

Ontwikkelaarsprofiel Turbine Inc.

- David Nieborg. In: GMR. 4.1, 2009, pagina 20-21.

Op studiobezoek bij Turbine Inc. in de Noordoostelijke Amerikaanse staat Massachusetts. Een studio gespecialiseerd in MMORPGs en de ontwikkelaar van Lord Of The Rings Online.

Het gaat goed met de game industrie in het gebied rond Boston. Een aantal grote en succesvolle game series komt hier vandaan. Harmonix startte de Guitar Hero en Rock Band serie en 2K Boston was verantwoordelijk voor de kerst hit van vorig jaar: Bioshock. Turbine op haar beurt prijst zichzelf aan als “een van de leidende bedrijven in de Massive Multiplayer Online business en pionier in het veld.” Dat van dat pionier klopt zeker. Toen ze bij Blizzard nog bezig waren met het afmaken van Warcraft II was Turbine druk bezig met haar eerste MMORPG Asheron's Call.

Historisch gezien is de link tussen Boston en games meer dan logisch. De eerste computergames zijn hier ontwikkeld en in de omgeving van Boston zitten de beste universiteiten ter wereld, denk aan Harvard, MIT, Boston University en Brown. Gevolg is dat er massa's talent rondloopt. Nadeel van dit deel van Amerika zijn de hoge huizenprijzen en het weer. Want in de winter is het bar koud en twee meter sneeuw is geen uitzondering. Ben je een getalenteerde ontwikkelaar, en voor deze mensen is er overal in de wereld plek, dan is de keuze tussen het zonovergoten en veel goedkopere Californië of Texas niet moeilijk. Maar Boston heeft ook zijn voordelen. Het is dichtbij New York, de sfeer is Europees en de staat Massachusetts is een van de meest liberale in de wereld. Ons bezoek is net na de Amerikaanse verkiezingen. Behalve op straat barst het ook in de studio van de Obama fans.

Adam Mersky, Turbine's persvoorlichter: “Nee, er zitten hier niet heel veel McCain aanhangers. We zijn met zijn allen massaal gaan stemmen op de verkiezingsdag maar daarna zijn we terug aan het werk gegaan. We leggen de laatste hand aan Mines of Moria, de eerste expansion pack voor Lord of the Rings Online (LOTRO). We hebben 's avonds wel de verkiezingsuitslag bekeken maar het is de laatste dagen vooral heel hard werken.”

China en verder

Elke studio is anders en heeft zo zijn eigen specialiteit. Die van Turbine is het maken van online rollenspellen. En dat brengt een hele andere reeks uitdagingen met zich mee in vergelijking met 'normale' studio's. Een MMORPG is evenveel het aanbieden van een service, als het aanbieden van een spel. Je betaalt een maandelijks abonnement en daar staat natuurlijk wat tegenover. Dus zit er in Westwood naast een enorme batterij ontwikkelaars een omvangrijk QA (Quality Assurance) team dat dag en nacht bezig is met het testen van bestaande LOTRO onderdelen en nog uit te komen uitbreidingen. Er is een speciaal Live Team dat zich bezighoudt met het ontwikkelen van de wekelijkse patches en er is een Customer Service Team dat betalingen afhandelt. En dan zijn er natuurlijk nog de GMs (Game Masters) die ingame begeleiding geven. De GMs voor Amerika zitten in Westwood. Vanwege het tijdsverschil, en omdat er gelocaliseerde Franse en Duitse versies zijn, worden alle Europese zaken door uitgever Codemasters Online afgehandeld.

De studio in Westwood barst bijna uit zijn voegen, het gaat Turbine dan ook financieel voor de wind. Er is expansie in Noord-Amerika en Europa die niemand voor mogelijk had gehouden en hoewel het een concurrent is, met name World of Warcraft is daar verantwoordelijk voor. Maar waar nog veel kansen liggen is in Azië en Rusland. Waar er in Amerika een markt is voor MMORPGs van zo'n twee tot drie miljoen spelers, zijn er in China alleen al zo'n 30 miljoen mensen die bereid zijn voor online games te betalen. Jeffrey Steefel, uitvoerend producent van LOTRO, komt bij ons zitten en vertelt over de groei mogelijkheden van de studio: “China is zo groot, onvoorstelbaar. We hebben natuurlijk het spel al, maar daar begint het pas mee. In Azië wordt heel anders gespeeld dan

hier. Je moet echt in het hoofd van de Chinese speler proberen te kruipen om dat te begrijpen. Grief play (moedwillig andere spelers dwarszitten, DBN) bijvoorbeeld, kennen ze in China helemaal niet. Als jij met een lager level karakter wordt doodgemaakt door een karakter dat echt veel hoger is? Dat vinden Chinese spelers fantastisch. Het draagt voor hen bij aan het realisme en het wordt totaal niet als onsportief of vervelend ervaren.” Maar het uitbrengen van LOTRO in China brengt wel de nodige technische uitdagingen met zich mee: “Het abonnementsmodel wat wij kennen is in China veel minder populair. Of denk aan het lokaliseren van het spel. In LOTRO zitten 1.4 miljoen woorden. Die moeten allemaal vertaald worden.” Het mag duidelijk zijn, het brand van de ambitie bij Turbine. Recent heeft mega mediabedrijf Time Warner voor een onbekend bedrag geïnvesteerd in de studio, die nog steeds in privé-handen is. Steefel vertelt over hoe de expertise van Turbine in de toekomst wel eens ingezet zou kunnen worden om speciale virtuele werelden te bouwen voor bijvoorbeeld films of televisieseries.

Tijd om uit te breiden

Het parapedaardje van de studio blijft LOTRO. Steefel is tevreden over de voortgang van het mega project: “Na het uitkomen van Warhammer Online hebben we weinig spelers gezien die over zijn gelopen en niet terug zijn gekomen. Wij hebben het hier natuurlijk zelf ook gespeeld en het is duidelijk dat wat wij doen met LOTRO is ons onderscheiden door vooral meer de nadruk te leggen op het verhaal. We hebben het geluk natuurlijk te mogen werken met een van de beste licenties die er is, de boeken van Tolkien.” Maar is die licentie niet een enorme creatieve beperking? Steefel: “Nee, er is veel ruimte om bepaalde dingen in te vullen. Ons World Building Team volgt wat sommige delen betreft exact het boek, bijvoorbeeld het gebied rond The Shire. Tolkien beschrijft niet de hele wereld heel uitgebreid maar soms in een zin of een paragraaf. Dat is voor het Art Team en het World Building Team het teken om helemaal los te gaan. Aan de andere kant we doen ons best om het boek nauwgezet te volgen. Er is een trap in de mijnen van Moria, onze nieuwe expansion pack, en een van onze bèta testers ging de treden tellen. Wat bleek? In het boek beschreef Tolkien hoeveel treden het exact waren. Om dit soort gevallen te voorkomen hebben we twee Tolkien specialisten in dienst die ons constant adviseren. Laatst kwam daar een derde bij vanuit de community. Wij begonnen meteen een quiz wie het meeste Tolkien feitjes wist.” Lachend: “De nieuweling won overduidelijk.”

Is er dan nog wel ruimte voor een easter egg of voor eigen inbreng? Steefel: “Easter eggs zitten niet in het spel. De Tolkien Enterprise die alles goedkeurt wat wij doen staat dat nooit toe. En hoewel wij fans zijn van de Red Sox (het honkbal team uit Boston, DBN) zal je daar niks van terugzien in het spel. Wat je wel kan zien is dat we in Massachusetts wonen. Kijk de bomen maar eens, als je een beetje bekend bent met de omgeving dan zie je duidelijk dat onze artiesten erg vaak door de herfstige bossen rijden.”

De huidige studio barst bijna uit zijn voegen. Met name de ontwikkeling van LOTRO vraagt om steeds meer ruimte voor extra ontwikkelaars, testers en ondersteunend personeel. Er wordt veel werk uitbesteed en aan de westkust van Amerika is een kleine satelliet studio geopend. Hoewel de studio in Westwood groot is, mist het de sfeer die bij concurrenten heerst. De recreatieruimte is oud en kantoren zien er versleten uit. Hier geen flipperkasten, overdadige keukens of hippe kantoren met veel glas. De studio van Turbine Inc. is aan vervanging toe. Goed nieuws voor de ontwikkelaars, een verhuizing is op handen. Op dit moment staan er maar liefst 50 vacatures open en er wordt veel gepraat over toekomstplannen. Een steeds maar terugkerend gerucht is het uitbrengen van LOTRO op consoles. Steefel: “We denken er over na. Wij hebben de licentie tot 2014 en we mogen op consoles een MMORPG uitbrengen. Maar het is nog nooit gedaan en in elk opzicht een enorme uitdaging. Is het te doen? Ja, maar als je zoiets als dit doet, moet het wel doordacht gebeuren.” Aan ambitie geen gebrek bij Steefel en de zijnen. LOTRO doet mee met de groten en tweemaandelijks worden er aanzienlijke gratis uitbreidingen verspreid. Als je bedenkt dat het verhaal nog maar in het eerste boek van Tolkien's trilogie zit, dan zijn ze in Westwood nog wel

even bezig.

Kader 1 – Turbine, Inc.

Voorheen bekend als: Turbine Entertainment Software, Second Nature en CyberSpace, Inc

Oprichters: Jon Monsarrat, Jeremy Gaffney, Kevin Langevin en Timothy Miller

Jaar van oprichting: 1994

Locatie: Westwood, Massachusetts USA

Industrie: Software

Huidig aantal werknemers: Rond de 330

Websites: <http://www.turbine.com/>

Kader 2 – Turbine titels

- Asheron's Call (PC) (1999)
- Asheron's Call 2: Fallen Kings (PC) (2002)
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach (PC) (2006)
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (PC) (2007)