

Een dagje Davilex

ARTIKEL:



Jan Geerling

Redacteur
film, boeken,
theater,
muziek

woensdag 19 juni 2002 / door: Jan Geerling, Youri
Dechesne

Het is een mooie lentedag als we uitstappen in het welbekende plaatsje Houten voor een reportage over Davilex: één van de weinige bedrijven in Nederland die eigen computerspelen op de markt brengen. Het succes van Davilex games is voor veel interpretaties vatbaar. Enerzijds zijn er de

hardcore gamers die Davilex games als 'kiddy' en weinig professioneel afdoen. Als je titels als Competitie Manager en A2 Racer vergelijkt met Championship Manager en GTA3, dan hebben ze zeker een belangrijk punt. Ondanks dat verkoopt A2 Racer als een gek, en heeft het spel inmiddels diverse vervolgen gekregen, in diverse landen. Dus goed spel of niet, Davilex heeft de verkoopcijfers achter zich staan, en trekt zodoende een lange neus naar de criticasters. Wij hadden een gesprek met Ellen van Meerendonk, marketing manager Games van Davilex.

Waarom is Davilex destijds begonnen met games in een moeilijk marktgebied als Nederland?

Davilex is begonnen met het maken van

boekhoudkundige programma's. Dit was heel succesvol, en Davilex is dan ook marktleider dat gebied. Toen is er op een gegeven moment de keus gemaakt om ook een ander soort producten op de markt te brengen, special interest producten zoals wij die noemen. We begonnen met de Red Cat, een serie educatieve games voor kinderen. Red Cat was heel succesvol in Nederland omdat het één van de eerste kinder-programma's was die in Nederland werden gemaakt. De meeste programma's voor kinderen worden in Amerika gemaakt, en dat sluit vaak totaal niet aan op het Nederlandse basisonderwijs, iets wat bij ons wel het geval was.

In 1997 is A2 Racer op de markt gekomen, en dat was zo'n succes dat de games-afdeling van daaruit



verder is gegroeid. Terwijl onze boekhoudkundige programma's vooral op de Nederlandse markt gericht blijven, is de afdeling games steeds verder geïnternationaliseerd. Zo hebben we in Duitsland



[\[https://8weekly.nl/images/art/davilex2.gif\]](https://8weekly.nl/images/art/davilex2.gif)

~

Autobahn Racer uitgebracht, en dat was ook een ontzettend succes. We hebben er meer dan 300.000 stuks van verkocht, en het spel heeft jaren in de charts gestaan, later ook als budget-titel. Vervolgens hebben we in Engeland London Racer uitgebracht. De verkoop daarvan heeft diverse records gebroken, dus komen we binnenkort met London Racer 2. Mensen vinden het nu eenmaal leuk om door hun eigen stad te rijden, en bekende dingen te zien. In Frankrijk zijn we begonnen met Paris-Marseille Racing. Ook dit spel krijgt door zijn succes een opvolger. Frankrijk is wel meer een console-land, dat zie je omdat de Playstation-versie het beter heeft gedaan. Dus binnenkort komen wij met een Playstation 2-versie. Europe racing was ons eerste internationale product. Per land zoeken we een distributeur. Zo hebben we in Amerika en Frankrijk met Infogrammes gewerkt, in de Benelux doen we het zelf.

Wat is de voornaamste doelgroep van Davilex?

Davilex mikt op de massaconsument, dus niet de hardcore gamer. Zeg maar vaders die thuis een PC hebben staan, daar hun boekhouding op doen, en af en toe een leuke game willen spelen. En natuurlijk hun kinderen vanaf een jaar of twaalf, voor wie onze titels betaalbaar zijn. Wel zie je dat die groep massaconsumenten en hardcore gamers steeds meer naar elkaar toegroeien. Heel veel mensen hebben tegenwoordig een Playstation, of komen wel eens op het Internet en lezen daar een recensie. Games zijn dus niet meer alleen voor freaks en hardcore gamers. Hierdoor wordt de markt wel steeds veeleisender. Maar we geloven nog steeds dat een hele grote groep consumenten is, die niet met een slaapzak voor de Free

Record Shop gaat liggen [Youri kijkt schuldbewust] als er een nieuwe titel uitkomt.

Recente onderzoeken wijzen uit dat er weinig games zijn die zich specifiek op meisjes richten. Doet Davilex iets in die richting?

Er is wel veel over nagedacht, en ook onderzoek naar gedaan, maar het is erg moeilijk. Jonge meisjes zijn vaak nog wel geïnteresseerd in computergames, maar dan worden ze een jaar of twaalf en verliezen ze die interesse. Onderzoek heeft uitgewezen dat meisjes erg geboeid zijn door interactie. Internet is daarom wel een medium dat erg geschikt is voor meisjes omdat ze dan die interactie krijgen. Als je een license als Barbie hebt, dan heb je nog een kans omdat dat bekend is. Maar vanuit het niets, met zo'n moeilijke doelgroep, is het heel moeilijk om de formule te vinden om die meisjes weer achter die PC te krijgen. Er zijn wel steeds meer vrouwelijke gamers. Maar vrouwen vinden een fantasy game vaak interessanter dan bijvoorbeeld een bloederige first person shooter.

Over first person shooters... een ander product van Davilex mikte ook op herkenbaarheid van de spelomgeving: AmsterDOOM. Krijgt dit spel nog een vervolg?

Het spel is nog te krijgen, maar het heet tegenwoordig Amsterdam Monster Madness. Het was eigenlijk een heel moeilijk product. We dachten een first person shooter te maken, normaal toch voor hardcore gamers, maar dan gericht op de massamarkt. Maar het blijkt dat je de massamarkt daarmee bijna niet bereikt, alleen al door de uitstraling van zo'n pakket. First person's hebben vaak de uitstraling dat je bij een soort genootschap moet horen, alleen al om te weten hoe je het spel moet spelen. AmsterDOOM heeft daar heel erg onder geleden. Door een andere titel en een duidelijkere verpakkingen hebben we geprobeerd aan te geven dat het meer fun is dan andere soortgelijke producten, en nu loopt het product weer redelijk.

Komt er dan ook nog bijvoorbeeld een Rotterdam Monster Madness?

Er staan geen nieuwe Monster Madness-titels in de planning, we zijn ook gestopt met voetbalgames. In de toekomst zullen we nog light entertainment producten zoals de nationale IQ test uitbrengen, maar de focus is nu echt op race games, waar we dan een adventure stuk aan zullen toevoegen, met missies en dergelijke.

Jullie ontwikkelen alles, bijvoorbeeld 3D engines zelf?

Nee, we hebben een bestaande engine gekocht, en daar verder aan gewerkt. Zo kunnen we 'm aanpassen aan onze behoeftes.

Verder hebben jullie enkele management games op de markt gebracht: Rockband Tycoon

en *Casino Tycoon*.

Die maken we niet zelf. Ze zijn gemaakt door PAN Interactive en Monte Cristo, en die geven wij voor hen uit in Nederland. Het is een mooie manier om te focussen op wat we het beste kunnen, racegames, maar toch wat verschillende genres uit te brengen. Voor wij de nodige knowhow in huis hebben om dergelijke games zelf te maken ben je al weer een paar jaar verder.

Een tijdje terug kwam Davilex met het nieuws dat ze de licentie voor Knight Rider

hadden gekocht. Hoe is dit tot stand gekomen?

Er is op een gegeven moment gebrainstormd door een aantal mensen hier over wat een leuke licentie zou zijn. Toen zijn we uitgekomen bij Knight Rider. Vervolgens hebben we Universal benaderd

over de mogelijkheden om een game te maken, en zijn we tot een overeenkomst gekomen. Dit spel zal wereldwijd



gepubliceerd worden.

We waren lichtelijk verbaasd dat een in de VS relatief onbekend bedrijf als Davilex aan zo'n mooie licentie kon komen.

We hebben eerst een ontwerp gemaakt voor de game, en dit aan Universal getoond. We hebben ze uitgelegd wat voor game we voor ogen hadden, en daar waren ze enthousiast over.

Heeft dit alles ook te maken met het feit dat er misschien een Knight Rider

-film gaat uitkomen?

Die film gaat er waarschijnlijk echt komen. Daar waren we van te voren niet van op de hoogte, en dat is natuurlijk gewoon hartstikke leuk. Er zijn genoeg oude fans nog steeds geïnteresseerd in Knight Rider, zeker nu de serie weer op V8 herhaald wordt. Ook voor kinderen is het hartstikke leuk, en als je die oude afleveringen ziet, heeft het nog steeds wel wat.

Staan er verder nog grote projecten op stapel bij Davilex?

Natuurlijk London Racer 2 en Paris-Marseille Racer 2. Ook staat er Autobahn Racer 4 op stapel. De focus zal over het algemeen op Playstation 2 liggen, daar is nu een hele grote markt voor. Verder is er ook een ander soort race game waar we net mee aan het beginnen zijn, dus dat houden we nog even geheim.

Is de toekomst meer console gericht, en gaan jullie nog voor de NGC en XboX produceren?

Oorspronkelijk zijn we begonnen op de PC, maar je ziet steeds meer dat de focus bij consoles komt te liggen, zeker met die drie topconsoles die er nu zijn. De prijzen van PC games zijn de laatste tijd flink gedumpt, het zijn bijna alleen nog maar budgetprijzen. Het is dus heel moeilijk om te blijven concurreren op de PC. En er is in het buitenland toch een grotere vraag naar console-titels. We hebben nu een multi platform engine, dus kunnen we een spel voor verschillende

systemen produceren. Of we voor de NGC en Xbox gaan produceren onderzoeken we nog, onze engine kan dat wel. Concreet zijn die plannen nog niet. Het is natuurlijk ook een beetje afwachten hoe de verkopen van de diverse systemen uitpakken.

Kitt vliegt

Vervolgens mochten we nog een "kijkje in de keuken" nemen, waar we de eerste beelden van Knight Rider te zien kregen. Terwijl we werden rondgeleid waren diverse programmeurs bezig om

de avonturen van Kitt en Michael over te zetten naar de PS2. Dat alles nog niet geheel werkt bewees men toen Kitt van de grond op steeg en door de lucht bleef vliegen. Nu kan Kitt een hoop, maar dat trucje kenden we nog niet. Toch ziet het spel er veelbelovend uit, en misschien is dit de titel die de eerder genoemde criticasters zal doen verstommen. Knight Rider moet rond september/oktober uitkomen.

