

# ARJAN EEN MAN VAN DE TOEKOMST

Deze maand verschijnen de eerste levels van het PC-spel JazzJackRabbit als shareware op de internationale bulletinboards en wordt het op disquette meegebundeld bij bladen als het Amerikaanse PC Format. Korte tijd later zal het platformspel wereldwijd in de officiële versie uitkomen. Het lijkt niet echt bijzonder, tenslotte verschijnen er maandelijks tientallen spelen op deze wijze. Alleen in dit geval is een Nederlander, amper de tienerjaren ontgroeid, verantwoordelijk voor de te komen media-blitz.

aan de grafische grenzen van de PC tornde met de demo-filmpjes die ze maakte. Een van de demo's die Arjan maakte, waar onder andere Kuifjes raket in real-time alle kanten op gewenteld wordt, kreeg grote faam onder de mondiale

"Hm, over hoe het snelste graphics op een PC te doen. Snelheid, daar draait het om. Maar ook, en dat is voor de lezers interessant, dat de geluidskaart Gravis Ultra-Sound de ultieme configuratie heeft en dat we allen Windows haten. De Conference is een bron van kennis; je komt erachter hoe andere mensen het doen." Het?



zijn tekenaars, muzikanten en een stuk of 30 playtesters. Ik ben begonnen met de bewegende achtergronden te maken, heb toen de hoofdfiguur daarin geplaatst, ben daarna de omgeving met hem gaan laten interacteren enz. Er komt steeds meer bij. Het zijn een heleboel routines die uiteindelijk het spel vormen."

### MY FIRST SONIC

Arjan is net terug uit Amerika waar hij de laatste bugs (fouten) uit de beta-versie van zijn spel heeft zitten mollen. Op het SuperVGA scherm van zijn 486-66 MHz staat een konijn in een 3D landschap à la het Sonic CD landschap ongeduldig met zijn voet te roffelen. Het is zijn creatie JazzJackRabbit in de bonusronde van het spel. Ik mag even spelen. Het konijn neemt het op tegen een legioen schildpadden om uiteindelijk een prinses te redden. Op één van de levels wordt JazzJack door een buizensysteem gejojoet. Grappig vind ik de zwevende tegenstanders die het

gereedschap om een spel te kunnen schrijven", verduidelijkt Arjan, "een tekstverwerker om een spel te kunnen maken. Vorig jaar juni ben ik begonnen JazzJackRabbit te programmeren. Dit spel is één grote trauk, in feite neem ik de chips in de maling. Ze doen dingen waarvan ze zelf niet eens wisten dat ze het konden" lacht Arjan. "Een spel maken doe je niet alleen; er is een creatieve designer die het script schrijft, er

konijn achtervolgen en in de rug aanvallen. Alleen omdat ik in de God mode zit, weet ik verder te komen in dit pittige platformspel. Glimlachend kijkt Arjan over m'n schouder mee, de man speelde naar eigen zeggen Sonic 2 en Sonic 3 beide in één dag uit. Toch is Sonic zijn favoriete game ("Get real, Mario ziet er niet uit") en noemt hij zijn spel "mijn Sonic 1". JazzJackRabbit heeft inderdaad zeer veel weg van de Sega kraker, maar kent één heel groot verschil en dat is dat het een spel voor de PC is.

### 3D DROMEN

"Misschien dat we een conversie van het spel naar de 64-bits Jaguar gaan maken." Ik vraag hem wat hij van de huidige nieuwe spelsystemen vindt, om te beginnen CD-i. "Ach." Stilte. "Hoe bedoel je?" vraag ik en hij

brandt los: "de processor is shit, er zitten absoluut te weinig graphics processoren in en de chips zijn verouderd." Over 3DO. "Ik hoop dat het apparaat het haalt, maar momenteel is het de prijs niet waard." CD32? "Ik heb liever een Amiga met CD-Rom. Ik ben trouwens allergisch voor apparaten zonder keyboard; ik typ namelijk sneller dan dat ik schrijf." CD-Rom? "Perfect, je kunt er belachelijk veel informatie op kwijt waardoor allerlei limieten wegvallen maar tot dusverre valt de snelheid me tegen." En de Sega 32-bits Saturn? "Mijn volgende project wordt waarschijnlijk een spel



Het wankele bestaan van een platformheld.

voor dit systeem. Samen met een groep Finnen en Denen voor een bedrijf in Boston. De Virtua Racing kast die nu in de arcade staat is een goed voorbeeld van de mogelijkheden van de Saturn. Maar het zijn sowieso de programmeurs die de capaciteit van welke machine dan ook moeten zien te benutten. Het droomspel dat ik zou willen maken, heeft de graphics van een ruimtespel zoals X-Wing, een Comanche-achtig landschap en Doom gebouwen. Dat alles in 3D."

### DE MAN VAN DE TOEKOMST

"Het belangrijkste als programmeur is dat je een idee hebt van wat gameplay is. Spelen moeten je in het spel trekken en mogen niet frustrerend zijn. Goede spelen als Zelda en Dune 2 hebben al het Virtual Reality-effect; je kunt je volledig inleven in een omgeving waar je niet fysiek aanwezig bent. Het fenomeen

Virtual Reality vind ik fantastisch en eng tegelijk. Volgens mij moeten we oppassen dat na een spelletje Doom VR we niet 10% procent van de kids als seriemoordenaar op straat zullen terugvinden. Ik verwacht dat binnen tien jaar de eerste VR-producten algemeen beschikbaar worden voor de consumenten. Beelden zoals in Jurassic Park. Wat ik dan aan het doen ben? Volgens Ken Williams, de directeur van Sierra, zijn programmeurs het beste op hun 19e. Ik merk nu al dat jonge jongages me aan alle kanten inhalen. Over tien jaar wil ik dus m'n eigen bedrijf hebben waar die gasten voor mij werken." Bij het weggaan wil ik nog een afspraak met Arjan maken; hij haalt z'n Psion Organizer tevoorschijn, een elektronische agenda. Natuurlijk heeft hij zo'n ding, denk ik bij mezelf, hoe zou een man van de toekomst zonder kunnen?



Onkwetsbaar.



'Space boardin'.



Ge K.O.'d door een papegaai.



Bridge over troubled Darkness.

### BINAIR WONDERKIND

Arjan Brussee is een 21-jarige bedrijfskunde student aan de universiteit van Rotterdam. Hij is echter niet erg vaak in de collegebanken te vinden want hij heeft betere dingen te doen. Zoals bijvoorbeeld computerspelen programmeren voor de Amerikaanse spelletjesfabrikant Epic MegaGames.

keyboard geweest. Hij liet zich vroeger zelfs opsluiten op school om daar de hele nacht op de destijds hypermoderne XT te kunnen werken. Met behulp van boeken en veel geduld en doorzettingsvermogen leerde hij hoe het apparaat werkte en ontwikkelde hierdoor een vertijnd instinct voor programmeren.

### GROUND-BREAKING TECHNOLOGY

Eind jaren tachtig ontmoette hij het collectief van UltraForce, een groep digitale pioniers, gemiddelde leeftijd plusminus 17 jaar, die



Stampertje in bonusvlucht.



Zure regen.



Freaky cartoons intro.

"Laatst deed m'n modem het niet, ik voelde me totaal geïsoleerd."