



'Uiteindelijk is het vaak iemand met gamende kinderen die het licht ziet'

## GAMEBOYS

Spelletjes blijken niet alleen goed voor de lol.

In de Rotterdamse haven is een opslagtank vol chemische stoffen ontploft. Gevreesd wordt dat het niet blijft bij de vier slachtoffers die er omheen liggen, want een grote gifwolk drijft snel richting stad. Wie brandweercommandanten wil leren hoe ze tijdens zo'n situatie het best kunnen handelen, kan natuurlijk een proefopstelling maken. Maar het blijft behelpen met de rood geschminkte vrijwilligers en de rookbom die een gifwolk moet voorstellen.

Dankzij computers zijn dergelijke peperdure toneelstukjes tegenwoordig grotendeels overbodig. Met behulp van 3D-technieken die door de game-industrie zijn geperfectioneerd, kun je nu levensechte simulaties maken. Wilt u uw manschappen laten oefenen met een flinke fik in een woonhuis of op een olietanker? Het is met een druk op de knop geregeld. Hebt u behoefte aan één slachtoffer? Drie? Honderd? U zegt het maar.

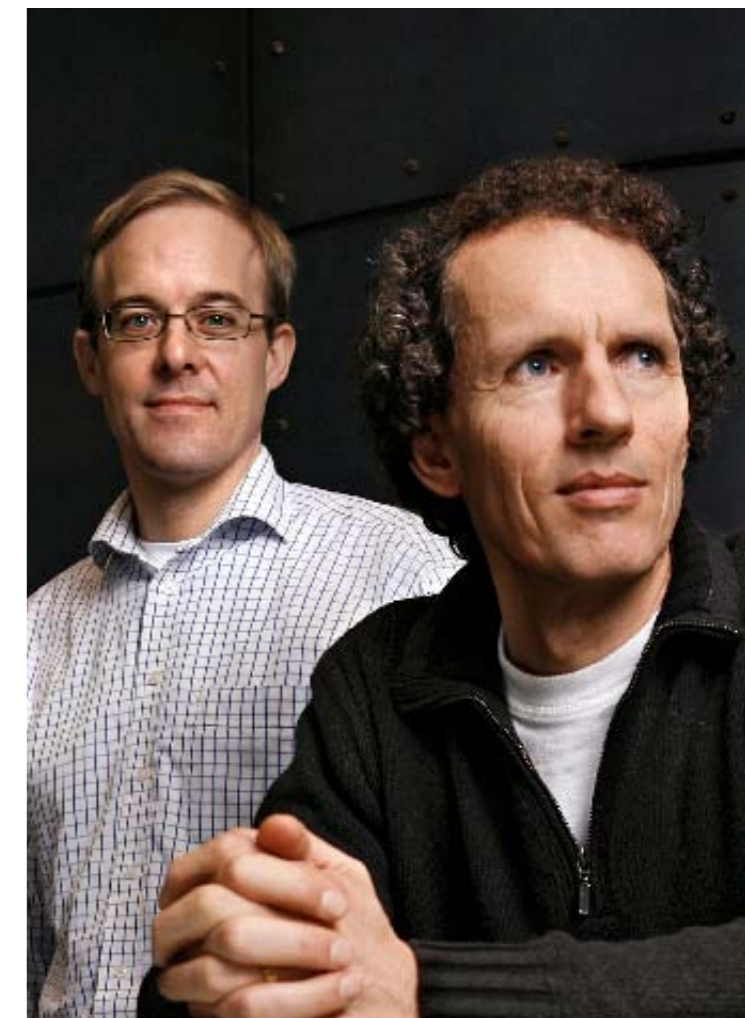
Het kostte de mannen van het Rotterdamse VStep behoorlijk wat overtuigingskracht om hun virtuele trainingsprogramma's te slijten. 'Managers zijn nog altijd een beetje huiverig om game-technologie in te zetten voor serieuze toepassingen, de markt is heel pril en nieuw. Uiteindelijk is het vaak iemand met kinderen die computerspelletjes spelen, die het licht ziet. Zo iemand weet hoe realistisch die games tegenwoordig zijn', zegt Pjotr van Schothorst. Inmiddels is zijn voormalige werkgever Shell al overstap, evenals de marine, de brandweer en de NS.

Veel van het 'eenvoudige' en tijdrovende modellerwerk wordt uitbesteed aan partijen in China en India, het echte denkwerk wordt verricht door dertig jonge mensen op een steeds krapper wordende kantoorvloer aan het Weena in Rotterdam. 'We zitten hier nog geen jaar en eigenlijk komen we nu alweer ruimte tekort. We groeien tussen de vijftig en

honderd procent per jaar', zegt Van Schothorst. Over de omzet wil hij niet veel meer kwijt dan dat die inmiddels 'een paar miljoen' bedraagt. 'In 2006 draaiden we break-even, sinds vorig jaar zijn we winstgevend', zegt hij.

Van Schothorst en Du Marchie Sarvaas vinden het liefst eerst een partner voor ze aan het ontwikkelen slaan. 'Op die manier hebben we met het Rotterdams Havenbedrijf bijvoorbeeld een simulatie gemaakt om calamiteiten te oefenen. Dat hebben we bewust niet op uurbasis gedaan, want dan zou het programma hun eigendom worden. Nu het ons bezit is gebleven, kunnen we het ook aan andere werelddhavens slijten. Daarvoor moet je een andere omgeving ontwerpen, maar de functionaliteit blijft hetzelfde. De tweede keer dat je het verkoopt, praat je dus bijna over pure winst', zegt Sarvaas. Eigenlijk tot hun eigen verbazing hebben Van Schothorst en Sarvaas met hun serieuze toepassingen inmiddels ook de gewone spelletjesfanaat bereikt. 'Een uitgever vroeg ons waarom we geen consumentenversie van een door ons ontwikkelde scheepssimulator maakten. Inmiddels hebben we daar ruim driehonderdduizend stuks van verkocht', zegt Sarvaas. 'En volgens onze schattingen kan dat zelfs wel een miljoen worden.'

Het consumentenspel levert overigens niet alleen maar voordelen op. 'We kregen bijvoorbeeld een mail van de Amerikaanse marine, die vertelde dat ze met onze game jonge cadetten leren manoeuvreren en navigeren. Het is wel jammer dat ze dat doen met een spel dat ze voor veertig dollar bij Amazon hebben gekocht. We verkopen ze natuurlijk liever voor een half miljoen een professionele simulator', zegt Sarvaas. 'Gelukkig willen ze nu een op maat gemaakte versie, met daarin hun eigen schepen en zo. Zo levert het consumentenspel ons ook weer professionele spin-offs op.'



### CRISTIYN DU MARCHIE SARVAAS (41)

is managing director VStep | opleiding bedrijfskunde, universiteit Nyenrode | rijdt Saab 900 | werkt 60 à 70 uur per week

### PJOTR VAN SCHOTHORST (45)

is technisch directeur VStep | studie technische natuurkunde, Delft rijdt vooral met de trein | kantooruren van acht tot halfzeven 'en dan werk ik 's avonds nog wel wat' | staat rechts op de foto