



Making of Call of Duty 4

Der Untertitel »Modern Warfare« ist Programm: Nach zwei Weltkriegs-Episoden ließ Infinity Ward die Call of Duty-Serie mit massiver Hilfe des US-Militärs in die Gegenwart marschieren.

DVD-XL
Video-Special

Vielen Spielern dürfte der Weltkriegs-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** von 2002 im Gedächtnis geblieben sein. Die Anlandung an Omaha Beach gleich zu Beginn des Spiels erinnerte auf drastische Weise an den Auftakt des Films **Der Soldat James Ryan** (1998). Der Wiedererkennungseffekt war gewollt; Steven Spielberg hatte als Ideengeber seine Finger im Spiel. Nach Fertigstellung von **Allied Assault** verließen viele der kreativen Köpfe den Entwickler 2015 und schlossen sich Infinity Ward an. 2003 bereits erkannte man in **Call of Duty** deren Handschrift: In der amerikanischen Kampagne lassen sich große Parallelen zur HBO-Miniserie **Band of Brothers** feststellen. Für den britischen Feldzug kopierte man die Schlacht um die Pegasus-Brücke aus dem Film **Der längste Tag** (1962). Und die Auftaktmissionen des sowjetrussischen Einsatzes waren dem Scharfschützendrama **Enemy at the Gates** (2001) entnommen. Für die Nachfolger griff Infinity Ward zwar nicht auf Leinwand- oder Serienvorlagen zurück, blieb aber der erprobten wie erfolgreichen Linie treu: der bombastischen und punktgenauen Inszenierung. Und die ist – da sind sich Fans und Kritiker einig – von allen Serienteilen bei **Call of Duty 4** bisher am besten gelungen.

Ohne historische Schranken

Robert Bowling, Community Manager und das öffentliche Gesicht von Infinity Ward, sagt, dass just die Loslösung vom Zweiten Weltkrieg ausschlaggebend für die Intensität der Inszenierung war: »Zwar basieren Waffen und Taktiken auf zeitgenössischen Vorbildern, doch das Drumherum ist unsere Erfindung. Das gab uns auch die Freiheit, den Spielern in

Marktzählungen zufolge hat sich allein die PC-Version von **Call of Duty: Modern Warfare** in Deutschland bisher etwa **180.000** Mal verkauft.



Die Bewegungen der Soldaten sind ein Mix aus Rag-Doll-Physik und vorberechneten Animationen.

jede Rolle, in jede Situation stecken zu können, statt ihn einfach mit einer Zwischensequenz abzuspeisen. Perfekte Beispiele dafür sind das eigentliche Intro und die Mission »Spätfolgen« zum Ende des ersten Akts.«

Mit Vitamin B

Wo findet ein im nördlichen Los Angeles ansässiges Entwicklerteam Echtwelt-Vorbilder für zeitgenössische Waffen und Taktiken? Antwort: knapp 250 Kilometer östlich, in der US-Militärbasis 29 Palms. Dank einer gehörigen Portion Vitamin B durfte Infinity Ward dort sowohl Infanterie- als auch Panzermanöver unter die Lupe nehmen. Zwar fahren Sie in **Call of Duty 4** keinen Panzer, doch ein Kriegsspiel ohne einen Stahlkoloss ist wie ein Hüpfspiel ohne Hindernisse. Die ersten beiden Entwürfe

des M1A2 Abrams mit dem Rufzeichen »War Pig«, den Sie als Sergeant Jackson befreien müssen, basierten auf Modellen, wie man sie in jedem beliebigen Bastelladen kaufen kann. Das finale Polygon-Ungetüm entstand erst nach Studium des Originals – das tatsächlich War Pig heißt. Die Marines in 29 Palms baten Infinity Ward, ihren Panzer ins Spiel zu bringen. Der Wunsch wurde gern erfüllt: Eine Mission ist nach dem Stahlkoloss benannt, und auf der Hauptkanone des Tanks steht im Spiel der Schriftzug »War Pig«.

Alles durchexerziert

In 29 Palms nahm der Entwickler nicht nur das Kriegsschwein auf, dort wurden auch mit echten Soldaten Situationen durchexerziert, die im Spiel vorkommen sollten. Eines der wichtigsten Elemente dabei: die korrekten Bewegungen mit Waffen und das gemeinsame Vorrücken in schlecht einsehbare Bereiche. Die Marines stellten zum Beispiel in Räumen, die verblüffend an die der Sendestation aus der Mission »Charlie surft nicht« erinnern, ihre Taktiken vor. Infinity Ward filmte. Sogar die für das Spiel verhältnismäßig unwichtige Geiselerrettung des Epilogs wurde bei den Aufnahmen nicht ausgelassen. Deswegen bewegen sich sowohl die KI-Begleiter als auch die Feinde so überzeugend realitätsgetreu. In 29 Palms entstanden zudem die Soundaufnahmen für nahezu alle Waffen, die Sie im Spiel hören.



In 29 Palms nahm Infinity Ward Taktiken und Animationen von Soldaten auf und filmte den Panzer, aus dem schließlich das »War Pig« wurde.



Erste **Artworks** legten viele Aspekte des Spiels fest: starke Lichtkontraste, Partikeleffekte und eine hohe Detailstufe.

Alles voller Licht

Eines der Atmosphäre- und somit Erfolgsgeheimnisse von **Modern Warfare**: das Licht. Der Black-Hawk-Helikopter aus der zweiten Mission (»Besatzung entbehrlich«) beispielsweise war eines der ersten fertigen Modelle des Spiels. Er half Infinity Ward sehr bei der Entwicklung der situationsverstärkenden Lichteffekte, wie sie vor allem in der Mission »Der Sumpf« zu erleben sind. Die Entwickler konnten ausprobieren, wie intensiv Sie Spiegelungen einsetzen durften und wie üppig Reflexionen (Shader-Effekte) ausfallen mussten, um 3D-Objekte realistischer zu gestalten. Die Lichttechnologie und der schlaue Einsatz von Normal-Mapping-Shadern ermöglichten es den Entwicklern, die Figuren in **Call of Duty 4** aus weniger Polygonen zu bauen als die in **Call of Duty 2**. Trotzdem sehen Freund und Feind lebensecht aus. Als willkommener Nebeneffekt läuft das Spiel zudem auf schwächeren Rechnern einwandfrei, und das sogar mit ordentlicher Grafikqualität.

Zwei Spiele

Call of Duty 4: Modern Warfare ist selbst unter Berücksichtigung des Trends, dass Shooter kaum noch die Zehn-Stunden-Grenze überschreiten, erschreckend kurz. Wer sich anstrengt, ist in weniger als fünf Stunden beim Finale angelangt. Robert Bowling rechtfertigt das so: »Wir wollten keine zusätzlichen Missionen einbauen, nur um hinterher mit einer Zahl angeben zu können. Wir entschieden uns stattdessen, in unsere Geschichte und in die Einsätze so viel Action und bemerkenswerte Momente wie möglich zu packen.« Ein wei-



Der **Helikopter** aus der zweiten Mission half beim Entwickeln der aufwändigen Lichttechnologie des Spiels.

terer Grund für die Kürze des Singleplayer-Modus dürfte zudem der Mehrspieler-Part gewesen sein. Von den 85 Mitarbeitern des Teams saß ein guter Teil lange Zeit ausschließlich am Design der Multiplayer-Gefechte. Die sind entsprechend großartig gelungen. Ganz zufrieden scheint man bei Infinity Ward dennoch nicht zu sein. Robert Bowling auf unsere Frage, was man gern noch eingebaut hätte: »Ich würde mir wünschen, wir hätten die Option, eine eigene Soldatenklasse zu erstellen, auch für den LAN-Modus implementiert.«

Zurück in den Weltkrieg

Also alles gut? Mitnichten! Aktuell sind die Fans nicht begeistert. Im Forum von Infinity Ward finden sich Beschwerden über ein Spiel,

das noch nicht mal erschienen ist – die Rede ist vom am 2. Dezember 2007 angekündigten **Call of Duty 5**. Das soll nämlich wieder im Zweiten Weltkrieg spielen. Und nach **Call of Duty: Modern Warfare** mag offenbar kaum noch jemand zurück auf die historischen Schlachtfelder, so begeistert ist man von der neuen zeitgenössischen Marschroute. Dabei richten die Fans Ihren Unwillen an die falsche Adresse. Der fünfte Teil der Ego-Shooter-Reihe entsteht wieder bei Treyarch, die schon **Call of Duty 3** (nur für Konsolen) entwickelten. Infinity Ward will sich wohl die Zeit nehmen, **Modern Warfare** noch zu toppen. Immerhin arbeitete man insgesamt 22 Monate lang an dem Programm, also fast zwei Jahre. Und das, obwohl es nur so kurz ist.

PET

Die Call of Duty-Spiele

Name	Erscheinungsjahr	Plattform	Entwickler
Call of Duty	2003	PC	Infinity Ward
Call of Duty: United Offensive (Addon)	2004	PC	Gray Matter
Call of Duty: Finest Hour	2004	Gamecube, Playstation 2, Xbox	Spark Unlimited
Call of Duty 2	2005	PC, Xbox 360	Infinity Ward
Call of Duty 2: Big Red One	2005	Gamecube, Playstation 2, Xbox	Gray Matter, Treyarch
Call of Duty 3	2006	PS2, Playstation 3, Wii, Xbox, Xbox 360	Treyarch
Call of Duty: Legacy	2007	Playstation 2	Gray Matter, Spark Unlimited, Treyarch
Call of Duty: Roads to Victory	2007	PSP	Amaze Entertainment
Call of Duty 4: Modern Warfare	2007	PC, Playstation 3, Xbox 360	Infinity Ward