



# Making of The Witcher

Ein großes Spiel zu entwickeln dauert zwei Jahre, manchmal drei. Das Rollenspiel **The Witcher** brauchte mehr als vier. Für den Entwickler CD Projekt wurde das Erstlingswerk zu einem spannenden Hürdenlauf – mit babylonischem Finale.

**gamestar.de**  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5077  
- D'jinni-Download  
▶ Quicklink: 5076

Das mit den wabbelnden Brüsten haben sie noch in den Griff bekommen. Im Februar 2007, als das Studio CD Projekt Journalisten aus aller Welt zu sich nach Warschau bat, spielten sich auf den Bildschirmen Szenen beängstigender Lebhaftigkeit ab. Veteranen der Veranstaltung erinnern sich vage an einen schwertschwingenden Rollenspiel-Helden; vor allem aber an dessen Gespräche mit eng korsettierten Frauen, deren üppige Oberweite bei jeder Bewegung ein wallendes, vibrierendes Eigenleben entwickelte, als wollte sie den hypnotisierten Starrern entgegenmorsen: Schaut her, uns gebietet keine Schwerkraft, allein die Macht der Karma-Physikengine!

Die Dynamik im Mieder war ein Versehen, das Konzept dahinter Absicht: Sexuelle Reize gehören zum erwachsenen Szenario des Rollenspiels **The Witcher**. Mehr als drei Jahre lang hatte CD Projekt bereits an dem Programm gearbeitet, die Februar-Veranstaltung sollte inmitten von Mittelalter-Scheune, Schwertkämpfer-Show und reichlich Bier launig

dadrauf einstimmen: Bald ist's soweit! Das war verfrüht. Es dauerte dann doch noch acht Monate, bis eine vertrackte Entwicklungsgeschichte in das gleichsam reife wie unreife Rollenspiel-Ereignis des Jahres 2007 mündete.

## Vermessen?

Spulen wir ein ganzes Stück zurück, ins Jahr 2001. Da gab es auf den Konsolen ein Action-Rollenspiel namens **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Das Spiel ist niemals auf dem PC erschienen – und dieser Tatsache verdankt **The Witcher** wohl sein Dasein.

Denn der polnische Publisher CD Projekt, in seinem Heimatland seit 1994 hochgradig erfolgreich, sollte die PC-Umsetzung des Spiels übernehmen. CD Projekt hatte seit geraumer Zeit überlegt, selbst in die Entwicklung von Spielen einzusteigen; **Dark Alliance** sollte der Auftakt werden. Das Projekt zerschlug sich. Die Polen blieben zielgerichtet: Dann würde man eben ein eigenes Spiel auf die Beine stellen! Die Firma kaufte die Lizenz zur wichtigsten

## Unser Insider

**Michal Madej** ist der Lead Designer von **The Witcher**. Er entwarf das grundlegende Spielkonzept sowie die Handlung, die Charaktere, das Kampfsystem und das Interface. Zuvor sammelte er Erfahrung als Programmierer beim Team Nekrosoft, auf dessen Konto unter anderem das mäßige Echtzeit-Strategiespiel **The Troma Project** geht.

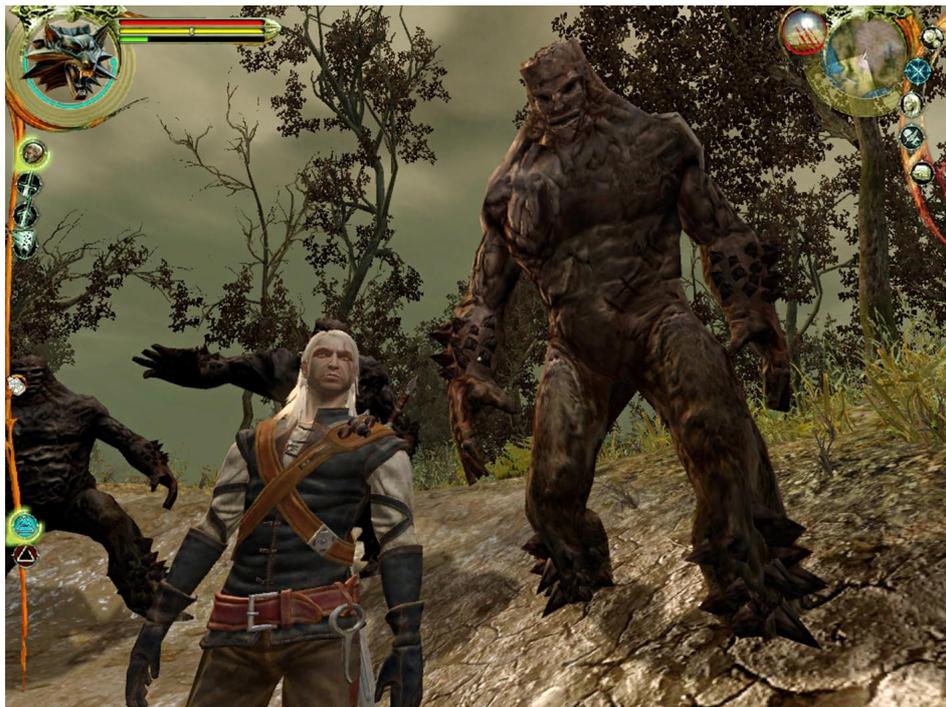


Fantasy-Saga des osteuropäischen Raums, den **Witcher**-Büchern des polnischen Autors Andrzej Sapkowski, und begann im September 2003 mit der Arbeit. Aus der Vorlage sollte ein wahrhaft episches Rollenspiel werden. Auf episches Maß wuchs erst einmal die Entwicklungszeit: Vier Jahre lang feilte das bald 70 Mann starke Team an seinem Erstlingswerk.

## Veraltet?

»Um genau zu sein, haben wir die Produktion zweimal begonnen«, erinnert sich Michal Madej, der Lead Designer von **The Witcher**. Zunächst gab CD Projekt das Spiel an einen externen Entwickler weiter, der es auf dessen hauseigener Engine umsetzen sollte. Das entpuppte sich bald als Fehlschlag. So kam es zur Gründung des internen Teams CD Projekt Red, das mit zunächst zehn Leuten loslegte. Die erste Amtshandlung: Der Einkauf eines bewährten Technikgerüsts, auf dessen Basis das Spiel entstehen sollte. CD Projekt entschied sich für Biowares Aurora-Engine.

Die Wahl sorgte bei Beobachtern für Stirnrünzeln. Denn die Engine, die Bioware für das Rollenspiel **Neverwinter Nights** entwickelt hatte, war schon 2002 grafisch angestaubt; mit CD Projekt und Obsidian fanden sich bis heute nur zwei Lizenznehmer für die Technologie. Deren optische Leistungsfähigkeit spielte für das polnische Team eine untergeordnete Rolle. »Uns war von Anfang an klar, dass wir einen Großteil der Engine durch eigene, zeitgemäße Technologie ersetzen würden müssen«, sagt Michal Madej. Viel wichtiger war dem Team, dass zum Aurora-Paket ein bewährtes,



Rund um den kantigen **Hexer Geralt** entspinnt das Rollenspiel **The Witcher** eine düstere Geschichte mit moralischen Entscheidungen.



Umbau einer Engine: Aus dem grafisch veralteten Aurora-Gerüst von **Neverwinter Nights** (links) erstellte CD Projekt zunächst eine wesentlich detailliertere **DirectX-9-Version** (Mitte), die später mit Shader-3.0-Effekten auf das zeitgemäße Niveau der **finalen Fassung** gebracht wurde (rechts). Im fertigen Spiel stecken nur noch etwa 20 Prozent der ursprünglichen Aurora-Technologie, der Rest wurde ausgetauscht.

## Die Sex-Sammelkarten

Der Hexer Geralt ist ein potenter Casanova: Mit 22 Frauen kann der talentierte Fechter im Laufe seines Abenteuers ins Bett steigen. Jede Eroberung belohnt das Spiel mit einer schlüpfrigen Zeichnung der Verführten, der Stil erinnert an Sammelkarten. Die beiden hier abgebildeten Entwürfe von Deidre (links) und Sabrina Glevissig (rechts) haben es nicht in die Verkaufsversion geschafft, wurden aber im April 2008 für das kostenlose Erweiterungs-Modul »Der Preis der Neutralität« verwendet.

CD Projekt musste sich wegen des Sammelkarten-Prinzips den Vorwurf des Sexismus machen lassen: Das Spiel degradiere Frauen zu austauschbaren Objekten. »Mit dem gleichen Recht könnte man die James-Bond-Filme kritisieren«, verteidigt der Lead Designer Michal Madej das Konzept. »Geralt ist nunmal genau diese Art von Held. Nicht nur ein legendärer Monsterjäger, sondern auch ein legendärer Liebhaber.« Die Sammelkarten seien geschmackvoll, meint Madej, und letztendlich bleibe es doch die Entscheidung des Spielers, ob er auf Schürzenjagd gehe oder nicht: »Wer diese Freiheit missbraucht, der sollte sich schämen.«



robustes Rollenspiel-System mit seinen Datenbanken, seiner Skript-Sprache und dem leistungsstarken Editor gehörte. »Die meisten Menschen denken bei der Engine nur an die Grafikdarstellung«, erklärt Michal Madej. »Um ehrlich zu sein: Dieser Teil ist am leichtesten auszutauschen.« Dank des Aurora-Fundaments konnten Madej und seine Leute direkt mit dem Einbau der Spielinhalte beginnen, während die Programmierer parallel die Technologie der Engine austauschten. »Natürlich haben wir im Endeffekt auch vieles an der Spiellogik der Aurora-Engine geändert«, erzählt Madej. »Aber diese Anpassungen kamen Schritt für Schritt während der Entwicklung.«

Bereits zur E3-Messe 2004 hatte das Team die Grafikdarstellung von der wenig gebräuchlichen OpenGL-Schnittstelle auf DirectX 9 umgestellt, das Kampfsystem angepasst und ein

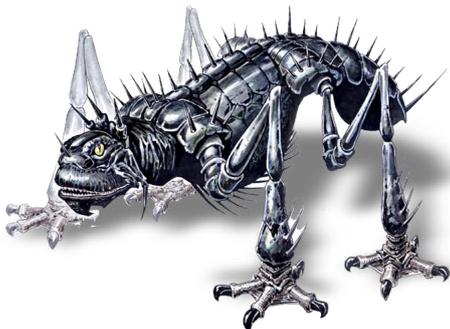
eigenes Charaktersystem implementiert. Als nächsten großen Schritt ersetzte CD Projekt das mächtige »Aurora Toolset«, eine Sammlung von Editoren und Entwicklungsprogrammen, durch eine hauseigene Fassung namens »D'jinni«. Im fertigen Spiel, schätzt Michal Madej, stecken noch ungefähr 20% der ursprünglichen Aurora-Engine. Den Rest hat CD Projekt im Laufe der vier Jahre ausgetauscht.

### Verworren?

Die Welt des Hexers Geralt, den man im Spiel steuert, ist keine Erfindung des Entwicklerteams. Ausgedacht hat sie sich Andrzej Sapkowski (60), Polens bekanntester Fantasy-Autor. Anfang der 1990er-Jahre schrieb er die ersten **Witcher**-Bücher, deren erwachsene, düster-vielschichtige Erzählweise ihn über die Landesgrenzen hinaus bekannt machte. CD

Projekt erwarb von Sapkowski die Lizenz für eine Computerspiel-Umsetzung der **Witcher**-Welt. An einer Mitwirkung hatte der Autor kein Interesse, wohl auch deshalb, weil er davor mit einer missratenen Verfilmung schlechte Erfahrungen gemacht hatte. Dennoch verfolgte Sapkowski die Entwicklung, fasste Zutrauen, half schließlich bei der Ausgestaltung der Karte für die Spielwelt und beriet das Team bei Fragen zu den Büchern.

Innerhalb eines durch die Lizenz definierten, in vieler Hinsicht festgelegten Szenarios zu arbeiten, empfand der Chef-Designer Madej nicht als Einschränkung, im Gegenteil: »Ich kann Lizenzen nur empfehlen! Nicht nur, dass sie einem eine Menge Hintergrunddesign abnehmen, sie helfen auch ungemein bei der Kommunikation im Studio.« Denn jeder Mitarbeiter hatte von vornherein Zugriff auf al-



Vom Konzept zum Spielmodell: Die **Kikimora-Drohne** sah im ersten Entwurf (links) noch ganz anders aus als in der zweiten Konzeptzeichnung (Mitte), die schließlich in ein 3D-Modell (rechts) umgewandelt wurde.

## Entwicklungs-Fakten

Teamgröße	70 Personen
Entwicklungszeit	48 Monate
Entwicklungskosten	10 Millionen Euro
Quellcode	1.600.000 Zeilen
Projektumfang	80.000 Dateien, 25 GByte
Soundtrack	4 Stunden 18 Minuten
Sprachversionen	11
Verkaufte Einheiten	600.000 Stück

le Bücher und Geschichten; so fiel es dem Team leichter, eine gemeinsame Vision der Spielwelt zu finden und zu erhalten. »Meine Meinung zu Kreativität ist diese: Je eingeschränkter du bist, desto stärker bist du dazu gezwungen, kreativ zu denken«, sagt Madej.

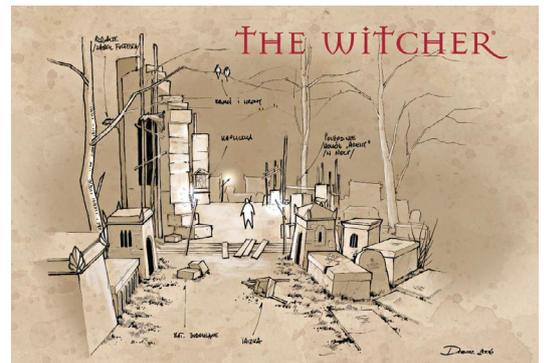
### Vertan?

In **The Witcher** haben Schlüsselentscheidungen des Spielers Folgen, die sich erst viel später in der Handlung zeigen, teils mit dramatischen Auswirkungen. Die Inspiration für dieses Konzept dürfte das Entwicklerteam nicht lang gesucht haben. Die Konsequenzen falscher Entscheidungen bekam es am eigenen Leib zu spüren. »Wir wussten von Anfang an, dass sich jede einzelne Idee nach zwei Jahren entweder als richtig oder als falsch erweisen und dann möglicherweise gewaltige Probleme und Kosten aufwerfen würde«, beschreibt Michal Madej. So kam es auch. Das Kampfsystem, an dem CD Projekt über ein Jahr lang gearbeitet hatte, stellte sich als untauglich heraus; es basierte auf einem Symbolbalken, mit dem Spieler eigene Schlagkombinationen zusammenfügen konnten. »Das war sehr komplex und vollkommen unnötig«, urteilt Madej rückblickend. Die Kämpfe wurden auf das Drei-Stile-Konzept umgestellt, das im fertigen Spiel landete. Auf die gleiche Weise verab-

schiedete sich CD Projekt Red während der Entwicklung vom Alchemiesystem, das sich als zu ambitioniert herausstellte. Es wurde stark vereinfacht. Das Team musste zudem Technologie austauschen und mehrmals Grafiken von Grund auf neu entwerfen. »Vielleicht sind wir etwas naiv an das Projekt herangegangen«, sinniert Michal Madej. »Oder besser gesagt: zu optimistisch.« Beim Projektbeginn hatte CD Projekt 2005 als Veröffentlichungsjahr angepeilt. Davon war bald keine Rede mehr.

### Verspätet?

»Am Anfang fühlten wir keinen Zeitdruck«, erinnert sich Michal Madej. Am Ende war es umgekehrt: Mehrmals hatte der internationale Publisher Atari zuletzt die Veröffentlichung verschoben, um dem Team Zeit für Feinschliff zu geben, aber im Oktober 2007 musste das Spiel schließlich raus. Die Monate und Wochen davor waren für CD Projekt Red ausgesprochen schwierig. Zum einen wurde dem Team in dieser Zeit klar, dass sie es nicht schaffen würden, alle Ecken und Kanten ihres Spiels abzuschleifen: »Wir waren uns all der Fehler, Bugs und Schwächen bewusst, die noch in unserem Spiel steckten. Es hat uns nicht überrascht, dass viele Kritiker sie gefunden haben.« Zum anderen hatte das Team den Aufwand der Lokalisierung völlig unterschätzt. »Wir haben nie damit gerechnet, dass wir **The Witcher** auf einen Schlag in elf Sprachen umsetzen würden müssen«, stöhnt Michal Madej. »Das ist hundertmal schwieriger als nur eine Sprache.« Im babylonischen Sprachgemenge verbargen sich Überraschungen. Das Studio hatte zum Beispiel kalkuliert, dass die englischen Texte pauschal 20 Prozent kürzer sein würden als die polnischen Originale. Das Gegenteil war der Fall, die englischen Passagen erwiesen sich als viel zu lang. Weil die Zeitnot schnelle Lösungen erzwang, kürzte CD Projekt mehr schlecht als recht; parallel mussten für die US-Version die schlimmsten Flüche



Mit solchen **Konzeptzeichnungen** planten die Grafiker die Stimmung und Architektur von Spielumgebungen – hier der Friedhof der Stadt Wyzima.

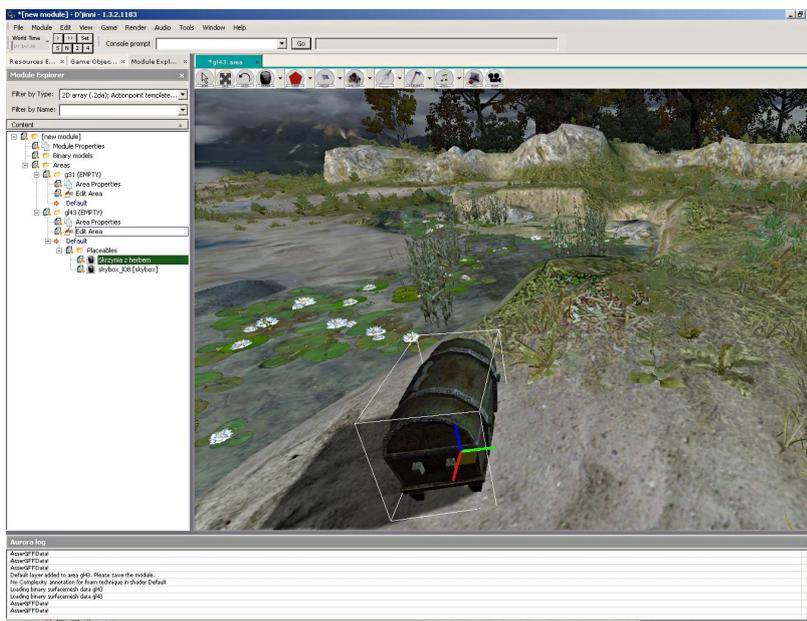
des erwachsen-derben Spiels entschärft oder geschnitten werden. Auch die deutsche Version leidet unter mäßiger Übersetzung. »Es ist eine Kunst, die Balance zu finden zwischen endlosen Verbesserungen und rechtzeitiger Fertigstellung innerhalb des Zeitrahmens«, fasst Michal Madej zusammen. »Wir haben hier eine harte Lektion gelernt.«

### Gefeiert!

Die lange Entwicklungszeit hat sich für das Team ausgezahlt. **The Witcher** erwies sich trotz zahlreicher Bugs als ebenso erfolgreiches wie vielgelobtes Spiel. Ironischerweise dürfte es dabei gerade die langjährige Verspätung gewesen sein, die sich für **The Witcher** letztendlich als Glücksfall herausgestellt hat. Denn 2006 hätte das Rollenspiel gegen die übermächtigen Konkurrenten **Oblivion** und **Gothic 3** antreten müssen. Ende 2007 herrschte dagegen Genreflaute, die darbenenden Spieler stürzten sich auf das polnische Epos. Rund 600.000 Stück hat **The Witcher** bis heute weltweit verkauft – ein respektables Ergebnis. Zudem sammelte das Spiel reihenweise internationale Auszeichnungen. Allein 13 Medien kürten es zum »Rollenspiel des Jahres 2007«, zuletzt auch die GameStar-Leser, die ihm den prestigeträchtigen GameStars-Award verliehen (siehe S. 136).

»Der größte Erfolg unseres Teams ist wohl, dass das fertige Spiel genau der Vision entspricht, die wir vor vier Jahren hatten«, sagt Michal Madej. Dennoch ist er nicht zufrieden mit dem Zustand des Programms, auch nach drei Patches nicht, die nach sechs Monaten die meisten Probleme der Verkaufsversion beseitigt haben. Sein Team arbeitet an einer erweiterten Fassung, »Enhanced Edition« genannt, die das Spiel stark poliert: Das Interface wird verbessert, der Spielfluss beschleunigt, die Übersetzung komplett überarbeitet, 50 neue Modelle und 100 neue Animationen sollen die Spielwelt beleben. Dann wird **The Witcher** noch einmal in die Läden kommen: In dem Zustand, den es von Anfang an hätte haben sollen.

Wie geht's danach weiter? An Konvertierungen fremder Spiele denkt bei CD Projekt Red jedenfalls keiner mehr. »Unser Ziel ist es, **The Witcher** als feste Instanz im Rollenspiel-Genre zu etablieren«, sagt Michal Madej. »Wir stehen gerade erst am Anfang dieser Reise.«



CD Projekt hat den **D'jinni-Editor** mittlerweile kostenlos veröffentlicht. Eine Wiki-Webseite gibt Hilfe: ► Quicklink: 5075.