

Mike Hergaarden – mCS/MM 2011 – Collaborative game development

Mike is al jarenlang actief als game developer, en heeft samen met zijn broer een bedrijf (M2H) dat een aantal grotere en kleinere succesvolle games opgeleverd heeft, in de laatste jaren ook voor iPhone en iPad. Ik heb Mike al een paar keer meegenomen naar de Universiteit Twente om daar de studenten enthustiast te maken voor *game development* en Unity3D, waarin Mike zich tot de experts mag rekenen.

Toen een afstudeerproject naderde, na een aantal kleinere projecten *multi-media & game development* van meer technische aard, leek het me een geschikt moment voor Mike om zijn kennis van en ideeën over *game design & development* eens netjes op te schrijven, en op die manier toegankelijk te maken voor andere studenten. Maar, ondernemer van nature, en dus natuurlijk eigenwijs, bepleitte Mike een ander onderwerp ter hand (te mogen) nemen, en wel, zoals verwoordt in de inleiding van zijn skriptie: *My thesis will describe my experiences in game development in general and in particular highlight collaboration in game development.*

Wederom een technisch project, maar nu met als thema het samen (met nadruk: *collaborative*) ontwikkelen van games, gericht op de technische uitbreiding van de Unity Game Editor, met als doel de samenwerking tussen (in het engels) *artists* en *developers* te verbeteren. Aanbevolen om te lezen. Maar nu eerst terug naar het begin.

In 2007, als eerste jaarsstudent, vroeg Mike me over het essay voor *inleiding multimedia*: "mag het over game development gaan?" Ja, leuk, antwoordde ik enigszins schuchter, niet wetende wat ik kon verwachten. Leerzaam, deelde ik Mike later mee, toen bleek dat hij al jaren lang ervaring had met het ontwikkelen van online games, iets waar ik zelf in het kader van het klimaat game Clima Futura net mee begonnen was. – daar kan ik nog wat van leren – dacht ik toen.

En inderdaad ..., maar dat zal inmiddels wel duidelijk zijn.

In zijn bachelor project was het onderwerp: *Efficient netwerk gebruik in online virtuele werelden*. Meer technisch van aard, en voor mij een verdieping in de mogelijkheden van Unity3D, als vervolg op het project wat hij kort tevoren samen met Jos Hoebe had gedaan, waarin ik voor het eerst met Unity3D kennismaakte: Game development in Unity3D.

Mijn aanvankelijke scepsis over Unity3D, als *yet another tool* is in de loop van de tijd volledig verdwenen, zeker toen je inspirerende presentatie voor mijn studenten aan de Universiteit Twente tot zeer succesvolle producties bleek te leiden. Mijn slogan – *it's all in the game* – werd door jouw bijdrage meer dan een lege phrase, en ik ben bang dat, na terugkeer van mijn sabbatical ook de VU niet aan deze invloed zal ontkomen, dan met als motto – *serious games in a social context*.

Rest me te zeggen dat ik met plezier terugdenk aan de vele gesprekken, ondermeer gedurende de reizen naar Twente, maar ik denk dat ik ook namens Michiel Hildebrand (de tweede lezer, bedankt Michiel!) de hoop mag uitspreken deze samenwerking later te kunnen hervatten. Beste Mike, veel succes als professionele game ontwikkelaar. Ik heb veel van je geleerd, en ik hoop dat je van ons ook wat

2

hebt opgestoken.

Anton Eliëns, 21/6/11