



In Halo Spartan Assault zie je de actie van bovenaf, zodat de gevechten veel strategischer kunnen worden gespeeld.

Game // Halo: Spartan Assault

Het nieuwste deel in de hitserie **Halo** is opvallend // Je ziet de actie van bovenaf, het spel verschijnt voor **Windows 8**, én het komt uit een **Amsterdams** kantoor // Een gesprek met gamestudio Vanguard

Halo: hartstikke Hollands

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

Halo is Microsofts bekendste en succesvolste gameserie, het vlaggenschip van de Xbox-spelcomputer. Toch verscheen het nieuwe deel van deze sciencefictionshooter, *Halo: Spartan Assault* onlangs voor het eerst primair op een ander platform: Windows 8, zowel op pc's als tablets en smartphones. En ook een primeur: voor het eerst wordt de actie van bovenaf bekeken, een zogenaemde topdown shooter wat de gevechten strategischer maakt.

En dan is er nog iets opmerkelijks aan de nieuwe *Halo*, het is namelijk in Amsterdam ontwikkeld, in het onopvallende kantoor van Vanguard Games aan het Damrak, waar 55 medewerkers bezig zijn met diverse gameprojecten. Creatief directeur Martin de Ronde bewaakte niet alleen de visie voor de nieuwe *Halo*, hij hielp ook de achterliggende deal met Microsoft te maken. De Ronde is dan ook een veteraan in de game-industrie, die ook al betrokken was bij die andere grote Nederlandse game, *Killzone*.

Twee jaar geleden kwam jullie laatste game *Gatling Gears* uit. Ook al een topdown shooter, die goed werd besproken, maar niet best verkocht. Hoe gingen jullie verder?

„We wilden een spirituele opvolger maken, met onder andere een grotere nadruk op online gameplay. Daar hebben we een demo van gemaakt, waarmee we naar allerlei partijen zijn gegaan, waaronder Microsoft. Binnen 343 Industries, de Microsoft-groep die *Halo 4* heeft gemaakt, was een groep mensen die enthousiast was over het idee van een Halo-spin-off. Toen was er bij die hele grote organisatie één persoon

die zei: hé, ik ken een studio die dat voor ons kan doen.”

Zo klinkt het als toeval.

„Mensen moeten weten dat je bestaat, weten wat je kunt. Wij wachten niet tot de volgende gamebeurs waar je iedereen een half uurtje kunt spreken, we gaan actief bij de bedrijven langs. In de periode rond *Gatling Gears* hebben we drie keer Microsoft bezocht, alleen al om de discussie gaande te houden. We spraken met ze over een ander project, maar toen kwam dit ertussendoor. We willen niet de volgende *Call of Duty*-megaproductie maken, daar zijn we ook niet op georganiseerd.”

Maar dit is ook geen simpel telefoonspelletje.

„Wij maken online games met een 'console flavor', met het gevoel van een spelcomputer. Dat was ook waarnaar 343 op zoek was. Een volwaardige Halo-ervaring voor touchapparaten. Het vogelperspectief lag toen min of meer al vast. Vervolgens mochten we zelf iets ontwikkelen, dat onder hun toezicht is uitgewerkt.”

Hoeveel vrijheid was er? Kreeg je van 343 een soort Halo-bijbel mee, waarin alles was vastgelegd?

„Veel staat al vast voor *Halo*-games: de wapens, de vijanden. Toch was er ook creatieve vrijheid. De ijsplaneet komt bijvoorbeeld uit onze koker. Je moet het zien als een soort pingpong over en weer: hun schrijvers kwamen bijvoorbeeld met verhaallijnen rond settings die wij hadden verzonnen.”

Zijn er elementen uit andere Halo-spellen hergebruikt?

„343 heeft vanaf het begin al hun archieven met spelelementen voor ons opengesteld, daar mochten we vrij uit putten. We hebben ook veel geluidseffecten hergebruikt, alleen al omdat de

fans die verwachten te horen. Veel 3D-materiaal was niet geoptimaliseerd voor de kwaliteit die nodig is op een tablet, in dat geval was de scheidslijn tussen hergebruiken en opnieuw maken vaak dun. Dit werd wel makkelijker doordat we de originelen gemakkelijk van alle kanten konden bekijken.”

Zit er iets van een 'Vanguard-stempel' in het spel?

„Dat vind ik lastig om te zeggen. Het is niet alsof we al twintig games hebben gemaakt. Maar ik ben wel echt trots op het niveau van de productie, de game is mooi en verzorgd. Niet alleen in zichtbare dingen zoals beeld en audio, maar ook aan de achterkant, in de manier waarop het spel is geprogrammeerd. Doordat het spel op pc's, tablets én smartphones moest draaien, was dat een flinke uitdaging. Misschien zit er nog een special touch in dat we als Nederlanders nuchter zijn gebleven onder dit project. Tot op het laatst hebben we hard gedruwd om het nog weer een graadje beter te maken, we hebben ons niet gek laten maken.”

Is het niet juist on-Nederlands om zonder schaamte te zeggen: wij kunnen een Halo-game maken?

„Ik zeg altijd dat het slechtste compliment wat je kunt krijgen is dat je 'voor Nederlandse begrippen' een goede game hebt gemaakt. We hebben in dit land vaak last van een calimero-complex, maar dat is nergens goed voor. Die schroom moet je zo snel mogelijk van je afschudden. Al is het wel goed om te beseffen dat je bezig bent met iets groots. Die druk is nodig. Toen we de deal intern voor het eerst presenteerden, zag je onze medewerkers denken: wauw, *Halo*. Eerst was er euforie: we mogen hieraan werken! Toen drong door: dit wordt best wel moeilijk. Daarna werd het bijna *business as usual*. Niemand is in angstzweet uitgebroken, we hebben het gewoon gedaan.”