


- [Voorpagina](#)
- [Nieuws & Achtergrond](#)
- [Columns & Opinie](#)
- [Uitgelicht](#)
- [Wetenschap](#)
- [Mensen](#)
- [Beter Leven](#)
- [Cultuur & Media](#)
- [Foto](#)
- [Economie](#)
- [Sport](#)



Knal neer die nare parkeerwachters!

Wielklem? Parkeerbon? Auto weggesleept? Maak je niet druk. Schiet alles kapot. Leef je uit. Geneer je niet. Knal een Magnum - 'het krachtigste handwapen van menselijke makelij', aldus de handleiding van het computerspel AmsterDoom - opgewekt leeg op een blauwgroene, op een pad lijkende Amsterdamse parkeerwachter in oversized sneeuwlaarzen....

[Henk Blanken](#) 6 maart 2000, 0:00 

Struin over de Wallen, marcheer door de Kalverstraat, sta een ogenblik stil op de Dam, en vuur op alles wat beweegt. Stort je dan op telefoonsel of kaartjesautomaat in de hal van het Centraal Station. Mocht het allemaal te banaal worden, te slaapverwekkend, dan kun je altijd nog het Rijksmuseum binnenwandelen en De Nachtwacht aan flarden schieten - wat toch een heel ander gevoel geeft dan zo maar een willekeurig schilderij in het Stedelijk met een aardappelschilmesje te lijf gaan.

Maar wat er ook gebeurt, wind je niet op. AmsterDoom is maar een spelletje. De Nederlandse softwarefabrikant Davilex heeft het schaamteloos afgekeken van Amerikaanse shoot-'m-ups als Doom, Unreal en Quake. Maar anders dan die tamelijk bloederige, en onder sommige jongeren mateloos populaire voorbeelden, is het geheel in Amsterdam gesitueerde AmsterDoom warempel 'geschikt voor alle leeftijden'. In dit spel, stelt Davilex zijn klanten gerust, vliegen geen lichaamsdelen in het rond. Van de muren druipen geen ingewanden, de gebezigde taal is betrekkelijk kuis, met het gereutel van slachtoffers valt het alleszins mee, en de monsters die de aarde willen vernietigen, zijn nauwelijks angstaanjagender dan een handvol licht humeurige Pokémons.

Daarmee is AmsterDoom dus een typisch Davilex-product. Het is de helft goedkoper dan serieuze schietspellen. Het is niet bedoeld voor zogenoemde hardcore gamers, maar voor argeloze beginners, die nog geen benul hebben van driedimensionale eerstpersoons schietspellen.

Waar computergames vaak technisch grensverleggend zijn, en meer uit een pc willen halen dan erin zit, kiest Davilex voor het grijze midden van de massamarkt: AmsterDoom doet het ook op een heel modaal machientje, vergeet amper fantasie van de gebruiker, en geeft onbenullige aanwijzingen - Druk op deze knop om de deur te openen! Hier moet je springen! - zodra het even lastig lijkt te worden.

Dat het vorige week op de markt gekomen AmsterDoom niettemin alles in zich heeft om net zo'n omstreden verkoophype te worden als het racespelletje Carmageddon, is natuurlijk te danken aan die parkeerwachters.

Echt herkenbaar zijn ze niet met hun kikkerkoppen, maar Davilex verzekert de klant dat de monsters zich hebben vermomd als Amsterdamse parkeerwachters. Dat schiet zo lekker weg, suggereert het spel.

— — —

— —

Meer over

- [Davilex](#)
- [AmsterDoom](#)
- [lifestyle en vrije tijd](#)
- [economie, business en financiën](#)
- [videospel](#)
- [vrije tijd](#)
- [spellen](#)
- [Henk Blanken](#)

[Wetenschap](#)

NIEUWS

MEER >



Wetenschappers komen met miljardenplan: verdeel grond tussen intensieve landbouw en natuurvriendelijke boeren



Live: CoronaMelder, stilgelegd door privacylek, geeft vanaf morgen weer meldingen



ANALYSE

De zon dimmen om het klimaat te redden: het onderzoeken waard of te gevaarlijk om zelfs maar te willen?



[Meer Wetenschap](#)

- [V Live](#)
- [Editie](#)
- [Best gelezen](#)
- [Zoeken](#)
- [Service](#)

Wilt u belangrijke informatie delen met de Volkskrant?

[Tip hier onze journalisten](#)



Op alle verhalen van de Volkskrant rust uiteraard copyright. Linken kan altijd, eventueel met de intro van het stuk erboven.

Wil je tekst overnemen of een video(fragment), foto of illustratie gebruiken, mail dan naar copyright@volkskrant.nl.

© 2021 DPG Media B.V. - alle rechten voorbehouden