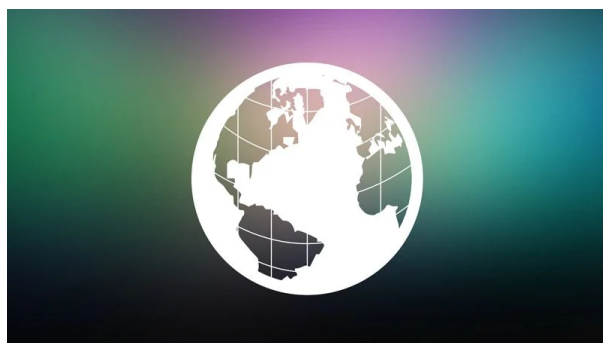


Davilex lanceert AmsterDoom

Amsterdam is getroffen door een invasie. Dit keer zijn het geen supporters van een rivaliserende voetbalvereniging, maar buitenaardse wezens op jacht naar de wereldmacht.]

Door Webwereld redactie | Webwereld | 02 mrt 2000



Voor AmsterDoom mocht Davilex gebruik maken van de Quake II-engine, die vervolgens door de Nederlandse ontwikkelaar aan de huidige standaard werd aangepast.

Op het eerste gezicht ziet de game er dan ook behoorlijk goed uit, waarbij hoofdstedelijke

locaties als de Dam, de Wallen, het Rijksmuseum en Schiphol authentiek en levensecht overkomen. De hele omgeving kan trouwens aan flarden worden geschoten: van schilderijen tot kaartjesautomaten en van route-informatieborden tot telefooncellen.

AmsterDoom bevat vijftien levels, vijf wapens en geen bloed. 'Gore en grof geweld passen niet in de filosofie van Davilex', aldus productmanager Ellen van Meerendonk gisteren tijdens de perspresentatie van AmsterDoom. 'Met onze games richten we ons namelijk op een groot publiek. Iedereen van 9 tot 99 jaar moet er plezier aan kunnen beleven en AmsterDoom is wat dat betreft geen uitzondering.'

Ook het ontbreken van multiplayeropties moet volgens Ellen van Meerendonk in dat licht worden gezien. 'Er zijn veel jonge en beginnende gamers die ook wel eens een 3D-shooter willen proberen, maar afgeschrikt worden door de die-hards die de servers onveilig maken. Die beginnen dus nog even niet aan multiplayergames. Voor hen is AmsterDoom een ideale binnenkomer, waarmee ze alvast een beetje aan het genre kunnen ruiken. Het maakt de overstap naar games als Quake III: Arena een stuk eenvoudiger.'

Vanaf vandaag ligt AmsterDoom voor f49,95 in de winkel. Tegelijk met de release van de game lanceert Davilex een officiële AmsterDoom-site, waar je meer informatie over de shooter vindt. Binnenkort lees je bij ons natuurlijk een uitgebreide review.



