

'When it hits, it hits BIG'

Streamline Studios grijpt kansen in mondiale gamemarkt

De gemiddelde koper van games is geen bleke puber, maar een man van 33. Wereldwijd gaat jaarlijks voor 30 miljard euro aan spellen over de toonbank. Voor wie het nog niet wist: de sector is volwassen geworden. Het Amsterdamse Streamline Studios groeit mee.



Alexander (!) en Hector Fernandez

MEER INFORMATIE

www.streamline-studios.com | www.senternovem.nl/wbso

In 2001 was dit Streamline Studios: vier mensen, opeengepakt in een huis in Hilversum, die uitgevers uit de brand hielpen wanneer een spel niet op tijd af dreigde te komen. *Firefighting*, noemt mede-oprichter Alexander Fernandez het. Karakters ontwikkelen, landschappen, gebouwen, of zelfs maar de meubelstukken in die gebouwen: de *content* die Streamline Studios levert is een symbiose van technologische kennis en artistieke creativiteit.

Streamline Studios is een symbiose. Alexanders tweede hand is zijn nauwelijks te onderscheiden tweelingbroer Hector. Alexander doet de zaken, Hector is het creatieve brein. Zes jaar na de oprichting werken er vijftig mensen bij het bedrijf. Uitgevers en ontwikkelaars uit de hele wereld weten het te vinden. De laatste klapper is *Gears of War*, waarvoor Streamline decorstukken en enkele personages (*characters*) verzorgde. Van de Xbox-game werden sinds de release in november 2006 meer dan drie miljoen exemplaren verkocht. Dat is het mooie van deze mondiale markt, zegt Hector. "When it hits, it hits big."

OUTSOURCING

Streamline Studios zette vanaf het begin in op het creëren van content voor ontwikkelaars. Zelfs in de filmwereld is *outsourcing* al decennia doodgewoon, maar de industrie wilde er destijds niet aan. "Iedereen verklaarde ons voor gek", zegt Alexander. Nu zien de grote uitgevers in dat het veel te riskant is om er een ontwikkelteam van 300 mensen op na te houden. "Je bent niet flexibel, en je hebt

veel te veel *overhead*." Uitgevers beperken zich tegenwoordig liever tot de distributie.

Maar dan duurt het niet lang voor het de andere kant op schiet, geeft Alexander toe. "Als je zeventig procent kunt doen, waarom dan ook niet honderd?" Streamline is bezig met de eigen game *HoopWorld*, die dit jaar moet uitkomen. Het wordt een bizarre combinatie van *dodgeball* (de Amerikaanse variant van trefbal), kungfu en basketball. Want dat is wat de broers het liefst doen. "Nieuwe concepten bedenken, wég van het lineaire denken," zegt Alexander. "Dingen koppelen, mogelijkheden zien. Net als in de filmindustrie voorbij grenzen durven kijken. Proberen, proberen en nog eens proberen." En het geheim van een écht goede game, zegt Hector, is dat het toch herkenbaar blijft. "In Amerika kent iedereen die uit de kluiten gewassen jongen die de bal met 90 kilometer per uur kon wegslijten. Zo'n karakter zit ook in *HoopWorld*."

ONTWIKKELING

Streamline Studios maakt gebruik van de fiscale stimuleringsregeling WBSO voor 'speur- en ontwikkelingswerk'. Want uiteindelijk komt gamedesign neer op R&D. Achter wat de gamer uiteindelijk op het scherm ziet, gaan technieken schuil die al die gebouwen en karakters genereren. Uittekenen van elke situatie zou ondoenlijk zijn. "Zie het als het DNA van een game", zegt Hector. "We zoeken naar steeds verfijndere processen die steeds meer content kunnen genereren." Zulke technologieën zijn ook heel goed verhandelbaar. Streamline Studios draait inmiddels een miljoenenomzet, maar zonder instrumenten als de WBSO was dat niet gelukt, zegt Alexander. "In Nederland is er altijd een groot gat in het midden. Of je bent groot, of je bent klein. Het is heel makkelijk om te starten, maar moeilijk om de eerste barrières te nemen." <<



Basontwerp voor een game karakter.