

Gamebedrijf

Streamline Studios wil

MICHEL COUZY

AMSTERDAM – Game-ontwikkelaar Streamline Studios verhuisde deze week naar Amsterdam. Het bedrijf wil snel in omvang verdubbelen.

In een open ruimte zitten tientallen jongeren, vooral jongens, achter hun computers, een controller in de hand. Ze doen wat iedereen zou willen doen onder werktijd: gamen.

De werknemers van Streamline Studios moeten wel; wie games maakt moet de eigen spellen tot in den treure testen. Daarnaast dienen ze natuurlijk de nieuwe uitgaven van de concurrent te kennen. Een betere baan is nauwelijks denkbaar, zegt directeur Alexander Fernández (24): "We worden betaald om kunst te maken".

Deze week opende Streamline Studios zijn nieuwe hoofdkantoor in Amsterdam. De spellenontwikkelaar zat in Purmerend, maar zocht een vestigingsplaats met meer internationale allure. "De meeste klanten zitten in het buitenland. Die kennen alleen maar Amsterdam."

Het bedrijf, opgericht in 2001, telt 54 mensen en maakt sinds vorig jaar winst. De omzet blijft geheim, maar loopt volgens Fernández in de miljoenen. "We willen snel uitbreiden. Ik ambieer een verdubbeling van het aantal werknemers op korte termijn."

Streamline Studios maakt games voor spelcomputers als Xbox en Playstation en voor pc's. Een aantal spellen ontwikkelt het bedrijf zelf, maar meestal werkt Streamline in opdracht van anderen. "Veel bedrijven raken tijdens de ontwikkeling van een game in tijdnood, of kampen met personeelsgebrek. Wij springen dan in." Dat komt zeer regelmatig voor.

"Voor de bekende spellen op Xbox of Playstation zijn teams van honderd mensen een paar jaar in touw," zegt Fernández. "Er zijn te weinig game-ontwikkelaars om al deze teams van mensen te voor-

zien. Dus kloppen ze bij ons aan."

Streamline Studios ontwikkelt bepaalde scènes of neemt de animaties voor zijn rekening. Leuk werk natuurlijk, maar wel minder spannend dan zelf een game ontwerpen, maken en uitbrengen. "We werken voor anderen, dat is waar," zegt Fernández, "maar we mogen over alles onze mening geven, ook als we het ontwerp slecht vinden. Maar we gaan niet strijden over de kleur paars in een bepaalde scène. We zijn geen artiesten die huilen over kleurgebruik."

Het bedrijf heeft sinds kort een divisie die zich richt op films. Daarin komen steeds vaker computeraanimaties voor.

Streamline Studios is een culturele smeltkroes. De 54 werknemers zijn van achttien verschillende nationaliteiten.

Het bedrijf haalt de meeste omzet in Amerika, Engeland en Azië.

ONTWIKKELAARS KAMPEN MET PERSONEELSTEKORT

Nederland is goed voor niet meer dan één procent van de inkomsten.

De oprichters komen uit Amerika, Zuid-Afrika en Duitsland. De keuze voor Nederland is een toevallige. "Dit land was ongeveer ons middelpunt. We zagen de groei van de game-industrie en besloten iets tot stand te brengen. Nederland is niet het centrum van de gamewereld, dat is waar, maar het is hier wel geweldig."

Minder geweldig is het personeelstekort waar gamemakers op stuiten. Amsterdam telt inmiddels een aantal gamebedrijven, zoals Guerrilla, Playlogic en Streamline Studios. Ze klagen allemaal over hetzelfde: Nederland brengt te weinig game-ontwikkelaars voort, waardoor ze hun heil uit het buitenland moeten halen. Fernández: "De meeste mensen die wij hier aannemen zijn autodidact. Wij leiden hen verder op."

naar Amsterdam

snel in omvang verdubbelen



Hoopworld van Streamline Studios.

Mix van karate en basketbal

OP EEN vlakte, die iets weg heeft van de Grand Canyon, spelen twee teams een potje basketbal. Alles is geoorloofd. Dus schoppen en slaan de spelers elkaar de hersenen in, of schieten een vuurbal af. Welkom in Hoopworld, het nieuwe spel van Streamline Studios uit Amsterdam.

Hoopworld zal volgend jaar uitkomen en is geschikt voor de Xbox van Microsoft. De game is in eigen huis ontwikkeld. "We zijn drie jaar geleden begonnen,

na werktijd," zegt directeur Alexander Fernández. "Microsoft zag dit spel en was er vol van."

Streamline heeft eerder bijgedragen aan een game voor de Xbox: Saints Row.

Het eerste spel van het bedrijf was Gunman Chronicles. De doorbraak kwam met 007: Nightfire. "Een van de ontwikkelaars van Gunman was gaan werken voor Gearbox, dat 007 maakte." Streamline werkte mee aan Ghost Recon 2, Sinbad, Unreal Tournament en Dead Man's Hand.