

DE OVERTREFFENDE TRAP VAN *KILLZONE 2*

Hermen Hulst Gaat voor Wereldheerschappij

Guerrilla Games is Nederlands meest succesvolle game-ontwikkelaar. Met *Killzone 2* scoorde de studio begin 2009 een wereldhit die miljoenen keren werd verkocht. Managing director Hermen Hulst (38) en zijn team werken in hun lab aan de Herengracht in Amsterdam druk aan de opvolger. Penthouse gaat langs en... wat ligt daar onder Hulsts bureau?

Harmen Lustig Fotografie: Ton Zonneveld

Wat heb je met balletjes hooghouden?

Het is een manier om de spanning te ontladen. De een pakt een peuk, de ander een kop koffie, ik mijn voetballetje. Je komt in een *flow*. Je hoeft er niet bij na te denken en tegelijkertijd ben je heel erg bezig.

Hoog gevoetbald?

In de zaal op het hoogste amateurniveau en op het veld in de eerste klasse. Ik was behoorlijk fanatiek, vijf keer in de week trainen. Ik was een pingeldoos, erg balverliefd.

Fanatiek sporten, een mooie carrière – je voelt hem aankomen: wat is de link?

Het is een clichémetafoor, maar daarom niet minder waar: er is zoveel wat je met een pot voetbal kunt vergelijken. Samenwerking, organisatie, een groep mensen bij elkaar brengen en met z'n allen proberen te winnen. De totale overgave aan de wedstrijd. Kameraadschap. Rinus Michels zei het al: voetbal is oorlog. Zo voelt dat hier bij Guerrilla Games ook. We willen wereldwijd van onze concurrenten winnen.

Waarom ben je geen profvoetballer geworden?

Ik ben nooit van de vijfjarenplannen geweest, ook als jongetje niet. Ik vond voetbal gewoon een geweldig spel. Partijtjes op het speelveld en op het schoolplein, die moesten gewonnen worden – verder dacht ik niet. Toen ik op mijn achttiende klaar was met de middelbare school ben ik op wereldreis gegaan. Ik was er echt aan toe om de wijde wereld in te trekken. Ik ben opgegroeid in Elburg, een kleine gemeenschap op de noordwest Veluwe. Prettige omgeving qua natuur, met bossen en water, maar als achttienjarige ben je er klaar mee.



Goed besluit?

Absoluut. Reizen verbreedt je horizon. Je gaat uit je *comfortzone* en de vanzelfsprekende aannames die je hebt worden weggehaald. Onbewust krijg je allerlei levenslessen, en dat bedoel ik niet zoals die figuren die je op reis tegenkomt die op zoek zijn naar zichzelf en hun *purpose*. Nee, gewoon genieten van je vrijheid en een hoop mooie ervaringen opdoen.

Ben je nog teruggekomen? Ik begreep dat je al jong bij Ubisoft in Californië zat?

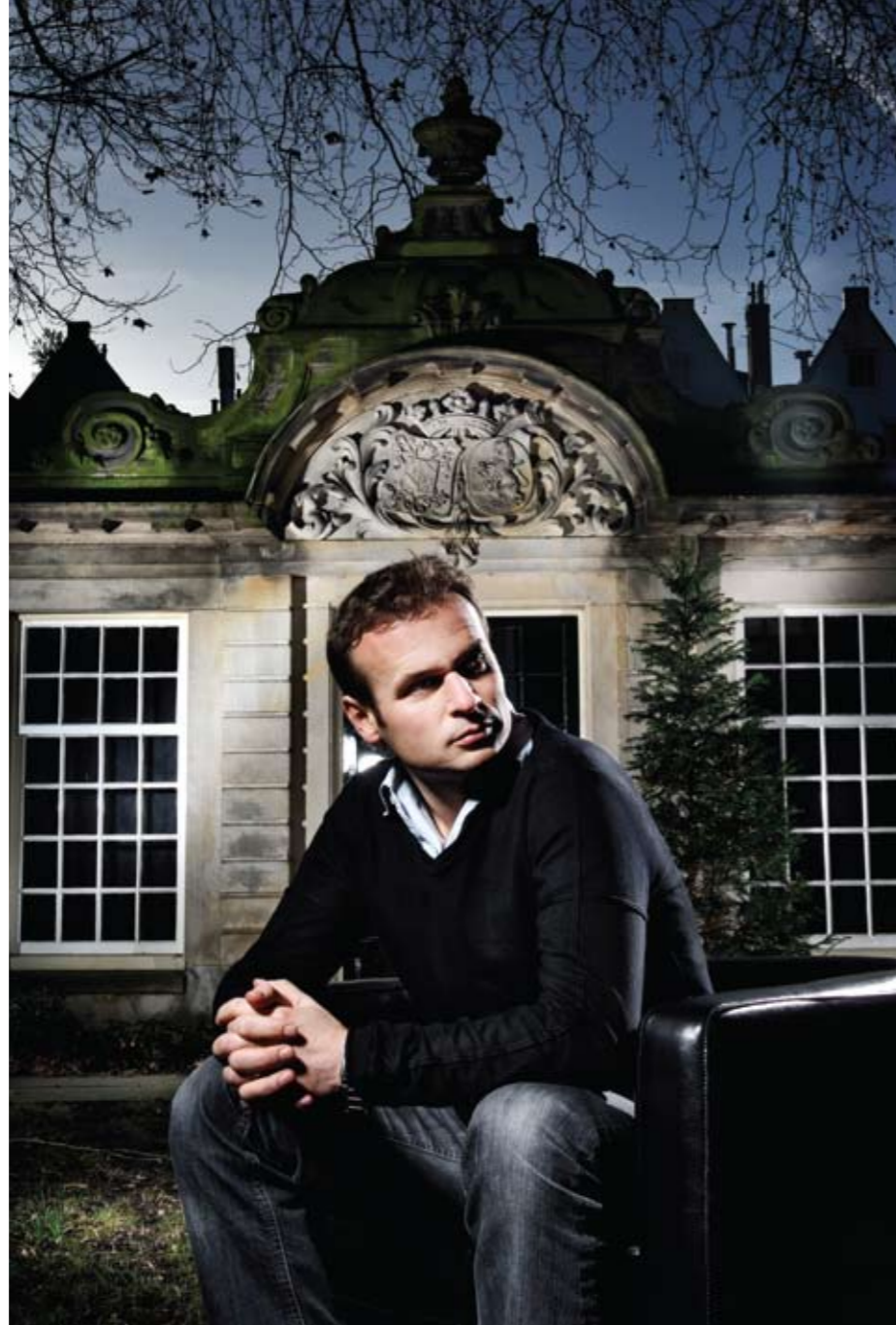
Na een jaar ben ik in teruggekomen en aan de Universiteit Twente technische bedrijfskunde gaan studeren. Maar ik hield die ongedurigheid dat ik graag in het buitenland zat. Na drie jaar had ik al mijn vakken af en ben ik de laatste twee jaar van mijn studententijd in Californië geweest. Ik kwam als stagiair bij Ubisoft terecht. Het waren echt *the early days*. We werkten er met z'n zessen en zaten boven een pizzeria aan de baai van San Francisco. Het was ten tijde van de release van het grote spel *Rayman*. Je voelde echt de doorbraak. Inzetten op een groot project en de wereld veroveren, geweldig om dat op je 22e van nabij mee te maken.

Toen wist je: ik ga in de game-industrie carrière maken?

Nee, dat kwam veel later pas. Ik voerde wel gesprekken om daar te blijven, maar had mezelf wijs gemaakt dat ik eerst een 'serieuze carrière' moest maken bij een 'serieus bedrijf'. Dat werd Philips. Ik zat in Silicon Valley, het brandpunt van de technologie, midden in de periode dat internet sterk opkwam. Dat had nog genoeg jus voor mij, ik ging er helemaal in op. Maar later werd ik strategy consultant bij Andersen Consulting. Dat was te droog en te saai voor me, de mensen om me heen waren te berekenend, er was geen passie. Toen besefte ik dat het veel leuker is om met een groep creatieve geesten aan een project te werken in plaats van een product te verkopen of advies te leveren aan externen.

Enter Guerrilla Games. Wat was jullie doel?

Vanaf dag één was dat duidelijk: de beste studio van Europa worden, toonaangevend zijn in het genre spelletjes dat we maken. Ook al was iedereen onervaren, inclusief ikzelf, dat basisvertrouwen was er. We waren ruwe diamanten. Met z'n allen moesten we het vak



nog helemaal leren.

Dat is aardig gelukt, gezien de verkoop van Killzone 2. Zie je dat als je grootste succes?

Wat we hebben opgebouwd met elkaar zie ik als mijn grootste succes. Er werken nu 140 mensen bij Guerrilla, we spelen wereldwijd mee in de Champions League. Het culmineerpunt was inderdaad de release van Killzone 2, een spel waar we vier jaar aan hadden gewerkt. We zagen de 9.4 van de grootse gamepublicist online binnenkomen, je ziet de sales in de eerste week. Een briljante periode. De *launchparty* op het Rembrandtplein ging door tot een uur of vijf, half zes, en de volgende ochtend zat ik alweer om acht uur met de producers op kantoor toe te kijken hoe het spel live ging. We konden

precies zien hoeveel mensen Killzone op dat moment speelden – en dus gekocht hadden. Bevlogen van de champagne zagen we het gebeuren, héérlijk.

Zijn jullie wereldtop?

Met Killzone 2 hebben we begin dit jaar een titel van wereldniveau afgeleverd, maar ik vind ons pas wereldtop als we dat met regelmaat doen. We hebben aangetoond dat we het kunnen, we moeten nú aantonen dat we het met regelmaat kunnen.

Sprak de balverliefde pingeldoos die teamcoach werd.

Zo kan je het zeggen, al was ik wel altijd al spelverdelers. Op het middenveld, lobjes geven, een splijtende opening...

Wordt het straks Killzone 3 of iets anders?

Dat is de hamvraag. Ik kan er geen antwoord op geven, pas in de loop van 2010 geven we openheid. Als ik dat nu al doe schop ik onze marketingcampagne bij voorbaat onderuit. Sorry.

Geen splijtende opening dus, jammer. Wat is je kracht?

Ik ben een echte generalist, ik ben in alles redelijk goed, blink nergens in uit. Mijn grote kracht is dat ik moeiteloos kan inzoomen op de details en dan weer uitzoomen naar de hoofdlijnen. Dus ik ben het ene moment in gesprek met een *designer*, over een level in het spel bijvoorbeeld, en even later heb ik een gesprek met het executive board van PlayStation. Binnen dertig seconden zit ik op die andere golflegte.

Wat is de grote uitdaging aan je baan?

De hoge verwachtingen waarmaken. Guerrilla is een van de teams die moeten laten

spelletjesmaker, of je nu HR-medewerker bent of techneut. Ik mag dan met de grote lijnen bezig zijn, maar ook ik ben een spelletjesmaker.

Wat is je favoriete game?

Op dit moment *Uncharted 2*, een filmische game die erg goed een verhaal vertelt. Geweldige dialoog ook. Een van de bijkarakters is een appetijtelijk ogende jongedame. Leuk om naar te kijken, maar óók om naar te luisteren. Als zij de ladder oploopt, zegt ze vlijmscherp: "*Don't look at my ass.*"

Speel je dat als maker of als consument?

Ik kan dat niet anders spelen dan als maker. Ik maak constant vergelijkingen tussen hun technologie en de onze. Overigens betekent dat niet dat je dan niet van de game kunt genieten.

Wanneer is een game in jouw ogen succesvol?

Als je je targets haalt, en dat is altijd een combinatie van commercieel succes en *critical acclaim*. Je kunt een mooie game maken, maar als die niet verkoopt ben je niet succesvol. Je kunt ook meeliften op het succes van een film en daarmee goede verkoopcijfers halen, maar als je weinig toevoegt aan de wereld van die film is dat commerciële succes voor mij niet genoeg.

Hoe meet je die critical acclaim?

In onze industrie is de zogenaamde *meta-critic* een fenomeen, dat is een gewogen gemiddelde van alle recensies die er toe doen. Met Killzone 2 wilden we bijvoorbeeld hogere scores dan een 9, dat is gelukt. Aangezien we ook al snel uit de investeringen waren en financieel plusten, was de game een succes.

Jullie maken met Guerrilla wargames. Hoe moe word je van de geweldsdiscussie?

Mensen vergeten dat een spel een entertainmentproduct is, niet meer en niet minder. Dat is het finale antwoord op die discussie.

Maar dit entertainment zou aanzetten tot geweld?

Daar geloof ik pertinent niet in. Ik denk dat het angst voor het nieuwe is. Toen stripboeken uitkwamen, vond men dat ook dood en verderf. Videogames zijn een relatief nieuwe vorm van entertainment. Eerlijk gezegd denk ik dat de ophef vanzelf overwaait. Kwestie van gewinning. In film is geweld bijvoorbeeld wel geaccepteerd. Dat medium bestaat een stuk langer.

Maar ook over films kan er nog ophef ontstaan, zo bleek laatst bij de release van Komt Een Vrouw Bij De Dokter.

De maker vond het interessant dat die discussie ontstond – gratis aandacht. Maar wat je ook vindt van de kwaliteit van die film, of van de beslissingen die gemaakt worden door de schrijver, de regisseur of de hoofdpersoon, het zou een beroerd besluit zijn om die film te verbieden. Dáár gaat het mij om. Je moet vooral niet aan de artistieke vrijheid van de maker komen. Hetzelfde geldt voor

oorlogsspelletjes.

Mein Kampf is verboden. Dat zou wat jou betreft vrij moeten zijn?

Ik zie niet veel in een verbod op materialen die elders toch wel te verkrijgen zijn. Het is vooral een emotionele discussie, volgens mij. Kijk naar de effectiviteit van dat verbod en je begrijpt wat ik bedoel....

Gamers beweren dat het geweld in games een functie heeft. Ze leven zich uit in neppgeweld en dus doen ze niets op straat?

Ja. Ik las laatst een citaat van een boeddhistische monnik die zei dat hij een spelletje speelde om de woede uit zichzelf te halen. Zo'n redering volg ik óók niet. Het is namelijk precies dezelfde redenering, maar dan de andere kant op. Het blijft entertainment. Je speelt een game om er lol mee te hebben, daarmee is de kous af, hoor.

Is er een morele grens die je nooit over zou gaan?

“Ons doel was vanaf dag één duidelijk: de beste studio van Europa worden!”

zien waar de PlayStation 3 toe in staat is. Mijn belangrijkste taak is de balans vinden tussen de technici en de creatieven, zodat iedereen optimaal kan functioneren. Onze producten moeten enerzijds hyperambitieuze zijn en anderzijds wel op tijd afkomen. Dat spanningsveld maakt het complex maar ook erg leuk. Ik ben de lijm tussen alle puzzelstukjes binnen Guerrilla Games, ik maak er een eenheid van.

Waarom moet een medewerker van Guerrilla Games voldoen?

Een echte Guerrilla is veeleisend. Hij moet de lat hoger leggen dan wat op dit moment de norm is in de markt. Hij is gepassioneerd en doet zijn werk omdat hij het graag wil, niet omdat hij er een leuk pensioen mee opbouwt. Eigenwijs en brutaal is hij over het algemeen ook.

Moet je zelf een gamer zijn om het in deze industrie te maken?

Het helpt wel. Ik benadruk het ook altijd: iedereen die hier werkt is uiteindelijk een



Objectief gezien heb je in ieder land instanties die bekijken voor welke leeftijd een game geschikt is. Zij bepalen wat wel en niet mag. Voor ons als maker is het een esthetische keuze wat we brengen. Als wij vinden dat iets er gewoon niet lekker uitziet, doen we het niet. We zijn er niet op uit om te shockeren. Dat vind ik flauw. Shockeren is iets voor beginnende artiesten, dat zit helemaal niet in ons team.

“Met *Killzone 2* hebben we een titel van wereldniveau afgeleverd. Nu moeten we aantonen dat met regelmaat te kunnen”

Games zijn relatief jong, een beginnende entertainmentbranche. Als je het zo bekijkt...

Een oorlog is een geschikte setting voor interessante gameplay. Er zit tactiek in, er zit *skill* in, dát is de reden dat veel ontwikkelaars een oorlogsspel maken. Niet zo zeer om het shockeren.

De combinatie moord en doodslag doet het goed. Maar hoe zit het met sex en games? *Sells sex* ook in games?

Daar lijkt het niet op. Met karakters als Lara Croft is wel duidelijk geprobeerd om sexappeal in een karakter te leggen. Maar een spelletje als *Playboy The Mansion* heeft nooit

goed verkocht en is nog veel slechter beoordeeld. Ik ken ook geen ontwikkelaars die er serieus mee bezig zijn.

Waarom niet? Leent het medium zich er niet voor?

Dat zou kunnen. Bij het spel der liefde gaat het toch om het intermenselijke. Interactie met de computer is vermoedelijk onvolgende.

Wat is de link tussen een mooie vrouw en een geslaagde game?

Ze moeten allebei *graphical appeal* hebben. Wat wij als makers altijd over spellen zeggen is dat ze *challenging but never frustrating* moeten zijn. Dat geldt ook voor vrouwen. Laten we het trouwens maar niet over multiplayer hebben, dat lijkt me in dit verband niet zo'n goed idee.

Wie is de mooiste vrouw ter wereld?

Aantrekkelijk vind ik een betere term, want een mooie vrouw hoeft nog niet per se aantrekkelijk te zijn. Maar ik houd van vrouwelijke vrouwen, ik geloof niet zo zeer in *tomboy*-achtige types, zo'n vrouw die *one*

of the guys is. Het gaat ook om het mysterie, het feit dat ze anders is dan de man.

We willen namen en rugnummers?

Ik heb niet echt een vrouw die eruit springt, er zijn zoveel mooie vrouwen die aan mijn criteria voldoen. Een aantrekkelijk vrouw is voor mij charmant, elegant, én ze heeft iets eigenzinnigs.

In de manier van denken of haar uiterlijk?

Beide. De manier van denken komt tot uiting in de kleding, en in wat ze zegt. Onafhankelijkheid is ook belangrijk. Daarmee bedoel ik dat een vrouw mooi blijft als ze zich onbespied waant. Er hoeft geen man in de buurt te zijn om haar vrouw te laten zijn.

Wat is voor jou de kern van een geslaagd leven?

Dat het leven echt geconsumeerd is. Intens. Ieder moment. Zonder cynisme. Genieten van alles wat er op je afkomt, zowel materieel als immaterieel. Dat kan als ik 's avonds met mijn vrienden na een filosofiecollege – ik studeer weer – aan het bier zit, maar ook als ik met mijn vrouw in ons tweede huis aan de Baai van San Francisco ben. Het doel van het leven is voor mij het leven zelf, daar moet je optimaal van genoten hebben. 