

Ontwikkelaarsprofiel: De veelzijdigheid van Gearbox Software

- David Nieborg. In: GMR. 3.5, 2008, pagina 32-33.

In een tijd waar veel studio's opgekocht worden door grote uitgevers lukt het Gearbox om onafhankelijk te blijven. Ook komt er een grote verscheidenheid van titels uit de komende maanden. Van een ritme game op de Wii, tot een innovatieve open wereld shooter op de next-gen consoles, Gearbox is buiten gewoon productief.

In het oosten van de Amerikaanse staat Texas, in een van de voorsteden van Dallas, ligt de stad Plano. Daar zitten de 200 medewerkers van Gearbox Software. In het hoogste gebouw van de stad kijkt studio president Randy Pitchford vanaf de dertiende verdieping uit over de weidse vlakte van het Wilde Westen. Als je denkt dat Nederland vlak is, moet je hier eens gaan kijken. De ontstaansgeschiedenis van Gearbox Software is er een die lijkt op de vele Amerikaanse studio's die groot zijn geworden met het maken van First Person Shooters. Gearbox's eersteling was de uitbreidingsset Half-Life: Opposing Force. Een spannende tijd volgde want op dat moment kwam ook Quake Team Arena uit en Unreal Tournament. Toch geen kleintjes. In plaats van zich massaal op een titel te storten bleken gamers alledrie de games te kopen en het lot van Gearbox was bezegeld.

DuvalMagic

Wie als geen ander in staat is te vertellen over de geschiedenis en filosofie van de studio is mede-oprichter en president Randy Pitchford. Hij is gamer pur sang. Zo kan hij het niet nalaten zijn Xbox gamerscore te noemen, meer dan 70.000. En inderdaad als je snel even kijkt naar zijn gamertag "DuvalMagic" ziet dat hij vaak online is en veel speelt. Ook wordt er bij Gearbox veel gespeeld. Elke dag, stipt om vijf uur moet er verplicht een uur gespeeld worden. Het is bewust bedoeld om een rustpunt aan te brengen in de dag. En Pitchford is van mening dat het iedereen productiever maakt: "Game time komt er aan en als je dat weet wil je nog snel even doorwerken." En wat is er nu leuker dan met 200 man tegelijk te gamen? Elke vrijdagmiddag is het tijd voor "beer-a-clock", een idee dat komt van het Aliens ontwikkelingsteam. Het komt er vooral op neer dat er veel bier gedronken moet worden. Nog meer dingen die de Gearboxianen ondernemen? Oude arcadekasten sparen. Ook staan er door de studio meer dan 70 flipperkasten veel uit eigen collecties. Alles mag volgens Pitchford. Een ontwikkelaar had genoeg van zijn deur en was een dag bezig om een schuifdeur te maken. He, je zou je maar ergens aan irriteren...

Pitchford legt uit dat er drie pijlers zijn waarop de studio rust: Creativiteit, blijheid en geld. Wat betreft creativiteit maakt Gearbox alleen titels die ze zelf leuk vinden en ook willen spelen. De nadruk ligt volgens Pitchford op originele games. De Brothers In Arms serie bijvoorbeeld is dan wel een Tweede Wereldoorlog game, de overdadige aandacht voor historische accuratesse en de nadruk op tactische gameplay maakt het spel net weer even anders dan bijvoorbeeld de Call of Duty reeks. De tweede pijler is blijheid. Pitchford: "We willen dat iedereen het ontwikkelingsproces van een game ook leuk vindt. Dus we nemen alleen mensen aan die we aardig vinden. Als we goed gehumeurd zijn, maken we ook goede games." Derde pijler is geld: "We zien onszelf als entertainers die zoveel mogelijk mensen willen bereiken als mogelijk maar wel op een winstgevende manier. Daarom kiezen we onze uitgevers ook strategisch."

En het kiezen van uitgevers daar heeft Gearbox wel ervaring mee. EA, Microsoft, Ubisoft, 2K, Sega, allemaal partners. Waarom zoveel verschillende uitgevers en niet gewoon een dezelfde? Pitchford: "Elke uitgever heeft zo zijn voor- en nadelen. Ubisoft bijvoorbeeld heeft een heel goed distributienetwerk en zij geven onze Brothers in Arms games uit. Wist je trouwens dat Sony soms ook titels door Ubisoft laat distribueren? Daar komt bij dat Ubisoft ervaring heeft met dit soort hardcore titels en zij begrijpen de consumenten. Voor Borderlands (een hele nieuw open schietspel,

de zie review, red.) hebben we voor het Take2 label gekozen. We zijn daar zelf heel tevreden over omdat dit team ervaring heeft met nieuwe IP en ook Bioshock heeft helpen verschepen.”

Samba de Amigo

Veel gamers zullen hun wenkbrauwen opgetrokken hebben toen ze hoorden dat Gearbox bezig was met het kleurrijke ritme spel Samba de Amigo voor de Wii. Pitchford moet hard lachen, voor hem is het logisch: “We werden destijds gebriefd over de mogelijkheden van de Wii. Een tijd daarna zat onze uitvoerend producent Marc aan de telefoon met Sega over een andere titel en toen vroeg hij wanneer Sega uit zou komen met Samba de Amigo voor de Wii. Daar hadden ze nog niet over nagedacht. Wij zijn echt al jaren fan van het spel en hebben de Sega Dreamcast versie hier in de studio staan en echt grijs gespeeld. Overigens, dat je het weet, ik heb de high score. Dat kostte wel wat tijd overigens. Maar het kostte wat overtuigingskracht maar toen ging Sega akkoord. Best een eer want de originele Samba de Amigo is ontwikkeld door Sonic Team (een interne Sega studio die Sonic bedacht heeft, red.).”

Is het niet lastig onafhankelijk te blijven. Bioware, Pandemic allemaal worden ze overgenomen. Pitchford: “We staan niet te koop. Ons doel is om games te maken. Een strategische alliantie, misschien. Maar als we onderdeel worden van een grote uitgever zal onze studio cultuur veranderen en ik denk niet dat dat gaat werken”. Tegelijkertijd blijft de studio blijft maar groeien en hoewel er 200 man werken zijn er buitengewoon veel games in ontwikkeling. Pitchford: “Om goed personeel te vinden geven we geld aan de universiteit hier in de buurt. Bij de Southern Methodist University is er de Guildhall, een van de weinige plekken ter wereld waar je een Masters graad in game design kan halen. Wat we ook wel doen is mensen gewoon aannemen. We blijven altijd kijken naar nieuw talent. Er zijn gewoon mensen die niet via de reguliere kanalen binnen komen maar wel enorm veel talent hebben. Gearbox heeft daar een speciaal programma voor. Als je al iets kan dan mag je vol met een project meedraaien en krijg je gewoon betaald. Als je dan na een paar maanden goed bezig bent en wij vinden je aardig mag je blijven en anders ga je weer door met een schat aan werkervaring. Een win-win situatie.”

Vlak na de show in Leipzig ontstond er een klein relletje online rondom een Activision medewerker die liep af te geven op Brothers in Arms: Hell's Highway. Volgens hem was Call of Duty velen malen beter. Pitchford had het nog niet gehoord. Zelf speelt hij Call of Duty 4: Modern Warfare geregeld: “Van uitgevers snap ik dit soort opmerkingen wel, maar ontwikkelaars zullen dit niet zo snel zeggen. Ik heb veel respect voor de jongens van Treyarch. Zij maken echt goede games. Onze game (Brothers in Arms) is gewoon anders, Call of Duty is toch meer rennen en schieten. Ook leuk.” Volgens Pitchford is het overigens terecht dat ze nerveus zijn bij Activision: “Ik zou ook nerveus zijn als je kijkt naar onze review scores, die liggen toch echt hoger dan die van Treyarch”.

Tot slot, heeft hij nog iets te zeggen tegen de Nederlandse lezers van GMR? Pitchford: “Ik hou van Nederland. Ik ben speciaal hier eerder naartoe gekomen voordat ik naar Leipzig ging en ben in Eindhoven geweest voor Brothers in Arms: Hell's Highway. Jullie gasten hebben echt mazzel. Europa is cool!”

Kader 1 – Gearbox Software

Oprichters: Vijf ontwikkelaars, waaronder Randy Pitchford

Jaar van oprichting: 1999

Locatie: Plano, Texas (USA)

Industrie: Software

Huidig aantal werknemers: 200

Websites: <http://www.gearboxsoftware.com> en community website <http://www.gearboxity.com>.

Kader 2 – Gearbox titels

- 1999. Half-Life: Opposing Force (PC)
- 2001. Counter-Strike (PC)
- 2002. James Bond 007: Nightfire (PC)
- 2003. Halo: Combat Evolved (Port voor de PC en Mac)
- 2005. Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PC, Xbox, PS2)

Kader 3 - Winnaars van de Team Fortress 2 League

Het is een goed bewaard geheim maar Gearbox president Randy Pitchford begint er zelf over; het bestaan van de “Team Fortress 2 Ontwikkelaars League”. Een zeer groot aantal studio's van over heel Amerika doet mee. Een keer per week worden er wedstrijden gespeeld en het gaat er vrij serieus aan toe. Natuurlijk doet Valve mee, ontwikkelaar van Team Fortress 2, maar ook Blizzard, EA Maxis, Bethesda, Popcap, Bioware en Neversoft zijn van de partij. Een keer raden wie vorig jaar in de finale stond. Inderdaad Gearbox tegen Valve. En Randy giechelt nog steeds een beetje als hij vertelt dat zijn team gewonnen heeft van Valve.

Kader 4 - In ontwikkeling

- **Samba de Amigo** (Wii). Vrolijk en kleurig ritmespel. Een remake van het Sega origineel.
- **Brothers in Arms: Hell's Highway** (PC, Xbox 360, PS 3). Een tactische First Person Shooter met een grote rol voor Eindhoven.
- **Aliens: Colonial Marines** (PC, Xbox 360, PS 3). De mannen van Gearbox zijn zulke grote fans van de Aliens serie dat ze besloten er een game van te maken. Moet ergens in 2009 verschijnen.
- **Borderlands** (PC, Xbox 360, PS 3). Innovatieve shooter
- **Onaangekondigde titel**. Ze willen er niet veel over kwijt maar Gearbox is met nog iets bezig. De geruchten machine roept Halo 3 of een game gebaseerd op de film Heat. Maar het kan ook iets heel anders zijn.