

Nederlandse games voor een Europees publiek

Davilex, met tweehonderd werknemers ruimschoots Nederlands grootste developer annex uitgever, gaat groots uitpakken in het nieuwe jaar. Te beginnen in Duitsland, waar zojuist *Autobahn Racer 2* is uitgekomen op PlayStation. In mei krijgt dit Duitse experiment een vervolg in Nederland, België, Engeland en Frankrijk met *A2 Racer 3* voor PlayStation.

Autobahn Racer speelt zich volledig af in Duitsland, *A2 Racer 3* voor PlayStation zal daarentegen, net als de PC-versie die inmiddels al op de markt is verschenen, ook races hebben in Engeland en Nederland. Het programma is een conversie van *A2 Racer 4* voor de PC, dat binnenkort zal uitkomen. Maar er is meer tussen A2 en aarde.

In maart zal de first person shooter *AmsterDoom* uitkomen. De Houtense ontwikkelaar licenseerde voor dit spel de engine Genesis 3D, van Eclipse Entertainment dat inmiddels is overgekocht door Wild Tangent. Hoewel Eclipse nauwe banden onderhoudt met id Software, bleek dat aan die engine nog wel wat te sleutelen viel. De inspanningen van Davilex' programmeerteam leidden tot een Wolfenstein-achtige game die zich, zoals de titel al belooft, afspeelt in Amsterdam. Kwaadwillende aliens - Grubbers genaamd - bouwen de stad langzaam maar zeker om tot een met plaatstaal gefortificeerde heksenketel.

Startpunt van het spel is het Centraal



Station, dat omgetoverd is tot een alien-vesting. Op zich al reden genoeg om de Grubbers zonder schroom om te leggen. Moedig voorwaarts gaat het vervolgens onder- en bovengronds door de rosse buurt, de Kalverstraat en de Dam. Ook aan de virtuele rondleiding in het Rijksmuseum is een aardige draai gegeven. In totaal staan de speler vijftien levels Grubber-schroeien te wachten. *AmsterDoom* zal worden verkocht volgens de sympathieke Davilex strategie: midprice, ofwel f 49,95 (995 Bfr) dus. Veelbelovend en bovendien, vanwege het ontbreken van bloedspatten en extreem geweld, gewoon geschikt voor de familiemarkt.

Een andere familietitel is de Vakantie Race, waarin vijf bewoners van een

bepaalde straat in Nederland de twijfelachtige eer krijgen te mogen strijden om een plaatsje op een populaire camping aan de Côte d'Azur. Met campinguitrusting en bijbehorend aanhangsel moeten ze zo snel mogelijk via allerlei parkoersen naar het zuiden van Frankrijk rijden. Voor ieder personage is een aparte verhaallijn voorzien. De Davilex Vakantie Race (werktitel) moet uitkomen in het tweede kwartaal van dit jaar. Rond diezelfde tijd zal ook de nieuwe voetbalmanagement-titel van Davilex uitkomen, die uiteraard om het Europees Kampioenschap voetbal draait. Al met al dus een indrukwekkende line-up voor de Benelux, die nog wordt aangevuld met een aantal naar andere Europese landen gelocaliseerde producten: het gaat Davilekker **CTW**

• KORTJES •

Pokémon online

Nintendo geeft in april een nieuwe Pokémon game uit waarmee gamers data kunnen downloaden van Nintendo en kunnen deelnemen in multiplayer games. Nintendo zal daartoe een adapter op de markt brengen die de Game Boy verandert in een draagbare internet toegangspoort. Verder kondigde Konami aan games te gaan ontwikkelen voor mobiele telefoons.

Thunderbirds are go!

SCI Entertainment heeft de licentie verworven van de poppenserie *Thunderbirds*. De 32-delige serie uit 1965 wordt op dit moment digitaal geresemastered. Als dat klaar is, zendt de BBC de serie in de herfst van dit jaar opnieuw uit. De game, ontwikkeld door het Britse Deep Red Games, moet tegelijkertijd in de winkels liggen.

Codemasters in zee met Tyson

In navolging van het redelijk succesvolle *Prince Naseem Boxing* heeft Codemasters een overeenkomst gesloten met Mike Tyson. De bokser met de twijfelachtige reputatie gaf te kennen dat hij de ontwikkelingen van sportgames al enige tijd volgde omdat zijn kinderen dat onderwerp herhaaldelijk ter sprake brachten. De licentie voorziet in games voor alle platforms, maar Codemasters brengt de game als eerste op de markt voor PC en PlayStation.

GT 2 niet compleet

Door een fout bij programmeur Polyphony Digital kan *Gran Turismo 2* niet helemaal worden uitgespeeld. De programmeurs haalden het drag race element uit de game, maar zijn daarbij vergeten de percentages te herberekenen. De fout berust op het gegeven dat er in *Gran Turismo 2* drag racing cars te winnen zijn, maar dat er geen aparte tracks voor voorhanden zijn. In een officieel bericht op de website geeft Sony Computer Entertainment slechts toe dat 'door productieproblemen de speler de game slechts kan uitspelen tot 98,6 %.'

Gevecht om The Matrix

Het gevecht om de licentierechten van 'The Matrix', de succesvolle VR-film met Keanu Reeves in de hoofdrol, wordt steeds heftiger. Ook ontwikkelaar Shiny heeft zich inmiddels in het strijdgewoel gemengd. De geruchtenstroom laaide de afgelopen weken hoog op, steeds meer grote developers lijken geïnteresseerd in het maken van een game rondom *The Matrix*, maar Shiny is de eerste die openlijk toegeeft graag de licentierechten te verkrijgen.

Dave Perry van Shiny is volgens eigen zeggen vorig jaar al benaderd om een game op basis van *The Matrix* te ontwikkelen, maar moest toen nee zeggen vanwege zijn betrokkenheid bij *Messiah*. Nu die game vrijwel af is, is Perry vrij zich te richten op een nieuw project. *The Matrix* zou zijn meest ambitieuze project tot nu toe worden. Details omtrent de game blijven vaag, maar wel is al duidelijk dat het spel vooral gebaseerd zal zijn op het *Matrix*-universum, en niet zozeer een afzonderlijke aflevering zal vormen van de film, helemaal nu er een tweede en

derde deel van de film op stapel staan.

Mocht Shiny inderdaad de rechten verwerven op *The Matrix*, dan zal Interplay waarschijnlijk de wereldwijde uitgeefrechten bemachtigen **CTW**

