

# Crunchtijd

**D**e Australische gameontwikkelaars van Team Bondi hebben vakantie nodig. Zeven jaar lang werkten zij aan detectivespel *L.A. Noire* onder, zo blijkt nu, extreem zware omstandigheden. Denk aan werkweken van meer dan honderd uur.

En nu is er geruzie om de aftiteling: de ontwikkelaars die ontslag namen vanwege de zware werk-omstandigheden zijn daar niet in opgenomen. Er ontbreken zo'n honderd namen.

Werken in de game-industrie is voor velen, vooral studenten, een droombaan. In een gamestudio kun je altijd gamen op grote tv's, koelkasten staan vol gratis frisdrank en masseuses komen regelmatig langs om rsi te bestrijden. Alles om de ontwikkelaar maar tevreden te houden. Of iets cynischer gedacht, alles om de ontwikkelaar maar zo lang mogelijk aan het werk te houden.

Maar werken in de game-industrie is keihard werken. Met name de grote games hebben een deadline die al maanden vastligt. Speluitgevers is er alles aan gelegen om die te halen. Games zijn nooit af. Er zullen altijd 'bugs' (softwarefoutjes) in een game zitten. Denk aan een personage dat met zijn voeten door een muur steekt of erger, een knoppencombinatie die een spel doet vastlopen.

Het gevolg: tijdens de laatste maanden van het ontwikkeltraject zijn ontwikkelaars non-stop bezig om zoveel mogelijk bugs uit het spel te halen. Deze zogenoemde 'crunchtijd' is er een van dagen, nachten en soms ook weekenden doorhalen.

En, erger nog, de crunchtijd lijkt soms gewoon niet te stoppen. Zo duurde bij Team Bondi de crunchtijd een jaar. De belangenvereniging van de gameontwikkelaars, de International Game Developers Association (IGDA), is een onderzoek begonnen.

### DAVID NIEBORG

*In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg elke week over games*

