



NEDERLANDS GROOTSTE MEDIAPRODUCTIE OOI: KILLZONE 3

Zo'n 140 mensen die twee jaar lang werken aan één productie. Grote acteurs als Malcolm McDowell en Ray Winstone die meewerken, geluidsopnamen in de woestijn van Nevada, muziekopnamen in de Abbey Road Studios in Londen en motion capture in de studio van Audio Motion in Oxford. Het zijn niet de ingrediënten van de zoveelste Hollywood blockbuster, maar die van de grootste mediaproductie die in Nederland ooit gemaakt is: Killzone 3. Een game voor de Playstation 3 en gemaakt door het Amsterdamse bedrijf Guerrilla Games.

Een week voor de release van de game Killzone 3 zijn we uitgenodigd in de nieuwe studio's van Guerrilla Games, aan de Herengracht in Amsterdam. De oude locatie, ook aan de Herengracht, was te klein geworden en met name de geluidsstudio's (op de huidige locatie zijn vier inpandige geluidsstudio's gerealiseerd) waren aan vernieuwing toe. Directe aanleiding van de uitnodiging is de release van Killzone 3, een game waar twee jaar lang aan gewerkt is door de mensen van Guerrilla. Killzone 1 paste nog op een DVD-schijfje, Killzone 2 was met 15 Gigabyte al een stuk groter, maar het nieuwe Killzone 3 slaat met zijn 50 Gigabyte alles. De game is in meer dan honderd landen uitgegeven en is vertaald in

twintig talen. Het zegt iets over de omvang van dit project, waarmee Guerrilla zich mag meten met de grote gameontwikkelaars van de wereld.

Bijzonder

Directeur Hermen Hulst heet ons welkom op de nieuwe locatie van zijn bedrijf. Hij wil graag uitleggen wat het zo bijzonder maakt en wat er allemaal komt kijken bij het maken van zo'n monsterproductie. "In 2005 hebben we de studio verkocht aan Sony", vertelt hij. "We zijn Amsterdams gebleven, hoewel we een internationaal georiënteerd bedrijf zijn. We hebben hier mensen zitten uit Australië, Amerika, Canada,

Zweden, Korea...noem maar op. We proberen overal de beste mensen vandaan te halen. Waar ze vandaan komen maakt ons niet uit, als het maar echte 'Guerrillas' zijn. Dat zijn wat vrijgevochten geesten die een tikkeltje anders zijn dan anderen en die ervan houden om te experimenteren. Dat leidt tot geweldige technologieën." Guerrilla wilde volgens Hulst al langer uitbreiden: "Maar toen waren we bang dat we dan de Herengracht zouden moeten verlaten en daar zijn we nogal aan gehecht. We wilden sowieso niet in een of andere kantoortuin op een bedrijfspand terecht komen. Dit pand verenigt voor ons het beste van twee werelden. De sfeer van de binnenstad enerzijds en de faciliteiten van een hightech park anderzijds. Wat de studio's uniek maakt zit inmiddels onder de grond of achter de muren weggewerkt. We hebben bijvoorbeeld 50 kilometer aan 10 Gigabyte kabels getrokken en er zijn tien vrachtwagens aan materiaal binnengereden om de vier soundstudio's te bewerkstelligen."

Nieuwe manier

Killzone is gigantisch. Guerrilla mocht uit naam van Sony de prestigieuze gamebeurs E3 in Los Angeles openen, er werden bezoeken afgelegd aan Amerikaanse talkshows, er waren op middernacht winkelopeningen in Madrid en Parijs en Killzone fandagen in steden als Las Vegas, Oslo en Toronto. "Het maken van Killzone 3 was een nieuwe manier van games maken", zo benadrukt Hermen Hulst: "We hadden regisseurs, acteurs, casting directors...er zit echt een verhaal in de game en dat verhaal moest zo realistisch mogelijk tot leven komen." Hoe dat de mensen van Guerrilla gelukt is, krijgen we te horen tijdens een rondleiding door de nieuwe studio van het bedrijf. Onze gids daarbij is Michiel van der Leeuw, Technical Director bij Guerrilla. Eerste stop: de Visual Design afdeling van Guerrilla. "Dit is waarschijnlijk de grootste Visual Design afdeling per project in de game-industrie", vertelt De Leeuw. "Het is eigenlijk een grote verzameling van allerlei disciplines. Deze mensen tekenen en ontwerpen alles wat het spel in gaat. Ze zijn heel secuur op onze stijl en willen dat alles consistent overkomt. Architecten, industrieel ontwerpers, mensen van de Kunstacademie – het zit hier allemaal."



Virtuele wereld

"We zitten hier met vijftien man als het project in volle gang is. Allereerst wordt in grote lijnen de hele virtuele wereld bedacht. Van de koffiepotjes tot de grote robots, de wapens en de gebouwen. Alles wat je uiteindelijk in de game ziet komt uit deze kamer, of gaat er op zijn minst doorheen." In de beginfase worden overzichtsplaten gemaakt, waarop de sfeer wordt gecreëerd die straks in de game moet gaan heersen en die de rest van het team moet gaan inspireren. Daarna gaat het stapsgewijs verder en worden bijvoorbeeld de gigantische ruimteschepen gecreëerd. "Die teken je vanuit alle hoeken. Tegenwoordig moet het in spelletjes echt tot in de kleinste details werken, met minder kun je niet meer aankomen. Daarom heb

je ook industrieel ontwerpers e.d. nodig – zo ver gaat het nu namelijk in deze industrie." In de game zit bijvoorbeeld een grote 'spin robot', waar vier maanden aan is gewerkt. "Het is technisch heel ingewikkeld. Je maakt een mooie schets en denkt: 'dat gaan we doen'. Maar daarna moeten ze 'm gaan laten lopen e.d. en dan werkt het toch niet zo makkelijk. Het moet helemaal ontworpen worden, samen met de animators en de technische mensen. Dan moet nog bij de programmeurs gekeken worden of het ook allemaal kan qua framerate en dergelijke. Dat kost veel werk, maar het voordeel is dat je hier al die afdelingen onder één dak hebt zitten en je dus snel kunt communiceren. Uiteindelijk komt de virtuele wereld hier terug in de vorm van een soort grote grijze dozen. Wij



bewerken het dan weer op verschillende manieren. Je moet het maken zoals het er uitziet als het allemaal heel is, maar ook als de gebouwen kapotgeschoten worden. Dan weet je ook meteen waarom we hier architecten nodig hebben. Dingen moeten mooi kapot gaan, want als mensen in een spel zitten, dan moet die wereld helemaal kloppen. Niemand heeft ooit een jungle van die planeet gezien, maar je moet aannemelijk maken dat die er zo uit zou zien.”

Poriën en rimpels

Volgende haltes bij de rondleiding zijn de afdelingen ‘Character Design’ en ‘Animatie’. Bij Character Design wordt getoond hoe de hoofdrolspelers in het spel gemaakt zijn. Acteurs Malcolm McDowell en Ray Winstone werden gebruikt voor de mimiek en de stemmen en in de hoofden van de karakters in het spel zijn uiteindelijk veel elementen van de hoofden van de acteurs gestopt. Om zover te komen, wordt begonnen met een standaard hoofd. Op een tablet wordt dat hoofd met het programma ZBrush steeds verder gekneed tot het geschetste design tot in het kleinste detail

benaderd wordt. “Een digitaal kleiprogramma, zo kun je het wel noemen. Je gaat elke keer een stapje hoger in de details, totdat je zelfs de poriën en rimpels en dergelijke kunt zien. Als we daarmee klaar zijn, dan gaan we terug naar het model dat in de game moet komen en dat moet worden ingekleurd. Het hoofd wordt als het ware uitgevouwen, dan kun je er op gaan ‘tekenen’ en vervolgens wordt de huid weer om het hoofd heen gevouwen. Als laatste wordt alles aangekleed in het 3D-pakket, zodat het karakter vervolgens naar de game geëxporteerd kan worden.”

Close combat

Een belangrijke rol is ook weggelegd voor de mensen van afdeling ‘Animatie’. Voor hen was het eenvoudig gezegd taak om de close combats wat intensiever en gewelddadiger te maken dan alleen maar slaan met een wapen. “We hebben met de hand uitgeanimeerd waar we heen wilden. Toen ze daar tevreden over waren, zijn we er verder mee aan de slag gegaan. De bewegingen werden vervolgens met 64 camera’s rondom opgenomen in de motion

capture studio van Audio Motion (Engeland). De bewegingen kregen we terug uit Engeland, die gingen in ons 3D-programma en die moesten we dan implementeren in de game.” Op die manier krijg je een ruwe animatie, die wordt opgeschoond en versneld, omdat het anders niet werkt. “Daarna gaan we het matchen in ‘First person’. We gaan met de hand precies dezelfde bewegingen namaken, maar dan in First person. Uiteindelijk houd je dan een karakter met bewegingen over, die stop je samen met de codes in de game en dan heb je het eindresultaat, heel eenvoudig gezegd. In totaal is het een proces waar we tussen de negen en twaalf maanden aan gewerkt hebben.”

Eigen geluid

We gaan door naar de afdeling die met de verhuizing van Guerrilla de grootste sprong vooruit heeft gemaakt: de audiostudio’s. Het zijn vier inpandige, professioneel gebouwde studio’s geworden, met een booth in het midden. In de booth worden bijvoorbeeld foley-geluiden en kleine sound-effects opgenomen. De studio’s zijn gebouwd door de mensen van



Mutrox. “We doen hier alles wat met geluid te maken heeft. We denken na over hoe alles op de virtuele planeet klinkt. Hoe klinkt een jungle daar bijvoorbeeld? We nemen geluiden op die we nodig hebben, soms gewoon hier in Amsterdam. Maar we hebben ook geluiden van wapens en explosies opgenomen in de woestijn van Nevada, in de Verenigde Staten. Dat krijg je hier niet voor elkaar namelijk. Daar vul je gewoon een lijst in van wat je nodig hebt. Welke explosieven, welke wapens, welke tanks. We maken geen gebruik van stockmateriaal, omdat we gewoon ons eigen geluid willen hebben. Daarom nemen we zelfs elke voetstap opnieuw op. Hoe dat klinkt ligt namelijk aan het soort schoen, de ondergrond, de hardheid waarmee je hem neerzet. We willen dat het allemaal uniek is.”

Abbey Road

Veel geluiden worden na opname compleet uit hun context gehaald. Zo werd voor Killzone 3

van heel dichtbij het geluid van de roltrap van de Bijenkorf opgenomen. Dat geluid wordt bewerkt, er worden elementen toegevoegd en in het spel hoor je het eindresultaat wanneer bijvoorbeeld grote olievaten op je af komen. De roltrap zul je er niet meer in herkennen, maar het geluid zit er wel degelijk in. De geluiden moeten – net als de muziek – interactief zijn. Het moet beïnvloed worden door de actie van de speler. Het wapen van de speler moet krachtiger klinken dan dat van de tegenstander. Schieten in een holle ruimte klinkt ook weer anders en de muziek moet mee veranderen met de actie. Ben je aan de winnende hand of gaat alles mis? En dan moet er ook nog eens worden gezorgd dat het niet ineens gebeurt, maar dat het op een muzikale manier meebeweegt. “Daarvoor werken we samen met componist Joris de Man, die alle muziek heeft geschreven en ook aan Killzone 1 & 2 heeft meegewerkt. De muziek voor de tussenfilmpjes werd opgenomen in de Abbey Road Studios in

Londen. Het liefst hadden we daar alles opgenomen, maar dat is kostentechnisch helaas niet haalbaar.”

Loslaten

Het is lastig te bepalen wanneer een geluid af is. “Eigenlijk is het nooit af”, geeft ook Michiel van der Leeuw aan. “De tijd is op en het spel moet de deur uit, dat is het moment waarop je niets meer verandert. Bij Guerrilla maken we de releasedatum vrij laat bekend, dat komt de kwaliteit ten goede. Iedereen wil tot het eind toe verbeteringen doorvoeren en ik ben dan degene die moet bepalen wat we wel en niet gaan doen. Ze komen echt met de meest kleine details, die werkelijk waar niemand die het spel speelt zal opvallen. Maar goed, zo gaat het nou eenmaal altijd als een artiest iets moet gaan loslaten en dat is hier niet anders.”