Gamestudio's hebben laboratorium in Wetteren

Een labo voor het maken van videogames, zo kan je het Wetterse bedrijfje PreviewLabs omschrijven. Een minispeler in een boomende sector, die klinkende namen onder zijn klanten telt.

WIM DE PRETER
WETTEREN

PreviewLabs maakt games, maar brengt die zelf niet op de markt. En maar goed ook, want veel succes zouden de spelletjes niet hebben. Hoewel ze conceptueel best complex kunnen zijn, hebben ze geen visuele toeters en bellen, en een grafisch design dat soms wat doet denken aan videogames uit de jaren 80 en 90.

'Rapid Game Prototyping', heet de branche waarin het Wetterse bedrijfje zich gespecialiseerd heeft. 'We werken een gameconcept uit en maken daar een eenvoudige speelbare versie van. Onze prototypes zijn soms een eerste stap naar een volledige game, maar ze kunnen ook op zichzelf staan, bijvoorbeeld als de opdrachtgever maar een beperkt budget heeft of het alleen voor intern gebruik wil ontwikkelen', zegt oprichter Bernard François.

Het woord 'rapid' mag je letterlijk nemen. De ontwikkeling van de prototypes neemt meestal maar enkele mandagen in beslag en kost typisch enkele duizenden euro's. Ter vergelijking: de productie van een volledig afgewerkte game kan maanden in beslag nemen en tientot honderdduizenden euro's kosten.

Industrieel ingenieur François richtte PreviewLabs vier jaar geleden op, nadat hij eerder bij Transposia en de Gentse game-ontwikkelaar Neopica had gewerkt. De ICT-integrator Cronos uit Kontich stapte mee in het bedrijf en werd zo voor het eerst in de gamingsector actief. 'Toen ik begon, had ik geen idee of er vraag was naar gameprototyping. Ik heb het idee afgetast op een beurs in Hamburg, en er bleek heel veel interesse voor te zijn.'

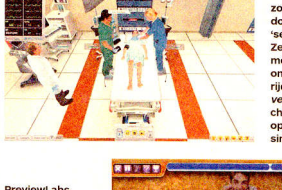
Het maken van gameprototypes gebeurt ook door de grote gamestudio's, maar PreviewLabs is voor zover bekend de enige onafhankelijke speler. Een voordeel daarvan is dat het bedrijf ook voor opdrachtgevers kan werken die zelf niet in de gamingsector actief zijn. Dat kunnen bijvoorbeeld bedrijven zijn die gespecialiseerd zijn in het bedenken en intellectueel laten beschermen van gameconcepten, en die een eerste uitwerking van een gameconcept nodig hebben. Daarnaast maken steeds meer organisaties gebruik van gametechnieken om andere doelstellingen te bereiken, zoals opleidingen of onderzoeken

Ik zie de vraag naar serious games sinds een jaar of twee duidelijk toenemen.

OPRICHTER PREVIEWLABS **BERNARD FRANÇOIS**

5,6 miljoen

Volgens een recent overzicht van Trends haalde de Belgische game-industrie in 2011 een brutomarge van 5,6 miljoen euro.



Tegen 2015 gaat naar schatting zo'n 10 miljard dollar om in 'serious games'. Ze worden onder meer gebruikt om te leren rijden (*foto boven*) of om chirurgische operaties te simuleren.

PreviewLabs ontwikkelde onder meer een eenvoudig 'memory'-kaartspel om kinderen een vreemde woordenschat te helpen aanleren.

De ngo Heifer liet dan weer een game ontwikkelen die spelers inzichten bijbrengt over armoede en honger. Het speelt zich af in een virtueel Nepalees dorpje.

met proefpersonen. 'Ik zie de vraag naar die serious games sinds een jaar of twee duidelijk toenemen, onder meer in onderzoek door de medische sector', zegt François. 'Ik schat dat ze intussen meer dan de helft van onze omzet uitmaken.'

Serious games kunnen helpen om saaie of moeilijke leerstof op een letterlijk speelse manier over te brengen. Het geheim zit, zoals bij elk game, in het evenwicht tussen voldoende uitdagingen om de speler te prikkelen, en voldoende beloningen om frustratie te vermijden.

PreviewLabs is een klein bedrijf, maar het groeit als kool. Zowat vier jaar na de start heeft Bernard François drie werknemers aangeworven, en is hij op zoek naar een project & salesmanager die een deel van zijn taken kan overnemen. Vorig jaar verdubbelde de omzet zowat tot een kwart miljoen euro, dit jaar zal dat ongeveer evenveel zijn.

Een van de eerste klanten was de snelgroeiende Bergense ontwikkelaar Fishing Cactus. PreviewLabs kreeg ook enkele opdrachten van bedrijven uit de Antwerpse Cronos-groep, zoals Crazy Monday Studios, een ontwikkelaar van mobiele games.

Maar het zijn vooral Amerikaanse bedrijven die het Wetterse bedrijfje ontdekt hebben. 'Vandaag komt zowat 90 procent van de opdrachten uit de VS', zegt François. De eerste klant was Playfirst, het bedrijf dat onder meer de bekende game 'Diner Dash' maakte.

Ook de Turnhoutse spelkaartenmaker Cartamundi, de afdeling mobiele games van het Amerikaanse entertainmentconcern Disney en het Amerikaanse Kinection hebben de weg naar PreviewLabs gevonden.