggestellt wird und dann bis Release des Spiels in der Schublade liegt. Dazu sagt Miles Tost: »Das ist wie ein Puzzle, bei dem man die Puzzleteile auch noch selbst gemacht hat.«

Was sind Points of Interest?

Ein Point of Interest (PoI) ist ein Ort in der Spielwelt, der gleich mehrere Aufgaben erfüllt: Er dient Spielern zur Orientierung in der Open World und soll in ihnen die Lust wecken, die Welt zu erkunden. Diese Hotspots können dabei ganz unterschiedlich aussehen: Mal sind es Burgruinen oder verlassene Dörfer, mal Grabhügel oder langgezogene Sümpfe. Diese Ortsmarker in der Spielwelt sinnvoll zu platzieren, war gerade für die Arbeit an The Witcher 3 eine echte Herausforderung, wie Level Designer Miles erklärt: »Es war super schwer, schon alleine

zu entscheiden, wie dicht die angeordnet sein sollen. Man will ja nicht, dass der Spieler rumläuft und die ganze Zeit nichts passiert oder im Gegenteil, dass dem Spieler ununterbrochen Content in die Fresse geworfen wird und er nur noch denkt: Schon wieder eine Ruine, schon wieder eine Quest. Das haben wir bei The Witcher 3 damals ganz banal getestet, indem wir sehr abstrakte Objekte platziert haben, die stellvertretend für zukünftige PoIs standen, zum Beispiel blaue Zylinder. Zwischen denen sind wir zu Fuß und zu Pferd gereist, haben die Zeit gemessen und überlegt: Was ist denn eine angenehme Zeit, die verstreichen kann, ohne dass was passiert, damit diese Pause nicht zu lange und nicht zu kurz ist. Man braucht immer mal wieder Räume und Orte, wo nichts passiert und man mal atmen kann. Wenn dauernd was passiert, wird das schnell öde und langweilig.«



Dörfer sind in der Welt von The Witcher 3 nicht nur schön anzusehen, sondern verstärken auch die Glaubwürdigkeit des gesamten Spiels: Hier wird beispielsweise die Nahrung produziert, mit der umliegende Großstädte versorgt werden. Details wie diese helfen den Entwicklern dabei, eine glaubwürdige und in sich logische Welt zu erschaffen.

Glaubwürdiges Worldbuilding in einer offenen Spielwelt heißt manchmal auch, an Kleinigkeiten und unspektakuläre Details zu denken. So plant CD Projekt Red genügend Parkplatzflächen in ihrer Zukunftswelt einzubauen – irgendwo müssen die schwebenden Autos ja parken!



Ebenso wie in The Witcher 3 soll es auch in Cyberpunk 2077 keinen »Fail State« außer den Bildschirmtod für Spieler geben. Jede Entscheidung soll von einer logischen Konsequenz begleitet werden, um die natürlichen Stärken einer offenen Spielwelt voll ausnutzen zu können.

Wie geht man mit spielerischer Freiheit um?

Wer eine offene Spielwelt zu Füßen liegen hat, will die natürlich auch erkunden. Das wissen auch die Entwickler von CD Projekt Red, die ihre Spieler so wenig wie möglich, aber so viel wie nötig lenken und leiten – und dabei tricksen sie mit einigen Kniffen im Leveldesign, wie uns Lead Quest Designer Mateusz Tomaszkiwicz erklärt: »Wir haben versucht, Stationen einer Quest so zu platzieren, dass sie in einer dynamischen Wechselwirkung stehen – manchmal ganz eng beieinander, in geschlossenen Räumen oder Umgebungen und manchmal weit voneinander entfernt, damit Spieler weit reisen müssen und unterwegs auf andere Aufgaben stoßen, die sie interessieren könnten.«

So wichtig CD Projekt Red aber auch die Freiheit ist, gibt es doch einige Quests, die vom Spieler erledigt werden müssen, sobald sie erst einmal begonnen wurden. Hier

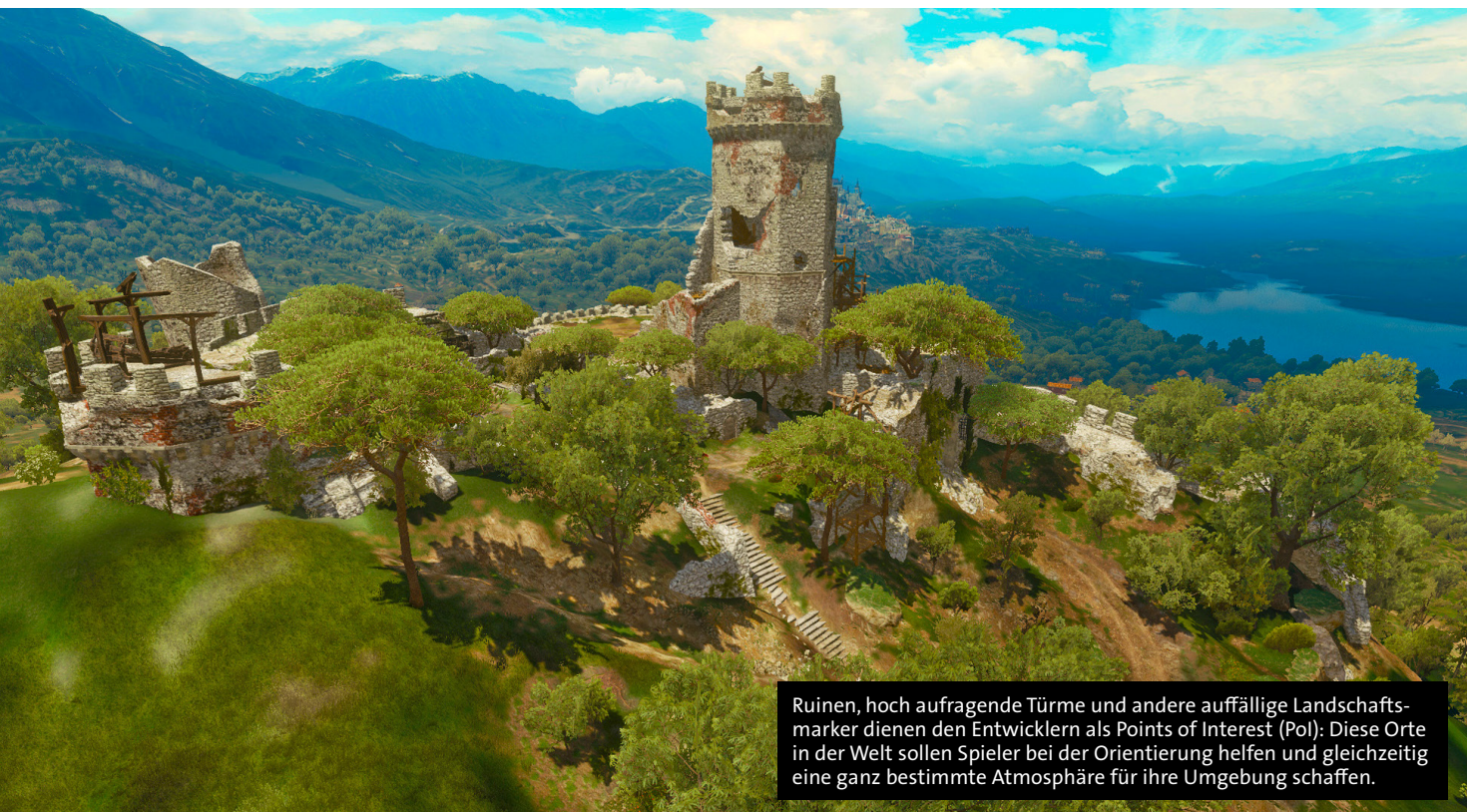
nennt Tomaszkiwicz zwei Beispiele, die veranschaulichen, wie die Designer die Spieler einschränken, um die Glaubwürdigkeit ihrer Spielwelt zu schützen: »Das haben wir zum Beispiel bei der Schlacht von Kaer Morhen gemacht, die Spieler nicht einfach so verlassen können, um eine Nebenquest zu starten. Oder auch in der Questreihe des Barons: Zwar haben Spieler auf der Suche nach Tochter und Frau des Barons spielerische Freiheit und reisen eine große Distanz, aber sobald die Szene mit dem Dämonenbaby startet, schränken wir diese Freiheit wieder ein, sonst beginnen die Spieler eine neue Quest, während der Baron mit seinem Baby im Arm in der Gegend herumsteht. Da mussten wir sehr umsichtig sein.«

Eine wichtige Erkenntnis

»Bei The Witcher 3 haben viele Leute bemängelt, dass man häufig die Witcher-Sinne

benutzen und einer Spur folgen muss«, erinnert sich Philipp Weber. »Als Quest Designer arbeitest du eben nur an deinen Quests und merkst gar nicht, dass viele andere Ähnliches wie du machen. Für die Expansions haben wir uns dann schon angestrengt, die Witcher-Sinne kreativer einzusetzen. Bei Cyberpunk 2077 können wir jetzt dank dieser Erkenntnisse sagen: Diese Dinge haben wirklich gut funktioniert, und diese Dinge wollen wir besser machen.«

Spannend: Die Designer schätzen, dass das Questdesign von The Witcher 3 zu Cyberpunk 2077 spielerisch einen ähnlich riesigen Schritt gemacht hat wie einst vom ersten Witcher zu The Witcher 3. Dazu Weber: »Eine Cyberpunk-Quest hat mindestens drei bis fünf Optionen mehr, die ich schreiben muss, als bei The Witcher 3. Es ist deutlich komplizierter. Aber es macht natürlich auch Spaß, es ist wirklich toll.« ★



Ruinen, hoch aufragende Türme und andere auffällige Landschaftsmarker dienen den Entwicklern als Points of Interest (PoI): Diese Orte in der Welt sollen Spieler bei der Orientierung helfen und gleichzeitig eine ganz bestimmte Atmosphäre für ihre Umgebung schaffen.