

Een interview with Kai Huang

- David Nieborg. In: GMR. 3,5, 2008, pagina 14-15.

Kai Huang, mede-oprichter van RedOctane, is de man om vragen te stellen over het wel en wee van de Guitar Hero reeks. Zijn bedrijf stond samen met ontwikkelaar Harmonix aan de wieg van het succes van Guitar Hero. Later zijn die wegen gescheiden. RedOctane werd in 2006 overgenomen door uitgever Activision en Harmonix ging vervolgens verder met Rock Band. RedOctane is vooral groot geworden met het vervaardigen van de Guitar Hero hardware, de gitaartjes dus. Met een ontwerpstudio in India en een fabriek in Hong Kong is het een onmisbare onderdeel van de muziekreeks.

Uitermate kalm zit Huang tegenover ons in een van de interview hokjes van de Activision persruimte in Leipzig. Waar veel ontwikkelaars die meewerken aan de gitarenreeks zelf rockfans zijn en er ook uitzien alsof ze zo van het podium komen vallen, komt de directeur van RedOctane meer over als een manager bij een doorsnee Amerikaans IT-bedrijf. Het zal zijn achtergrond zijn. Huang richtte eind jaren negentig een softwarebedrijf op wat hij weer verkocht en was hij was consultant bij een groot Amerikaanse adviesbureau.

Op de achtergrond zijn wat journalisten samen met Activision PR-medewerkers Guitar Hero: World Tour aan het testen. Halverwege ons interview gaat een PR-medewerker meezingen met een oud nummer van Bon Jovi: "Woohooo we're half way there, Woohooo living on a Prayer". Het is alsof er een kat gecastreed wordt zonder verdoving. Net als we denken dat het ophoudt wordt het tweede couplet ingezet. Huang heeft moeite zijn aandacht bij ons interview te houden en schiet om de paar minuten in de lach. Tenslotte verontschuldigt hij zich: "Hey, wij zijn hier niet verantwoordelijk voor. Dit hoort ook bij Guitar Hero".

GMR: Hoe is RedOctane ontstaan?

Huang: "In 1999 hebben we een online game verhuur bedrijfje opgericht. Dat liep aardig en toen zijn we ons in 2000 gaan richten op het vervaardigen van hoogwaardige game accessoires. Vooral Dance Dance Revolution (DDR) dansmatten. In 2004 zijn we toen Guitar Hero uit gaan geven. We werden toen echt verrast door het succes."

GMR: Hadden jullie het succes van Guitar Hero niet voorzien dan?

Huang: "No way! Het is echt onvoorstelbaar. Het spel is nog maar vier jaar op de markt maar is in die tijd een fenomeen geworden. Vooral in de VS is het spel ongelooflijk populair en zoals het er nu naar uitziet is de rek er nog lang niet uit. Om maar iets te noemen. Kroegen in Amerika organiseren nu speciale Guitar Hero Nights en wat ik daar van gehoord heb worden daar echt massa's bezoekers mee getrokken."

GMR: Hoe kwam Guitar Hero van de grond dan?

Huang: "De eerste versie van Guitar Hero bestond uit drie gekleurde lijnen tegen een zwarte achtergrond. Je kreeg dan een punt als je een noot raakte. Als je dan klaar was moest je de test machine uitzetten. Om opnieuw te kunnen spelen moest je alles volledig resetten. We merkten als snel dat we ongelooflijk veel lol hadden in alle noten te raken, de note streaks dus. Het was allemaal nogal primitief maar toen zagen we al wel dat we iets bijzonder in handen hadden."

GMR: En de volgende stap was Guitar Hero 2...

Huang: "Ons doel was meteen al om de reeks naar de next-gen platformen te brengen. Doordat de Xbox 360 en de Playstation 3 een internetverbinding hebben zijn er allerlei mogelijkheden om een sociaal netwerk te bouwen, want dat is altijd ons doel geweest. Het tweede doel was om met goede muziek te komen. De eerste Guitar Hero had vooral veel covers. Dat kwam omdat de serie nog

onbekend was en muziekuitgevers ons niet kenden. Nu is dat wel anders (lacht). Toen was het echt onderhandelen. Boven aan ons lijstje heeft altijd Metallica gestaan. Die waren ten tijde van de eerste Guitar Hero niet geïnteresseerd. Maar als je miljoenen nummers verkoopt dan is er opeens veel mogelijk. Nu zijn we in staat meer muziek in onze games te doen en vooral ook de originele master tracks te gebruiken.”

GMR: Wat voor gamers soms lastig te begrijpen is, is dat vaak dure accessoires van muziekgames niet compatible zijn met elkaar.

Huang: “Daar zijn een aantal redenen voor. Ten eerste is het natuurlijk zo dat je Xbox games ook niet op de Playstation kan spelen. Daarnaast is het voor ons belangrijk om Guitar Hero op zichzelf een zo goede mogelijke ervaring te laten zijn. We zorgen er dus voor dat alles voor onze eigen game helemaal klopt en werkt. Kijk, we creëren met Guitar Hero een unieke ervaring. Als we dan andere gitaren toelaten hebben we daar veel minder controle over. En het is natuurlijk een technisch ding. Xbox gitaren zijn sowieso niet compatible met de Playstation.

Een ander punt is ook dat we niet tegengehouden willen worden. We proberen innovatief te zijn. Zo heeft de nieuwe Guitar Hero: World Tour gitaar een speciaal slide gedeelte op de hals. Dat soort dingen kunnen we niet doen als we compatible willen zijn met andere games. Overigens, alle oude Guitar Hero gitaren zijn gewoon te gebruiken voor Guitar Hero: World Tour. Natuurlijk zien we het liefst dat mensen de nieuwe gitaar kopen omdat die beter is en omdat we er hard aan gewerkt hebben. Maar om gamers gerust te stellen, er zal hardware compatibility komen met andere merken en games.”

GMR: Wat kunnen we dan nog verwachten wat betreft extra hardware? Waarom zit er bijvoorbeeld op de Guitar Hero 2 gitaar voor de Xbox 360 een mysterieuze ingang die nooit gebruikt is?

Huang: “Wat betreft de Guitar Hero 2 gitaar. We maken onze hardware met een oog op de toekomst. We denken altijd vooruit zodat in een toekomstig deel oudere hardware ook nog werkt. Hetzelfde hebben we eigenlijk gedaan bij Guitar Hero: World Tour. Op het drumstel zit een zogenaamde midi-ingang. Voor gamers met een elektronisch drumstel is dit handig want die kunnen dan hun professionele drumstel gebruiken bijvoorbeeld.”

GMR: Alle Jimi Hendrix fans vragen zich natuurlijk af, komt er een wah-wah (voetpedaal die gitaar geluid vervormt) voor Guitar Hero: World Tour?

Huang: “Op dit moment is Guitar Hero: World Tour onze eerste zorg en we zijn niet bezig met een wah-wah pedaal.”

GMR: Kan je iets vertellen hoe nieuwe hardware, zoals gitaren, ontworpen worden?

Huang: “Als je het hebt over product innovatie dan gaat het hard. Guitar Hero 3 had draadloze gitaren, Guitar Hero: On Tour maakte alles draagbaar en was een logische vertaling omdat je toch je gitaar ook in je handen houdt en mee kan nemen. Wat betreft Guitar Hero: World Tour, in dat spel zit echt bijna alles wat we bedacht hebben daadwerkelijk ook in het spel. Zoals het slide gedeelte op de hals waar ik het eerder over had. En de drums zijn ook een stuk authentieker en draadloos. Hoe dat gaat is een wisselwerking tussen de materialen die er zijn en tussen wat betaalbaar is. We maken dan eerst zelf een prototype en sturen dat naar Hong Kong. Meestal komt het dan wel terug zoals we het bedacht hadden.

Wat we nog missen en waar we over na zitten te denken is plaatsbepaling. We hebben natuurlijk een bewegingsgevoelige meter in de hals zitten zodat je Star Power kan activeren. Maar op dit gebied is er nog veel mogelijk. Nu zijn snelheidsmeters nog niet zo precies. Neem bijvoorbeeld de Wiimote. De Wii weet niet precies waar je bent in de huiskamer en ook met de nieuwe Wii Motion Plus is dit niet mogelijk. Het doel is dus wel om precies te weten waar je je bevindt. Bijvoorbeeld of je je

gitaar achter je hoofd houdt of van de bank af sprint. Het is uiteindelijk misschien wel mogelijk maar nu nog veel te duur.”

GMR: En de toekomst, hoe ziet die eruit?

Huang: “Waar we erg blij mee zijn is dat we een brede doelgroep aanspreken van 5 tot 55 jaar, mannen en vrouwen. Guitar Hero: Aerosmith was ook een nieuwe stap omdat het echt op een band focust en de geschiedenis van die band in kaart brengt. En Guitar Hero is natuurlijk een platform. Oude hardware is nog steeds aan te sluiten op nieuwe spellen. Waar ik persoonlijk erg benieuwd naar ben is de ontwikkeling van GHTunes waar Guitar Hero: World Tour spelers hun eigen muziek kunnen maken en delen.”