

Computer om op te rammen

Wat begon als revalidatietoestel voor motorisch gehandicapte kinderen, groeide uit tot nieuw computerspel alias bordspel voor puur en alleen vermaak: **The ApartGame**. Vijf studenten aan de Kunstacademie in Hilversum ontwikkelden het apparaat als eindexamenwerkstuk; nu zoeken ze een commerciële partner om de computer op de markt te brengen. „De digitale speltafel was te succesvol om ons te beperken tot één doelgroep,” aldus de 27-jarige Bas van Abel.

door Annemarie Raaff

AMSTERDAM — De grote ronde tafel is het spelbord en is verdeeld in tachtig buttons om in te drukken. Je zou het kunnen vergelijken met een oplichtende discovloer uit de jaren zeventig zoals in de film 'Saturday Night Fever'. Al die vakjes geven licht en kunnen van kleur veranderen in rood, groen en geel. Het is de bedoeling de buttons in te drukken of zelfs in te rammen; de tafel kan het hebben. In het midden van de tafel zit een rond computerscherm met informatie over het spel en de scores. Om het scherm lopen vijf ringen met zestien kolommen, waardoor het spelbord uitkomt op tachtig vakjes. Doordat ze kunnen veranderen van kleur, zijn er tal van mogelijkheden voor ieder specifiek spel.

De vijf makers rennen actief lachend en schreeuwend rond de oplichten de tafel. Uit de tafel klinkt muziek en de computer praat zelfs. Zeer fanatiek slaan ze op de knoppen om een zo hoog mogelijke score te halen. Men gooit zich zelfs op de tafel om de juiste knop te kunnen indrukken. De tafel heeft onder andere al in de Rotterdamse discotheek de 'Off Corso' gestaan, maar hij wordt ook geleend aan congressen. De 27-jarige Sebastiaan van Geelen ziet het spel als de ideale ijsbreker. „Saaie congressen worden opgeleukt met de tafel. Nette mannen in pak gaan helemaal uit hun dak achter de tafel en zijn er niet meer weg te slaan.”

Geld verdienen de vijf makers er nog niet mee. Meer dan een vergoeding voor de uitleen van de tafel krijgen ze niet. Ze zijn



De makers van de ApartGame rammen op de knoppen van het digitale spelbord om de highscore te halen.

FOTO: BIRGIT BERGER

dan ook op zoek naar een partner om de digitale tafel op de markt te brengen. Ze hebben al met meerdere bedrijven, zoals Siemens, gesproken, maar dat heeft tot dusver nog niets opgeleverd. Volgens Bas hebben ze nu maar besloten om het dan zelf te gaan proberen: „Daar zijn wel risico's aan verbonden. Ondertussen blijven we zoeken naar een geschikte partner met verstand van ondernemen en een zak geld voor de investering.”

In zeven maanden hebben de vijf makers, waaronder ook Thijs Broerse, Roel Creemers en Dirk

van de Mortel, de computer ontwikkeld. Van de software tot aan de elektronica. In totaal hebben de ex-studenten zestien computerspellen ontwikkeld voor de ApartGame. Zo ontwikkelden ze het spel 'Collapse' naar het voorbeeld van Tetris. Bij drie of meer vakken met dezelfde kleur dient de speler op het figuur te drukken en verdwijnen de gekleurde vakjes. Samen met een onbeperkt aantal spelers, je kan wel met vijftien man om te tafel staan, probeer je te voorkomen dat de tafel vol raakt en vecht je samen voor een topscore.

Ook andere soorten games zijn mogelijk. De tafel kan ingesteld worden als drumcomputer waarmee je een muziekstuk kan componeren. Je stelt een beat in en voegt allerlei geluidseffecten per muziekmaat toe. Door puur en alleen de knoppen in te drukken kan je je eigen houseplaat compileren. Op de vraag of ze de enige zijn met dit product, antwoorden de makers bevestigend. Bas garandeert: „Voor zover wij weten is er niets soortgelijks op de markt, maar we weten natuurlijk niet of er ergens op de wereld al een soort ApartGame bestaat.”