

Gamedia

Het Ontzet van Alkmaar komt tot leven. Een spelcomputer en een speciale bril zetten je terug in het jaar dat Alkmaar de Spaanse bezetters heldhaftig verjoeg. Gamedia, een Alkmaarse onderneming, werkt al jaren aan de ontwikkeling van de game. Oprichter Dittmar Tukker (41) trekt de aandacht van grote spelers in de industrie. Vorige maand stond hij voor de Microsoft-directie. Ze zijn nu partners in games.

In 3D terug naar Alkmaar van 1573



Gerard van Engelen
g.van.engelen@hollandmediacombinatie.nl

Alkmaar ★ Zet de hologrambril op als een helmpje, klik met je vingers en de wereld wordt een stukje mooier. In de kamer hangen ineens twee kleurige lichtgevende planeetjes. Een astronautje zweeft door de lucht. Tik met je duim en wijsvinger in de lucht en er verschijnen kleine raketjes die het op de ruimtevaarder voorzien hebben. Aan jou de taak om de raketjes ontklaar te maken met gezwaai en geknik, terwijl je partner op de bank verbaasd toekijkt.

Microsoft

Het is een van de games die Dittmar Tukker uit Alkmaar heeft bedacht. Gewoon om zijn kunnen te tonen aan beoogde klanten die zijn bedrijf Gamedia willen leren kennen, zoals de top van Microsoft vorige maand. De Amerikaanse directie nodigde hem uit op het hoofdkwartier bij Schiphol. Het astronautje ging mee. En nog wat games. Microsoft was 'impressed'. Ze willen met hem samenwerken. In één klap zit de spelletjesmaker in de ere-divisie van de virtual realitygames.

Tukker kan zo langzamerhand gaan oogsten wat hij heeft gezaaid. Bijna tien jaar geleden begon hij zijn bedrijf, nadat hij bij diverse softwarepioniers had gewerkt. Drie jaar bij Lost Boys en vijf bij Keesing Entertainment Games. Het mede door hem ontwikkelde spel 'Grachtenracer' (met een brullende speedboot door de grachten van Amsterdam en Venetië) spoot begin deze eeuw flink over de toonbank. Zijn digitale puzzelontwerpen voor Keesing werden geroemd. En hij heeft prijswinnende games gemaakt (zie kader). Spellen voor biermerken, radiostations, routeplanners, banken, automerken en omroepen. Tot in Brazilië aan toe. Zijn meest succesvolle game is de app 'Eén tegen honderd', naar het tv-programma van Endemol. Een blockbuster, waar weinig mee verdiend wordt: hij is gratis te downloaden. Dat is al ruim een miljoen keer gedaan. O ja, en in februari van dit jaar kwam de app 'Messi Space Scooter game' met Barcelona-vedette Lionel Messi, op de markt. Een spin-off van een reclamecampagne die de voetballer maakte voor de wipwap-step. Messie wipwapt daarin langs allerlei hindernissen en aliens.

Beyond Sports

Momenteel werkt Gamedia, samen met het Alkmaarse softwarebedrijf Triple, aan de ontwikkeling van een programma dat voetbalwed-



Dittmar Tukker (r) voor de broedkamer van zijn games.

strijden in 3D vastlegt voor tactische doeleinden. Beyond Sports heet het. Clubs als PSV, Ajax en AZ zijn er al mee aan het experimenteren. Je zet een virtual reality-bril op, herbeleeft een wedstrijd en kunt hem zo feilloos analyseren. Wat ging er fout in de 43ste minuut? Hoe kwam die verdediger bij de middenstip? Zo iets. Hij geeft een demonstratie van Beyond Sports: door de virtual realitybril zie je een klein veld met hard hollende spelers op smurfhoogte die achter de bal aanjagen. Een echt gespeelde wedstrijd, herhaald in 3D. „Van bovenaf kun je

zo precies de wedstrijd reconstrueren, vanuit elke hoek.” Hij legt uit hoe het werkt: „Spelers dragen tijdens de wedstrijd kleine zender-tjes. Met die data kunnen we een realistische reconstructie geven, zodat je een goede nabespreking kunt houden.”

Vader

Dittmar Tukker is zo'n type als de grote softwaremannen Bill Gates en Steve Jobs. Jong en speels beginnen met programmeren, alles op zijn zetten, doorleren en dan scoren. De liefde voor computers kreeg hij mee van vader Jan, die bij het pro-

vinciaal elektriciteitsbedrijf PEN werkte. „Hij was een van de eersten die computers programmeerde. Enorme dingen waren dat. Met allerlei knipperende lampjes. Het geheugen stond op banden die heel snel heen en weer draaiden. Ik ging vaak met hem mee. Zo is mijn liefde voor de techniek begonnen. Toen mijn vader thuis een computer kreeg, zaten daar van die hele simpele spelletjes op, blokkerig en met streepjes. Die wilde ik mooier maken. En zo heb ik het programmeren eigenlijk al jong in de vingers gekregen. Mijn vader legde de basisprincipes uit, ik las veel boe-

ken en was dag en nacht aan het pielen. Frustrerend, want in die begintijd was er amper geheugen. Dus als ik de programmering had opgepimd en de computer werd uitgezet, was ik alles kwijt. Floppy's kwamen later pas.”

Bospad

Maar dat was toen. Sinds 2007 heeft hij zijn eigen bedrijf. Begonnen als eenmanszaak heeft hij nu zeven spel-ontwikkelaars in dienst. En grootse plannen. Want je kunt met virtual reality zo veel doen. Hij zet de verslaggever een VR-bril op en laat hem door het Alkmaar van

1573 lopen. Een andere wereld. Op de vloer verschijnt een stad in 3D, natuurgelukkig nagebouwd aan de hand van een archiefkaart uit die tijd. Op verzoek van Tukker steekt een van de programmeurs wat huizen virtueel in brand. Met een bluspistool kan de speler dat van bovenaf doven. „Het ziet er nu nog vrij spartaans en kaal uit, maar de techniek is er om alle gebouwen in detail na te maken. Daar zijn we nu fondsen voor aan het zoeken. De gemeente, het Stedelijk Museum en het Regionaal Archief willen meedoen. Dat Spaanse Beleg is een prachtig verhaal.”

Hij ziet nog veel mogelijkheden. „Je kunt 'Beyond Sports' ook vertalen naar de medische wetenschap. Virtueel opereren tijdens de artsenopleiding.” Hij heeft al een app ontwikkeld die bedoeld is om revalideren op de loopband wat prettiger te maken. „Zo'n lopende band is saai. Deze app leidt je over een lang bospad waar steeds wat nieuws gebeurt zolang je blijft lopen. Dat maakt je wandeling spannend. Zo hou je het lang vol met minder pijn.”

www.gamedia.nl en zoek op gamedia op youtube voor trailers

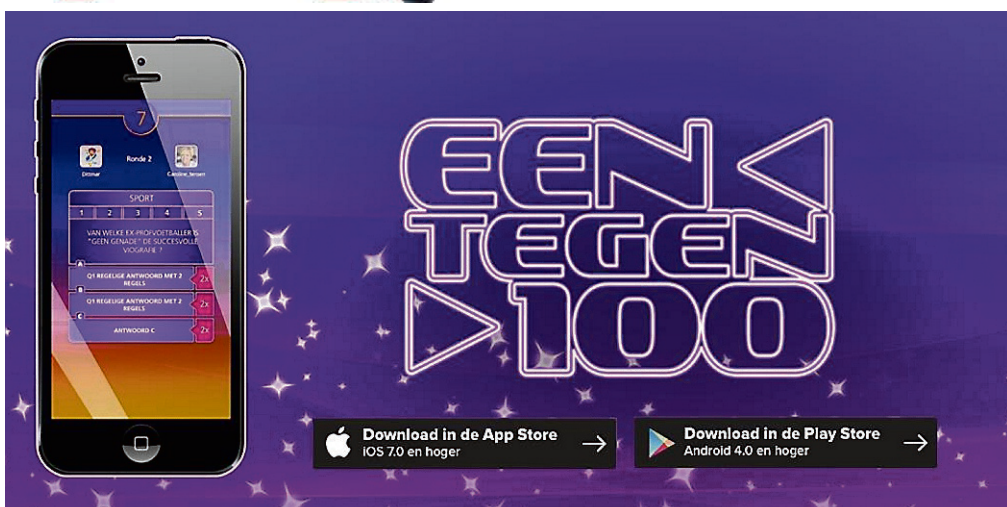
Gamedia

De games van Gamedia

1998 - Starchild (eerste 3d serious game voor zieke kinderen in ziekenhuizen)
2000 - Davilex Grachten Racer (eerste grote game uitgegeven door Davilex op CD-rom)
2002 - Shell Pinball (eerste online branded game)
2003 - Extragon (eerste eigen game)
2006 - Denksport Sudoku (onze eerste mobiele game, denksport was de grondlegger van de sudoku hype)
2007 - Lookat Kleurplaten Engine (onze eerste klant)
2014 - Beyond Sports (eerste Virtual Reality toepassing in NL)
2015 - Lionel Messi Space Scooter game
2016 - Onze Eerste Microsoft Hololens Game & App
2016 - Mogen mee werken aan het succesvolle Verdun van M2H!
2016 - Alkmaar uit 1573 in VR (eigen initiatief)
2017 - 5 eigen nieuwe games en VR tools in ontwikkeling die gaan uitkomen volgend jaar

Awards en nominaties

2007 - Dutch Game Awards - Best Visual Design (nominatie)
2011 - Spinaward nomination - Mascotte Break
2012 - Cornelis Drebbel Award (nominatie)
2015 - Golden Spinaward - Beyond Sports
2015 - Dutch Game Awards - Technical Achievement
2015 - DIA (Dutch Interactive Award) - Disruptor
2015 - Golden Lovie Award - Beyond Sports
2016 - Red Herring 100 - Beyond Sports

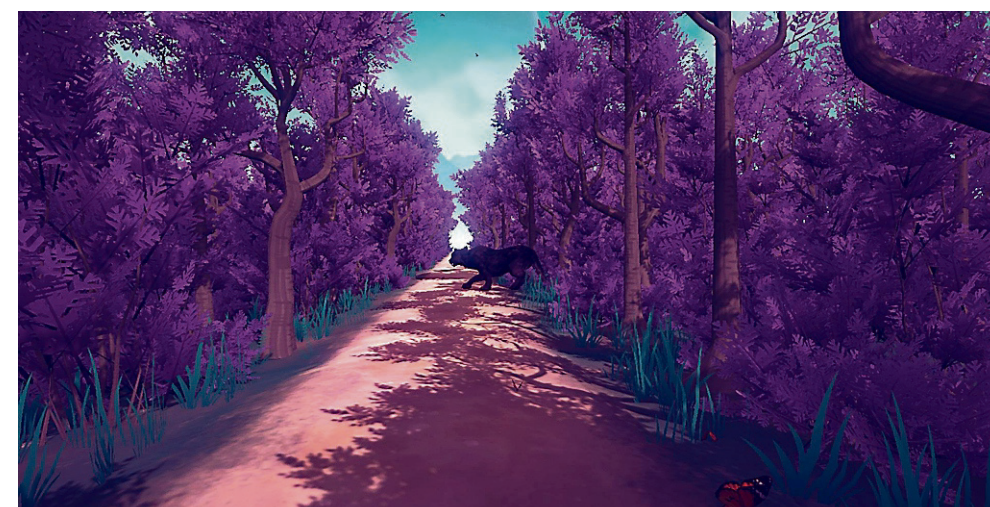


App 'Een tegen 100': ruim een miljoen keer gedownload



GAMEDIA

Lionel Messi verkent de ruimte zijn spacestapje.



GAMEDIA

Virtueel bospad voor loopband-patiënten.



GAMEDIA

Spanjaard demonstreert prototype voor het Alkmaar-spel (achtergrond) in het museum.

GAMEDIA