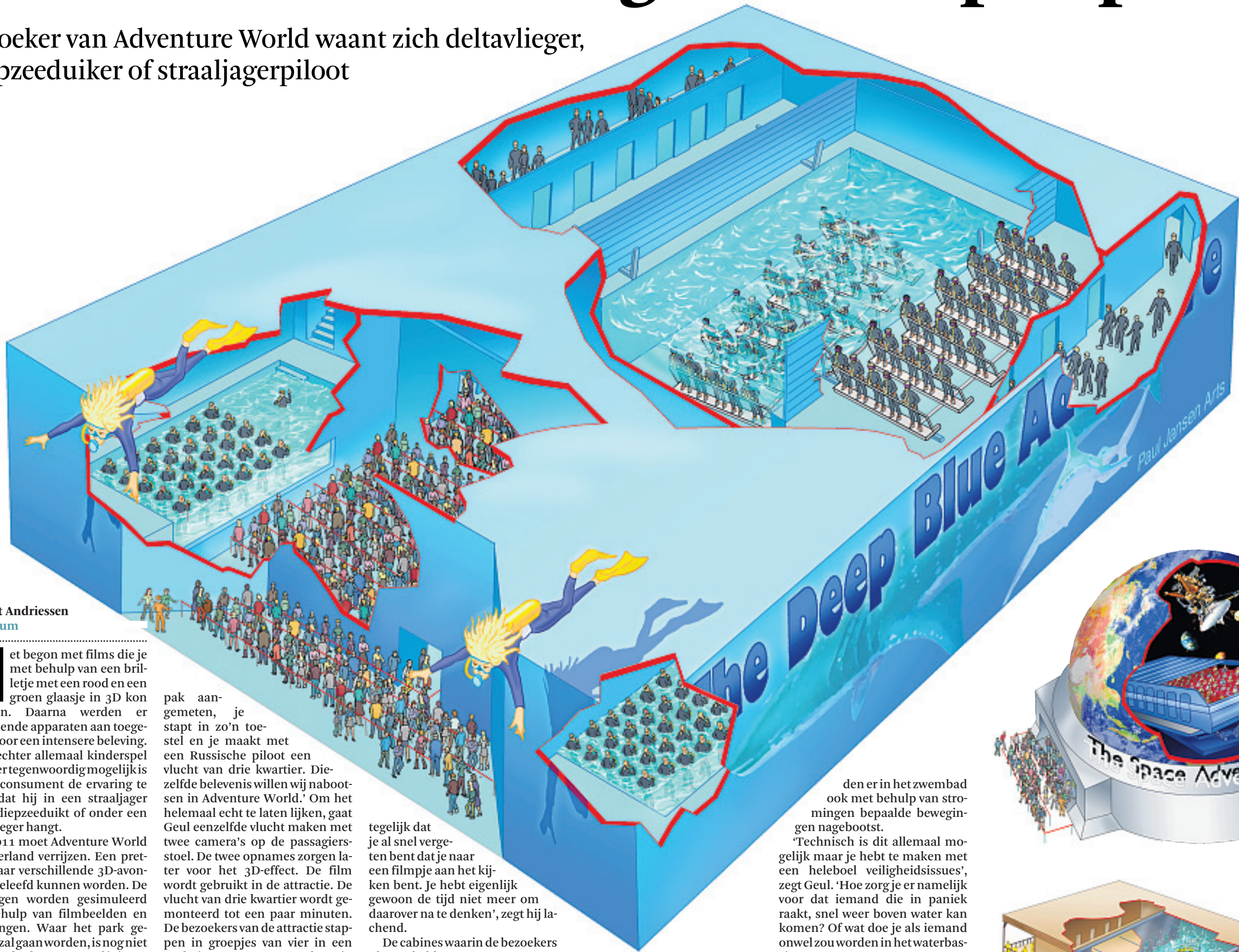


Levenschte ervaringen in 3D-pretpark

Bezoeker van Adventure World waant zich deltavlieger, diepzeeduiker of straaljagerpiloot



Vincent Andriessen
Hilversum

Het begon met films die je met behulp van een bril-letje met een rood en een groen glaasje in 3D kon bekijken. Daarna werden er schuddende apparaten aan toegevoegd voor een intensere beleving. Dat is echter allemaal kinderspel bij wat ertegenwoordig mogelijk is om de consument de ervaring te geven dat hij in een straaljager vliegt, diepzeeduikt of onder een deltavlieger hangt.

In 2011 moet Adventure World in Nederland verruimen. Een pretpark waar verschillende 3D-avonturen beleefd kunnen worden. De ervaringen worden gesimuleerd met behulp van filmbeelden en bewegingen. Waar het park gebouwd zal gaan worden, is nog niet zeker. Bedenker Arno Geul is in gesprek met de gemeente Almere maar inmiddels heeft ook een gemeente in Noord-Holland interesse getoond.

Wat kunnen bezoekers zoal verwachten? Een van de attracties biedt de mogelijkheid om in een Russische straaljager te vliegen. 'Voor \$10.000 tot \$15.000 kun je dit in het echt doen in Rusland', zegt Geul uit. 'Dan krijg je een druk-

pak aangemeten, je stapt in zo'n toestel en je maakt met een Russische piloot een vlucht van drie kwartier. Diezelfde beleving willen wij nabootsen in Adventure World.' Om het helemaal echt te laten lijken, gaat Geul eenzelfde vlucht maken met twee camera's op de passagiersstoel. De twee opnames zorgen later voor het 3D-effect. De film wordt gebruikt in de attractie. De vlucht van drie kwartier wordt gemonteerd tot een paar minuten. De bezoekers van de attractie stappen in groepjes van vier in een cockpit. Daar nemen ze plaats in echte vliegtuigstoelen en zetten een straaljagerhelm op. In de helm zitten twee HD-schermjes. Omdat er gebruikgemaakt wordt van twee schermjes, hoeft de bezoeker geen speciale bril op te zetten.

Er is gekozen voor de twee schermjes omdat de brillenvariant, waarbij twee beelden op één scherm worden geprojecteerd en de bril van de bezoeker de beelden apart plaatst voor iedere oog, niet bij iedereen werkt. 'Bij een klein percentage van de mensen klopt het dieptegevoel niet meer als ze zo'n bril opzetten. Die personen missen dan de 3D-ervaring die je ze graag wilt laten meemaken. Met een apart schermje voor ieder oog waar je verschillende beelden op projecteert, los je dat probleem op', zegt Geul uit.

Volgens Geul moeten gebruikers van de bril in het begin wel even wennen aan het systeem. 'Als je hem opzet, heb je nog wel het idee dat je naar een filmpje aan het kijken bent. We beginnen daarom ook eerst met een klein instructiefilmpje. Maar wanneer de attractie start, gebeuren er zo veel dingen

tegelijk dat je al snel vergeeten bent dat je naar een filmpje aan het kijken bent. Je hebt eigenlijk gewoon de tijd niet meer om daarover na te denken', zegt hij lachend.

De cabines waarin de bezoekers plaats hebben genomen, gaan daarna draaien om de G-krachten te simuleren die je normaal gesproken in een straaljager zou ervaren. 'We gaan natuurlijk niet op maximale krachten draaien met dat apparaat maar je zult daadwerkelijk voelen door het ronddraaien dat je in je stoel wordt gedrukt.' Ook maken de stoelen bewegingen omhoog en omlaag om de bewegingen van de straaljager te simuleren.

'In feite proberen we met alle attracties de zintuigen van de bezoekers voor de gek te houden', zegt Geul uit. 'De bezoeker ziet een filmpje en voelt daarbij de bewegingen die ook in de film gemaakt worden. Dat luistert heel nauw. De bewegingen moeten bijvoorbeeld op projecteert, los je dat probleem op', zegt Geul uit.

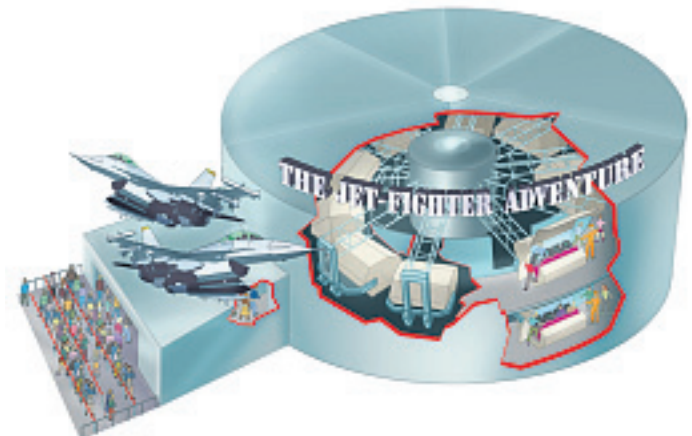
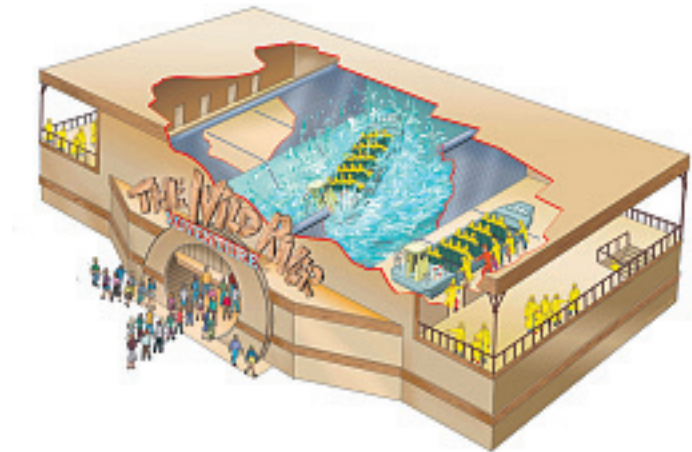
De spectaculairste attractie wordt The Deep Blue Adventure. Naast het feit dat de bezoeker het water om zich heen voelt, ademt door een mondstuk en diepzeebeelden voor zijn ogen heeft, wor-

den er in het zwembad ook met behulp van stromingen bepaalde bewegingen nagebootst.

'Technisch is dit allemaal mogelijk maar je hebt te maken met een heleboel veiligheidsissues', zegt Geul. 'Hoe zorg je er namelijk voor dat iemand die in paniek raakt, snel weer boven water kan komen? Of wat doe je als iemand onwel zou worden in het waterbad- sin?'

De attractie bestaat uit twee delen. In eerste instantie moeten de bezoekers zich omkleden in wetsuits. Daarna gaan ze een zwembad in waar ze een duikbril opzetten en een mondstuk krijgen voor zuurstoftoevoer. Dan volgt een test. De bezoekers worden in een grote groep onder water gelaten en er wordt gekeken of iedereen daar goed op reageert en geen last krijgt van claustrofobie.

Daarna gaat de groep naar de echte simulator. Opnieuw nemen de bezoekers plaats in een zwembad. Ze gaan zitten in een soort kuipjes, krijgen weer een mondstuk op voor de zuurstof en zetten een videobrill op. Daarna begint het. Het plateau waarop de groep staat, wordt onder water gelaten en daarna begint de 3D-ervaring. Naast het feit dat de bezoeker het water om zich heen voelt, ademt door een mondstuk en diepzeebeelden voor zijn ogen heeft, wor-



Impressie van vier attracties. Van boven naar beneden: diepzeeduiken, ruimtereizen, raften en straaljagervliegen. Beeld: Paul Jansen

3D-ervaring Precisie vereist

In Adventure World worden ervaringen nagebootst door middel van 3D-technieken. Bezoekers krijgen in veel attracties brillen op met twee schermjes waardoor ze een ruimtelijk beeld voor hun ogen ervaren. Bewegingen worden nagebootst door de attractie waarin ze plaats hebben genomen. Wanneer beeld en beweging niet op elkaar aansluiten, gaat de 3D-ervaring voor de consument verloren.

Levenschte ervaringen in 3D-pretpark

