

De perfectionisten van Infinity Ward

- David B. Nieborg. In: GMR, 3.3, 2008, pagina 34-35.

De Amerikaanse studio Infinity Ward bestaat relatief kort, zes jaar. Maar in die tijd werden misschien wel de allerbeste First Person Shooters ooit voortgebracht. Hoogste tijd dus om proberen te achterhalen waar dit succes vandaan komt.

Misschien ligt het aan de Amerikaanse westkust. Infinity Ward is gelegen in wat Amerikanen 'The Valley' noemen. Ten noorden van Los Angeles ligt, midden in de San Fernando Valley, het plaatsje Encino. Met een zon die altijd schijnt, de helft van de inwoners die filmster is, of wil worden, en zachtjes in de wind wuivende palmbomen langs de weg, is dit een van die plekken waar je genadeloos lekker Mexicaans kan eten. Blijkbaar het ideale klimaat om hard te werken aan de ontwikkeling van je volgende hit.

Want weet je nog, afgelopen kerst? Voor de Xbox 360 en Playstation 3 bezitters was het niet alleen feest omdat Sinterklaas en de Kersman op bezoek kwamen. Een veel gelezen opmerking was dit toch echt 'de best line-up ooit' was. Voor iedere (hardcore) gamer wat wils. Titels als Bioshock, Mass Effect, Assassin's Creed, de Orange Box en Uncharted: Drake's Fortune, stuk voor stuk supersterke titels. Maar, zoals de wijze filosoof Huisman ooit zong: 'Er kan er maar een de winnaar zijn'. En dat werd, voor de next-gen generatie, Call of Duty 4: Modern Warfare. De concurrentie werd verpletterd. Zelfs Halo 3 moest er aan geloven. Tot het moment dat Grand Theft Auto 4 uitkwam was Call of Duty 4 week na week de meest online gespeelde game op Xbox Live en Playstation Network.

Kassa

Inmiddels zijn er maar liefst 9 miljoen exemplaren van deel 4 over de toonbank gegaan. het singleplayer deel biedt een cinematografische werfelwind met narratieve diepgang en een briljante twist halverwege. Je voelt de explosies inslaan, ook al is er veel gescript en stap je soms net iets te merkbaar over een onzichtbare grens, de jets die op het juiste moment overvliegen en de onbeschrijflijke chaos van moderne oorlogsvoering is zelden zo scherp in beeld gebracht. De multiplayer versie is natuurlijk waar de punten verdiend worden. De RPG elementen en de vele opties om je karakter door middel van 'perks' naar eigen inzicht uit te rusten met goodies, doet wonderen voor de herspeelbaarheid.

Halverwege de ontwikkeling van Call of Duty 4 was er een dipje. Het Infinity Ward team, wat in vergelijking met andere studio's nog best klein is, was in tweeën gesplitst. Het ene team was met Call of Duty 4 bezig, het andere deel met een hele nieuwe titel waar verder niets van bekend is. Het zorgde ervoor de talentvolle kerngroep van Infinity Ward uit elkaar viel dat de chemie die eerdere delen zo succesvol maakten, weg was. Het nieuwe project werd snel in de koelkast gezet en alle aandacht ging weer daar waar het naartoe moest gaan. Achteraf goede besluit dat zich duidelijk uitbetaald heeft.

Meer succes

Op de dag dat voor Call of Duty 4 de 'Variety Map Pack' uitkwam, een pakket met vier nieuwe maps voor Call of Duty 4, begaf Xbox Live het. In negen dagen moesten de Microsoft servers een miljoen downloads verstouwen. En als je dat niet aan ziet komen dan krijg je rokende servers. Bij Infinity Ward zelf kunnen ze er om lachen. Het is niet tof voor Microsoft misschien, maar stiekem zijn de ontwikkelaars best trots op de problemen die ze onbewust

veroorzaakt hebben. Vince Zampella, co-studio hoofd en medeoprichter, brengt het in ons gesprek zelf glimlachend ter sprake. Behalve met de media praten is het de taak van Zampella om: “het team hun werk te kunnen doen.” En dus regelt Zampella van alles voor zijn jongens. Keer op keer benadrukt hij wat volgens hem Infinity Ward succesvol maakt. Creatieve vrijheid gekoppeld aan een wil om de beste te zijn en als team tot het gaatje te gaan. En hoe ziet zijn ideale studio er dan uit? Zonder nadenken flapt hij er uit: “Een danspaal voor stripteases”. He, voor een game journalist uit hartje Amsterdam klinkt dat helemaal niet zo heel gek.

Overigens zijn het niet alleen gamers die laten merken onder de indruk te zijn van de gasten uit Encino. In de gezaghebbende, jaarlijkse Game Developer Magazine Top-50 werd Infinity Ward uitgeroepen tot tweede beste game studio ter wereld. Na Nintendo Kyoto, makers van megahits als de Brain Training serie, Wii Sports en Wii Play. De reactie van Zampella is veelzeggend en tekenend voor de houding en visie van Infinity Ward: “Jammer dat we niet eerste zijn.” Zoals het shooter-spelers betaamt spelen de heren duidelijk om te winnen. Om daar meteen aan toe te voegen: “We zijn hartstikke trots natuurlijk. Nintendo Kyoto bestaat al lange tijd en om van hun te verliezen is een eer natuurlijk.” De reden dat Infinity Ward volgens Game Developer Magazine zo’n goede studio zou zijn is omdat ontwikkelaars in een anonieme enquête aangaven dat “de werkomstandigheden, de mate van professionaliteit en de aandacht voor kwaliteit” de studio net even beter maken dan anderen. In Encino zitten perfectionisten die tot nu toe nog geen steekje hebben laten vallen.

Nog een strandlanding?

De wortels van Infinity Ward zijn terug te leiden naar de ontwikkeling van Medal of Honor: Allied Assault (2002) voor PC, Mac en Linux. De groep van toen is nu, na negen jaar, nog grotendeels bij elkaar. Van de originele 27 ontwikkelaars die de nieuwe studio startten zijn er vandaag de dag maar liefst 20 over en dat is binnen de groeiende game industrie best bijzonder. Deze continuïteit staat volgens Zampella aan de wieg het eerste eigen succes, de eerste Call of Duty. Net als nu met deel vier, was toen het doel om de allerbeste Wereld Oorlog 2 game ooit te maken. En laten we eerlijk zijn, dat is aardig gelukt. Tijdens de release van Call of Duty werd Infinity Ward door uitgever Activision ingelijfd. Volgens Zampella heeft de studio altijd nog veel vrijheid en tijd gekregen en kon de studiocultuur blijven bestaan.

Aan de andere kant, als het aan Infinity Ward had gelegen zou Call of Duty 2 niet opnieuw zich afspelen tijdens de Tweede Wereldoorlog maar moderne oorlogsvoering als thema nemen. Het mocht niet zo zijn. Uitgever Activision kwam met het verzoek om voor de nieuwe Xbox 360 een launch titel te maken. En zo geschiedde. Call of Duty 2 werd de eerste nieuwe titel die in de VS meer dan een miljoen exemplaren verkocht. Uiteindelijk bleek deze twist de bodem te leggen voor het succes van Call of Duty 4, zo geven de ontwikkelaars nu toe. Het bleek een goede mogelijkheid om de hardware en de technische mogelijkheden van de Xbox 360 beter te leren kennen. Maar na Call of Duty 2 was er geen discussie mogelijk, een aantal ontwikkelaars van het team zweerde nooit meer een Tweede Wereldoorlog titel te maken. Call of Duty 3 werd dan ook ontwikkeld door Treyarch, een andere Activision studio.

Relatieve rust

Op dit moment is het weer een stuk rustiger in het kantoor. In de lange gang schiet af en toe een elektrische scooter voorbij. Zampella: “In al die jaren zijn er maar twee ongelukken gebeurd. En een daarvan betrof het een dronken bestuurder”. De werkplek heeft alle gebruikelijk goodies, een pooltafel, een fitnessruimte, masseuses die wekelijks langskomen

en, jawel, gratis snacks. De trots is de inspannende bioscoopzaal met plek voor zo'n 25 toeschouwers. Een immense 60 inch (1.5 meter doorsnede) HD TV wordt gebruikt om cut-scenes te bekijken en voor persevenementen.

Tijdens de kerst breidde het team uit naar 100 man, waarvan zo'n 30 testers. Nu zijn er 73 aan het nadenken over de toekomst. Recent maakte Activision bekend dat Call of Duty 5 gepland staat voor eind van het jaar en dat dit deel ontwikkeld wordt door Treyarch. Geruchten hebben het over een Tweede Wereldoorlog thema, maar Activision weerspreekt dit. "Een nieuwe setting" is het antwoord. Deel 6 zal dan in 2010 verschijnen en weer ontwikkeld worden door Infinity Ward. Maar waar zijn de mannen dan nu mee bezig? Er is dus al tijden een ander project in ontwikkeling en dat wordt, zoals dat zo mooi heet "geheel nieuwe Intellectual Property". Zeker is wel dat dit absoluut geen Tweede Wereldoorlog game zal worden.

Kader 1 – Infinity Ward

Oprichters: 22 ontwikkelaars van studio 2015 (makers van Medal of Honor: Allied Assault.)

Jaar van oprichting: 2002

Locatie: Encino, California USA

Industrie: Software

Huidig aantal werknemers: 73

Websites: <http://www.infinityward.com>, <http://www.charlieoscardelta.com> (community website voor Call of Duty 4) en <http://iamfourzerotwo.com> (developer blog)

Kader 2 – Infinity Ward titels

- Call of Duty (PC, Mac, N-Gage) (2003)
- Call of Duty 2 (PC, Mac, Xbox 360) (2005)
- Call of Duty 4: Modern Warfare (PC, Mac, Xbox 360, PS3) (2007)