

Een potje tegen de besten

Tekst: Anton Damen Foto: UP/Robin van Lonkhuijsen

Dames die hun mannetje staan in de wereld van het tennis? Williams, Sharapova en Kumagai. Kumagai? Jazeker, want deze Japanse gameproducente kreeg niet voor niets de bijnaam 'miss Virtua Tennis'.

Natuurlijk zijn computer-games al lang niet meer het exclusieve domein van mannen. Tenminste, wat betreft het spelen ervan. Achter de schermen maken mannen namelijk nog steeds de dienst uit. Mie Kumagai is de spreekwoordelijke uitzondering op de regel. Achttien jaar geleden liep ze voor het eerst als designer door de deuren van SEGA, als producent zette ze haar stempel op de successerie *Virtua Tennis* en tegenwoordig zetelt ze in de directiekamer. Kumagai was de allereerste vrouwelijke president aan de top van een spelletjesfabrikant, en dat is net zo zeldzaam als een Nederlander in de finale van Wimbledon.

Met de game-emancipatie loopt het dus niet zo'n vaart, toch is er in de tussentijd wél het nodige veranderd. Zo bestond de line up

van allereerste *Virtua Tennis* in 1999 uitsluitend uit mannelijke tennisspelers. „Maar dat had niets met seksisme te maken, en alles met het financiële risico,” legt Kumagai uit. „De eerste *Virtua Tennis* maakten we voor de amusementshal, en het was een gok of het spel ook daadwerkelijk zou aanslaan. Het bedrijf durfde daarom niet al te veel geld in de ontwikkeling te stoppen, vandaar dat pas twee jaar later, in *Virtua Tennis 2*, ook vrouwelijke tennissers kiesbaar werden.”

In de digitale wereld begonnen dames dus aan een inhaalrace, maar in de echte wereld is er naar haar zeggen sinds haar eerste werkdag in 1993 niet zo gek veel veranderd. „Helaas niet. De meeste vrouwen die in deze industrie werken, zijn ontwerpers. Ook in het team van *Virtua Tennis 4* waren vrouwen in de minderheid. Bijzonder is dat het grotendeels dezelfde samenstelling was als die verantwoordelijk was voor het allereerste deel. Het maken daarvan kostte destijds tien maanden, terwijl we over *Virtua Tennis 4* twee jaar deden. We maken nu een veel realistischere versie die ook de bewegingssensoren van de Kinect en PlayStation Move moet ondersteunen, en zelfs 3D. Op dat laatste vlak verwacht ik dat consoles straks het grote verschil gaan maken; 3D-tv's worden steeds goedkoper en daarmee kunnen spelcomputers zich onderscheiden van de spelervaring van bijvoorbeeld een iPhone.”

De stap van *Virtua Tennis 3* naar 4 lijkt in de ogen van een leek misschien geen revolutie.

Vanwaar dan die twee jaar ontwikkeltijd? Kumagai: „Het concept is hetzelfde, maar je moet elke keer weer helemaal vanaf nul beginnen. Het lijkt wellicht een goed idee om de oude data te recyclen, maar in de praktijk blijkt dat dan de grootste problemen ontstaan. Het maken van een game is vergelijkbaar met het bouwen van een kaartenhuis: één verkeerd element en de hele boel stort in elkaar. De kunstmatige intelligentie en de animaties moesten sowieso opnieuw, en dat zijn de twee pijlers die het fundament vormen. De in het spel voorkomende tennis-sterren kregen voor dat laatste een speciale foto-shoot. Dat is niet een kwestie van domweg wat kiekjes nemen, maar het tonen van de belangrijke emoties – van een brede grijns tot een boze blik. Het leuke is dat veel spelers daadwerkelijk fan van het spel zijn. Zo heeft Federer over ons op zijn site geblogt. Een gedeelte van ons budget gaat op aan licenties, maar het leeuwendeel gaat toch echt naar de ontwikkelaars. We proberen altijd zoveel mogelijk topspelers aan boord te krijgen, maar het is geen halszaak. Als Federer of Nadal hadden



bedankt, was het spel toch gewoon verschenen.”

„Slaat ‘mevrouw Virtua Tennis’ zelf ook nog eens een balletje? „De laatste keer dat ik op een tennisbaan stond, was in mijn studententijd.” En virtueel? „Uiteraard!” Haar favoriete personage, met deze editie keus uit onder anderen Vanessa Williams, Ana Ivanovic en Maria Sharapova? Lachend: „Nadal.” ■

‘De laatste keer dat ik op een echte tennisbaan stond, was in mijn studententijd.’

GAME--

Virtua Tennis 4

PROF-TENNIS VOOR AMATEURS (PS3, XBOX 360 EN WII) ★★★★★

Sinds 1999 kunnen gewone ster-velingen dankzij *Virtua Tennis*

hun krachten meten met de ten-nisgoden. De aansprekende formule is al die tijd ongewijzigd gebleven. Het geheim schuilt ‘m in de schijnbare eenvoud. Een spel dat het complexe tennis-spel reduceert tot een zeer eenvoudige potje, maar dat tegelij-kertijd het nodige bloed, zweet en blaren vereist om het perfect onder de knie te krijgen. In theorie zijn die blaren met *Virtua Tennis 4* voor-goed verleden tijd, want op alle consoles worden ook de bewe-gingscontrollers onder-steund. In de praktijk blijkt dat echter niet de gedroomde revolutie. Zo is de Move te vergevingsgezind en blijkt de leercurve van de Kinect vooral frustrerend. Het mag een teken aan de wand heten dat je niet het complete spel op deze manier kunt spelen, maar dat het beperkt blijft tot een aantal

onderdelen. Wie écht aan de bak wil, neemt dus gewoon de ouderwetse controller ter hand. Bijvoorbeeld voor de geweldige World Tour, waarbij de speler à la ganzenbord van match naar match trekt, maar ook maffe minigames op zijn pad

vindt. Een polonaise van kuikentjes zonder veerscheuren naar de moederhen begeleiden of stelende mummies van het veld meppen? Daar kunnen Nadal en Federer nog het een en ander van leren! —A.D.

STERKSTE PUNT Elk personage heeft zijn eigen ‘Super Shot’



Als ‘mevrouw Virtua Tennis’ zelf achter de computer kruipt, speelt ze het liefst dat ze Nadal is. Al sla je met Federer natuurlijk ook geen slecht figuur.