

Rotterdam, 3 maart 2006 – Het Rotterdamse multimediabedrijf VSTEP heeft deze week in Duitsland een innovatieve computer game uitgebracht, waarmee met verschillende schepen in verschillende havens en gebieden, waaronder Rotterdam, missies kunnen worden uitgevoerd. Het vaargedrag van de schepen is dusdanig realistisch, dat de game ook wordt ingezet als trainingsmiddel. Daarmee kan het met recht een Serious Game genoemd worden. De game bevat onder andere een natuurgetrouw 3D-model van de R.M.S. Titanic, waarop men vrijelijk virtueel rond kan lopen. In mei komt de internationale versie uit, die nog ruimte biedt voor bedrijven die hun schepen willen presenteren.

VSTEP, een jong Rotterdams bedrijf dat zich sinds haar oprichting in 2002 richt op de ontwikkeling van professionele trainingen op basis van computer-gametechnologie, heeft nu voor het eerst een consumentengame gemaakt. De eerste versie is deze week uitgebracht in Duitsland door de Duitse uitgever Astragon™ onder de naam Schiff Simulator 2006. De internationale versie staat gepland voor begin mei. Pjotr van Schothorst, directeur van VSTEP: “Vorig jaar zijn we benaderd door Astragon om de Duitse versie te maken voor Duitsland en de Duitstalige regio’s. We zullen voor de internationale versie hierop verder bouwen en meer functionaliteiten en scheepstypen toevoegen. Ook willen we de Nederlandse wereld van haven- en scheepvaartbedrijven de mogelijkheid geven hun eigen schepen in deze dynamische omgeving te presenteren.”

De schepen zijn zo realistisch nagebootst, dat er, naast de game-elementen, serieuze mogelijkheden bestaan voor de opleiding van zeevarenden en de promotie van nieuwe scheepstypen. Van Schothorst: “In de sleepvaart bijvoorbeeld, worden nog steeds nieuwe sleepbootconcepten ontwikkeld, die soms moeilijk getest en verkocht kunnen worden. De game kan daarvoor een uitstekend hulpmiddel zijn.”

De game biedt ook mogelijkheden voor pleziervaart. Zo is het mogelijk om met een groot luxejacht door een tropisch Bountygebied rond te cruisen. Ook bevat de game een natuurgetrouwe virtuele replica van de Titanic. Daarvoor is een jaar lang research verricht, en de hulp ingeroepen van experts van de Titanic Research and Modelling Association. De eerste versie van de game bevat het exterieur, maar momenteel wordt al hard gewerkt om ook het hele interieur natuurgetrouw in de game te krijgen voor latere versies. Het is nu dus mogelijk om met de Titanic gebieden te bezoeken waar zij nooit heeft mogen komen.

Meer informatie is te verkrijgen bij Pjotr van Schothorst, Technisch Directeur, VSTEP BV

Weena 206

3012 NJ Rotterdam

010-201 4520

06-28330280

pjotr@vstep.nl

www.shipsim.com

www.vstep.nl

www.schiff-simulator.de

www.titanic-model.com

Profiel VSTEP (www.vstep.nl)

VSTEP is een Nederlands bedrijf dat met technologie uit de gamingwereld virtuele ervaringen creëert waarmee mensen levensechte situaties kunnen oefenen zonder de daarmee gepaard gaande gevaren of hoge kosten. Een realistisch 3D-model van de werkelijke werkomgeving vormt de basis van de virtuele ervaring. Doordat mensen incidenten op een realistische manier ervaren en ze zelf moeten handelen, oefenen ze de procedures, ontwikkelen ze de vaardigheden om deze kennis toe te passen en leren ze het juiste gedrag aan. Dit maakt de technologie een effectieve oplossing voor het trainen van grote groepen mensen tegen veel lagere kosten. VSTEP heeft sinds haar oprichting in 2002 meer dan 27 projecten Succesvol afgerond. Klanten zijn o.a. Koninklijke Marine, Havenbedrijf Rotterdam, Zeehaven Politie Rotterdam, Gemeente Amsterdam DWR, Gezamenlijke Brandweer, Nederlandse Spoorwegen, Boskalis, Ministerie van Binnenlandse Zaken, Fairmount Marine, Falck/Nutec Global Safety, etc.