

kijk op het noorden

390 | Jaargang 46 | 2014



4

De intrede van de Participatiewet

9

Vernieuwingen in de zorg

32

Transport, de hartklop van de samenleving

Grendel Games: serieus met spellen

'Monopoly'. Het is een meer dan verrassend antwoord. Tim Laning heeft net uit de doeken gedaan dat er heel veel spellen bestaan die wat hem betreft slecht doordacht zijn. Als we dan naar een voorbeeld vragen, komt het spel dat bij heel veel mensen in de spelletjeskast staat en door vrijwel iedere Nederlander wel eens gespeeld is zonder aarzeling uit de mond van de 38-jarige co-eigenaar en mede-oprichter van Grendel Games uit Leeuwarden.

Tekst: Johan Koning - Foto's: Het Hoge Noorden

'Als je een spel ontwerpt dan zoek je naar spelregels die leuk zijn om uit te voeren. Spelregels ook waar je je aan dient te houden, of in sommige gevallen om ze juist te breken. Bij Monopoly is dat slecht uitgevoerd. Iedereen vindt het leuk om te spelen, maar dan met name de beginfase. Dan ben je aan het opbouwen, koop je straten, huizen en hotels. Maar zo gauw een van de spelers failliet dreigt te gaan, wordt er gesjoemeld met de bank en bedenken mensen compleet nieuwe spelregels. Het spel heeft geen balans. Een goed spel bestaat uit de opbouwfase, dan het hoofdspel en vervolgens het eindspel. Bij Monopoly duurt de opbouw soms uren en de eindfase minuten.'

**'We investeren meer in
personeel en apparatuur
dan in de inrichting'**

We spreken Tim Laning op een bijzondere, inspirerende en met het vorige verhaal in ogenschouw genomen ook wel passende omgeving: de gevangenis - en we zijn er slechts op bezoek. In de Blokhuispoort, om precies te zijn. De voormalige gevangenis van Leeuwarden

Tim Laning (links) samen met zijn huidige compagnon
Jan-Jaap Severs



wordt tegenwoordig bevolkt door talloze creatieve bedrijven en bedrijfjes. Grendel Games was de eerste 'bewoner' van de nieuwe Blokhuispoort. 'De gemeente Leeuwarden wilde dat graag. Ons bedrijf is hier ontstaan en de gemeente voorzag een centrale rol voor deze locatie voor lokale creatieve bedrijven.' Een vooruitziende gemeentelijke blik dus want tegenwoordig wemelt het van de creativiteit binnen de gevangismuren.

'Hoewel we geen uitdaging uit de weg gaan, ligt onze focus bij de gezondheidszorg'

En dat geldt zeker ook voor de ruimte waar Grendel Games bivakkeert. Een ruimte - of eigenlijk: meerdere ruimtes met een minimaal aantal deuren - die de sfeer ademt van hoe het bedrijf ooit ontstond. Daarvoor moeten we terug naar ergens in de jaren '80, toen Tim samen met zijn huidige compagnon Jan-Jaap Severs en andere vrienden zat te prutsen met computerspelletjes van destijds. 'Mijn ouders hadden een computer. We ontdekten dat we vrij simpel bestaande spelletjes konden veranderen door zelf met codes te werk te gaan. Zo is het eigenlijk begonnen.'

We kunnen ons voorstellen dat er destijds ook posters met fantasy-figures en sciencefiction-filmbeelden aan de muur hingen van de zolderkamer. Die hebben nog steeds een prominente positie binnen de Grendel-gelederen. 'We investeren meer in personeel en apparatuur dan in de inrichting', grijnst Laning. Inmiddels werken er zo'n twintig mensen bij Grendel. Het bedrijf werkt nauw samen met de NHL Hogescholen. Stagiaires van de opleiding Gamedesign kunnen | bijvoorbeeld praktijkervaring opdoen bij het bedrijf. Ondanks de prominent aanwezige pooltafel, het standbeeld van een gremlin en een Imperial Stormtrooper uit Star Wars gaat het er tegenwoordig serieus aan toe binnen het bedrijf. Letterlijk. Want hoewel Grendel Games ook pure entertainmentspellen ontwikkelt, ligt de nadruk op serious gaming. 'Maar daarbij is ons adagium: al spelende leert men. Onze serious games

kenmerken zich doordat ze niet van entertainment-spellen te onderscheiden zijn qua graphics, geluid en totale beleving. Ze zijn goed doordacht en zien er mooi uit en dat is heel belangrijk.'

'Hoewel we geen uitdaging uit de weg gaan, ligt onze focus bij de gezondheidszorg', vertelt Laning. En dat doen ze niet onsuccesvol. Zo goed zelfs, dat de Friesland Zorgverzekeraar in februari als eerste zorgverzekeraar ter wereld (samen met de dochteronderneming van het UMC Groningen, Triade) een minderheidsaandeel nam in Grendel Games. 'Een ontzettende pluim voor deze verzekeraar die inziet dat serious gaming veel goeds kan betekenen voor de zorg in de toekomst.' Bijvoorbeeld op het gebied van revalidatie. 'We bouwen nu aan de game Gryphon Rider waarmee mensen op een speelse manier revalideren van een operatie. In een kleurrijke fantasiewereld vliegen ze rond op een griffioen die ze met hun lichaam bewegen. Uiteindelijk is zoiets een stuk goedkoper dan lange revalidatieprocessen, die het spel in ieder geval deels kan vervangen.'

Underground als succesnummer

Hoe kun je chirurgen op een leuke manier helpen om hun vaardigheden te onderhouden én te sverbeteren? Dat was de vraag waarmee chirurg Henk Ten Cate-Hoedemaker zich tot Grendel Games wendde. Een bijzondere samenwerking was ontstaan, een samenwerking die na vele jaren van ontwikkeling resulteerde in Underground. In deze puzzelgame kunnen chirurgen met behulp van de techniek van een Nintendo Wii-spelcomputer complexe en precieze handelingen uitvoeren. Precies zoals in hun dagelijkse praktijk. 'We hebben de Wii-controllers wat aangepast en een eigen systeem gebouwd. Het werkt perfect en de chirurgen hebben er zo veel plezier in om hun vaardigheden te trainen. Een prototype van het soort games dat wij graag bouwen.'

Hoewel Noord-Nederland net als Grendel Games als speerpunt gezondheidszorg heeft, reiken de ambities van Tim Laning, Jan-Jaap Severs en hun medewerkers veel verder. Mondiaal, om precies te zijn. 'Je moet gewoon durven', aldus Laning. En dus schroomt hij niet om het vliegtuig te pakken en naar Japan of de Verenigde Staten te vliegen om een nieuw idee te pitchen. We mogen hem met recht een bevloger



- ▶ ondernemer noemen: hij presenteert zijn bedrijf met flair. Overigens niet alleen bij grote ondernemingen - Laning zal zeer binnenkort een omvangrijk en prestigieus internationaal project presenteren waarin grote bedrijven, organisaties en personen een rol spelen en Grendel Games een sleutelpositie zal innemen - maar ook kleine(re) organisaties. 'We werken bijvoorbeeld voor het Fries Natuurmuseum en bouwden een spellenreeks voor de iPad waarmee mensen de Friese taal kunnen leren. Veel projecten zijn georiënteerd op gezondheid maar we zijn ook actief in kunst en cultuur. Het moet iets zijn waar we als bedrijf wat mee hebben en waar onze opdrachtgever ook echt iets mee gaat doen. We vragen ook daadwerkelijk om uren binnen de organisatie van de opdrachtgever, zodat ons product ook ergens komt. We bouwen in fases en houden onze klanten nauwlettend op de hoogte van de voortgang. Samen kijken we hoe het product perfect kan aansluiten op de wensen en verwachtingen van de klant. Zo is het tegen de tijd dat we het opleveren meteen ge-embed in de organisatie. Dan doen ze er ook echt iets mee. En dat doet ons dan weer goed.'

Zoals Laning in het begin al illustreerde met zijn Monopoly-gemopper: het hoort niet alleen om geld te gaan. Het gevoel moet compleet goed zijn.

Meer informatie over Underground:
<http://www.grendel-games.com/index.php/products>

