

Spielen wie vor 25 Jahren

DOOM, DRAMEN, DOSTALGIE

Doom wurde 1993 schlagartig zum Klassiker – dabei ist es erstaunlich, dass es überhaupt jemand spielen konnte, denn PC-Gaming war damals eine komplexe Wissenschaft. Wir starten einen Selbstversuch mit der Technik von damals: mit 386er, DOS-Dramen, Schweiß und Tränen. Von Henner Thomsen

Die großen Werke der Kunstgeschichte waren den meisten Zeitgenossen nur schwer zugänglich: Wer im Jahre 1506 die »Mona Lisa« betrachten wollte, musste nach Florenz reiten und in Da Vincis Werkstatt einbrechen. Um sich 1824 die Neunte Sinfonie Beethovens anzuhören, galt es zunächst ein 44-köpfiges Orchester aufzustellen. Und wer 1993 das vielleicht wichtigste Spiel der PC-Historie erleben wollte, musste eine sündhaft teure Maschine bauen, kryptische DOS-Befehle studieren, einen analogen Weg ins Internet finden und viel, viel Geduld aufbringen.

Heute können wir im Web jederzeit und überall Da Vincis Gesamtwerk bewundern, Beethovens Kompositionen lauschen und uns jedes erdenkliche Spiel vorspielen lassen. Doch der wahre Genuss entfaltet sich erst im Museum, im Konzertsaal – und beim Selberspielen. Auch das war noch nie so einfach: Doom lässt sich in zwei Sekunden bei Steam herunterladen und mit drei Klicks in der DOSBox spielen oder, noch simpler, auf der Website archive.org im Browser.

1993 lagen die Hürden höher. Wie hoch? Das finde ich heraus in einem heroischen Selbstversuch: Wie der Doom-Marine durch die Höllenbrut kämpfe ich mich durch die Tücken der analogen Datenfernübertragung, der DOS-Speicheroptimierung und der IRQ-Zuweisung – genau wie damals. So viel sei



(PC-Bild: MBlairMartin, Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0)

schon verraten: Ihr wisst wahrscheinlich nicht, wie gut wir es heute haben.

Doom-DeLorean

Meine Zeitmaschine für die Reise in die frühen Neunzigerjahre ist ein 386SX-PC mit 4 Megabyte Arbeitsspeicher, VGA-Grafik und einem Desktop-Gehäuse in jenem Grau-Beige, das damals offenbar gesetzlich vorgeschrieben war. Solch ein PC gehörte vor 25 Jahren zum Hardware-Prekariat, stand aber in vielen Arbeitszimmern und ist genau das, was die Ur-Fassung von Doom verlangt. Mit 80-MB-Festplatte (die wird ja nie voll!), Diskettenlaufwerk und dem Betriebssystem MS-DOS 5 führen historische Preislisten solch einen Rechner für mindestens 1.800 Mark – heute wären das 1.350 Euro. Wer der Empfehlung von id Software folgte und sich

für Doom einen schnellen 486er mit futuristischen 8 MB RAM gönnte, gab das Doppelte aus. Zusätzlich bietet mein System den Luxus eines CD-Laufwerks, auch wenn ich Doom spielen will und nicht das damals bahnbrechende Rebel Assault, das kurz vorher erschien; eine Soundkarte hingegen fehlt noch – ich werde hören, ob ich das noch bereue. Ich drücke den Startknopf.

Hmm, vielleicht werde ich doch nicht viel vom Spiel hören: Der Rechner rauscht, rattert, röhrt wie ein Laubbläser, obwohl auf der CPU nicht mal ein Kühler pustet – das ist bei diesem Tempo nicht nötig, die Frequenzanzeige an der Gehäusefront vermeldet 20 Megahertz. Der Bildschirm unterhält mich mit BIOS-Statusmeldungen und einem schleppenden Speichertest, der weitere 25 Jahre zu brauchen scheint, mich aber



Ein zeitgenössischer Desktop-PC mit 20 MHz schneller 386-CPU, VGA-Grafikkarte, 4 MB RAM sowie 80-MB-Festplatte. Und Turbo-Taste.



Der Prozessor des Test-PCs ist 2x2 Zentimeter klein – und läuft so nackt, wie er sich auf dem Bild präsentiert: ohne Kühlkörper, ohne Lüfter, bedeckt nur mit Staub.

schließlich entlässt ins schwarze Nichts der DOS-Kommandozeile. So muss sich der erste Mensch auf dem Mars fühlen: allein in der Einöde. Wo, bitte, geht's zu Doom? Heute würde ich ein Browserfenster öffnen und hätte die Welt vor Augen. Aber DOS hat kei-

ne Fenster, nicht mal Icons, nur einen grauen Cursor, keine Doppelklicks, nur Tastaturbefehle. Ins Netz gehen musste man damals trotzdem, wenn man Doom am ersten Tag spielen wollte: Auf Diskette gab's das Spiel noch nicht, id Software verbreitete die Shareware-Version am 10. Dezember 1993 ausschließlich online, alternativ via FTP-Server oder ein archaisches, lahmes Online-System namens Mailbox.

Außer einem PC brauchten Spieler also auch ein Modem – und Geduld: Die ZIP-komprimierte Datei war über zwei MB groß, mit einem üblichen 14,4-kbit/s-Modem brauchte der Download rund 30 Minuten. Klingt nicht schlimm? Nun, wenn die Verbindung abbrach, durfte man von vorne beginnen. Und sie brach gerne ab. Wer so wahnsinnig – oder sagen wir: leidenschaftlich – war, sich direkt nach Veröffentlichung der Doom-Shareware in die US-Mailbox einzuwählen, zahlte allein für den Download die horrenden Telefongebühren für ein Auslandstelefonat, etwa 30 Euro in heutiger Währung. Das 2016er-Doom ist günstiger.

Ist die ZIP-Datei erst mal auf der Festplatte, steht der DOSmonaut vor dem nächsten Problem. Entpacken, installieren, ab zum Mars? So einfach ist das nicht, anders als Windows kann DOS nicht selbstständig mit ZIP-Dateien umgehen. Ein DOS-tauglicher Entpacker ist heute leicht zu finden, damals hätte ich wohl schneller selbst einen programmiert.

Dann installiere ich das Spiel (»SETUP.EXE«), öffne das Spielverzeichnis (»CD DOOM«) und gebe endlich den entscheidenden Befehl: »DOOM.EXE«. Enter. Vielleicht ist der Artikel hier schon zu Ende. Das »DOOM Operating System« startet, entpackt irgendwas, initialisiert was anderes, lässt meine Vorfreude wachsen und gleich wieder implodieren: »Insufficient memory«! Unzureichender Speicher. Ich will zurück in die Zukunft.

Rar, rarer, RAM

Arbeitsspeicher, lautet eine alte Computerweisheit, ist durch nichts zu ersetzen – außer durch noch mehr Arbeitsspeicher. Zu DOS-Zeiten galt dies besonders, RAM war rar und teuer, Ende 1993 kostete ein einzelnes Mega-

Datenfernübertragung anno 1993

Die Doom-Shareware wurde online vertrieben – ganz schön mutig für das Jahr 1993. Zwei Wege führten am ersten Tag zum Spiel: der FTP-Server einer Universität sowie eine Mailbox namens Software Creations BBS. »Mailbox« nannte man damals ein Computersystem, das Online-Dienste wie Chat, E-Mail und Downloads bereitstellte, vergleichbar mit einer Website – mit zwei Unterschieden: In der Mailbox gab es nichts zu klicken, man navigierte mit Tastaturbefehlen durch Textmenüs. Und: Die Mailbox war kein Teil des Internets, sondern ein einzelner Rechner, in den sich PCs über die Telefonleitung einwählten. Dafür brauchte man keinen Provider, nur ein Modem und die richtige Telefonnummer. Wenn man sie denn fand, im Telefonbuch stand sie vermutlich nicht.

Ob ich auch heute noch so zum Mars komme? Zeitgenössische Technik habe ich, also mein 386er-PC und ein 14,4-kbit/s-Modem, fehlt nur eine Mailbox mit gut sortierter Shareware-Rubrik. Die meisten Boxen wurden im letzten Jahrtausend abgeschaltet, obsolet geworden durchs Web; auch die Software Creations BBS ist längst offline. Im Netz finde ich jedoch eine Liste mit immerhin neun deutschen Mailboxen mit Modem-Einwahl, Hobbyprojekte von Retro-Nerds wie mir.

Nach reiflicher Überlegung (zufällig) wähle ich eine Mailbox namens »OWL-Server«, tippe die Nummer in den 386er und lasse das Modem wählen. Es piepst, pfeift und lässt schließlich jenes Rauschen erklingen, das mir sagt: Es besteht eine Verbindung zu einem anderen Modem – und nicht etwa zu einem Telefon, sonst käme eine verwirrte Stimme aus dem Gerät. Vom Hauptmenü des »OWL-Servers« hangle ich mich zur Download-Sektion durch, starte eine Dateisuche und ... warte.

Unter Windows würde ich diese Zeit nutzen für zwei E-Mails und drei Partien Minesweeper, doch DOS kennt kein Multitasking und verdammt mich zum Warten. Nach fünf Minuten findet »OWL-Server« tatsächlich eine Datei mit »Doom« im Namen, nicht jedoch das gesuchte id-Software-Werk, sondern Doom of Drenzilor. Dann fliege ich aus der Leitung.



Damit ging man 1993 ins Netz: ein typisches 14,4-kbit/s-Modem. Diese 14.400 Bit pro Sekunde erreichte es in der Praxis aber leider nicht.

Drei weitere Mailboxen werfen mich noch schneller raus, vier sind gar nicht erst erreichbar. Einzig eine Mailbox namens BlackICE funktioniert, und nicht nur das: Im Download-Bereich führt sie sogar eine Datei namens »Doom.zip« – das könnte die gesuchte Shareware-Version sein! Oder eine, ähm, versehentlich abgelegte Vollversion. Ich versuche mein Glück, markiere die Datei per Tastaturbefehl für den Download und ... »Dateizugriff verweigert«. Mir fehlen Download-Rechte, die sich die BlackICE-Nutzer wohl erst mal verdienen müssen. Hmm. Wie ist wohl dieses Doom of Drenzilor?

Ich breche den Selbstversuch ab und begnüge mich mit der Erkenntnis, dass der Online-Vertrieb damals nicht so reibungslos lief wie heute über Steam. Zumal man nur die Shareware-Version auf diesem Wege beziehen konnte, nicht aber die Vollversion: Wer sie haben wollte, dem half auch das schnellste Modem nicht, zum Bestellen des kompletten Spiels fand sich in den Doom-Dateien ein Bestellformular – zum Ausdrucken und Faxen.



Die BlackICE-Mailbox im Hauptmenü (links) und in der Download-Sektion (rechts), in der ich das Spiel entdeckte. Möglicherweise. Herunterladen darf ich es ja nicht, weil ich nicht würdig bin. Oder irgendwie so.

byte so viel wie heute ein 8-GB-Set. Ein DOS-System hat jedoch nicht einfach nur teuren Arbeitsspeicher, es hat mindestens vier Arten davon: Die ersten 640 Kilobyte heißen »konventioneller Speicher« – sie entsprechen der Speichermenge des Ur-PCs von 1981, manch steinzeitliches Programm fühlt sich darin zu Hause. Der schmale Raum zwischen 640 kB und 1 MB heißt hochtrabend High Memory Area, die Weiten darüber erreicht DOS per Expanded- oder Extended-Memory-Treiber. Wozu erzähle ich das? Man sollte doch meinen, dass sich das Betriebssystem um solchen Nerdkram kümmert. Aber mitnichten, DOS überlässt uns das Speichermanagement: Wing Commander 2 braucht 618 kB konventionellen Speicher, doch wegen der Soundkarte sind nur 590 frei? Sim City verlangt nach Expanded-Speicher, Dune 2 aber braucht Extended-RAM? Viel Spaß beim Optimieren – und zwar für jedes Spiel aufs Neue. Ja, so war das früher.

Bekommt ein Programm nicht die Speichermenge und -art, die es braucht, kann es abstürzen oder den Start verweigern. Zur Lösung solcher Probleme muss sich der DOS-Nutzer in die Eingeweide des Systems wagen, in AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, zwei Systemdateien voller rätselhafter Befehle, Parameter und magischer Runen. Hier lassen sich mit dem Texteditor Speicherbereiche verwalten, Treiber umherschieben und jede Menge angebliche Wunderbefehle eingeben, um ein paar Kilobyte RAM zu befreien. Langweilig? Nicht, wenn das System nach einer missglückten Optimierung nicht mehr startet. Über diese beiden Dateien wurden ganze Bücher geschrieben, sie brachten begeisterte

PC-Experten ebenso hervor wie gebrochene Menschen, die bis heute mit Technik auf Kriegsfuß stehen. Angesichts dieser Meldung auf meinem Bildschirm neige ich zu Letzterem: Doom klagt über Speichermangel, obwohl ihm die 4 MB meiner Zeitmaschine doch reichen sollten. Es gilt also den Speicher zu befreien, doch welches Programm, welcher Treiber blockiert ihn – und welche Art von Speicher vermisst Doom überhaupt? Ich ahne, wo ich Antworten finde, seufze resigniert und öffne per Editor die AUTOEXEC.BAT: Nun stecke ich mitten drin im Jahre 1993. Drei Sekunden später friert das System ein. Ich drücke den Reset-Knopf, ertrage den jahrelangen Speichertest, öffne noch mal den Editor. Wieder stürzt der Rechner ab. Ich probiere es mit der CONFIG.SYS – Crash. Schon jetzt vermisse ich Windows 10.

Hier zeigt sich, wie sensibel DOS ist: Kann ein Programm nicht auf die gewünschten Speicheradressen zugreifen, stürzt es beleidigt ab und reißt das ganze Betriebssystem mit. Und das gilt nicht nur für Spiele; in diesem Fall ist offenbar der Editor unbenutzbar, weil irgendein anderes Programm im Hintergrund seine 290 kB konventionellen Lieblingsspeicher belegt. Um diesen Speicher zu befreien, brauche ich aber den Editor – der Mars erscheint mir gerade noch ferner als sonst. Da das schuldige Programm wohl durch die AUTOEXEC.BAT aufgerufen wird, ich diese aber nicht bearbeiten kann, bleibt nur eines: Ich blende sie aus. Also benenne ich die Datei um, damit DOS sie beim nächsten Start nicht mehr findet, fühle mich wie ein Super-Hacker und starte neu. Mal wieder. DOS läuft auch ohne AUTOEXEC.BAT,

vieles andere jedoch nicht, Maus und CD-Laufwerk etwa. Zudem weiß DOS nun nicht mehr, dass es ein deutsches Tastaturlayout laden soll, und serviert mir eine US-amerikanische Tastenbelegung – auf welcher Taste verstecken die Amis den Doppelpunkt? Ich wollte Höllendämonen jagen, jetzt kämpfe ich mit Sonderzeichen.

Aber immerhin: Zumindest der Editor lässt sich nun wieder nutzen, ohne abzustürzen. In der deaktivierten AUTOEXEC.BAT lösche ich Einträge, die diverse Büroprogramme laden, denn auf dem Mars komme ich auch ohne Adressverwaltung zurecht; ich gebe der AUTOEXEC.BAT wieder ihren richtigen Namen und starte neu. Siehe da: Nun ist so viel Speicher frei, dass der Editor funktioniert. Sogar mit deutschen Sonderzeichen.

Kurz schöpfe ich Hoffnung: Reicht's auch schon für Doom? »DOOM.EXE«, Enter – insufficient memory. Hätte ja sein können. Langsam wird mir klar, warum es Leute gab, die Doom lieber auf dem Super Nintendo spielten: Das sah nicht gut aus, lief aber beim ersten Versuch. Doch ich gebe noch nicht auf, erinnere mich wage daran, dass Doom eine eigene Speicherverwaltung mitbringt und auf Expanded oder Extended RAM gar nicht angewiesen ist. Also weg damit: Ich öffne die CONFIG.SYS, werfe beides raus, starte wieder einmal neu und dann, endlich: Doom!

Der Klassiker kriecht

Hmm, ich hab's schneller in Erinnerung. Doch nicht ich bin langsamer als früher, das Spiel ist es; Doom läuft nicht, es schleicht dahin mit zwei Bildern pro Sekunde. Bei Doom von 2016 würde ich nun achtfache

Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad?

In PC-Shootern zielt man mit der Maus, nicht mit dem Gamepad. So will es das Gesetz. Das war jedoch nicht immer so, in den frühen Neunzigern liefen wir ausschließlich per Tastatur durch die ersten 3D-Gewölbe, die uns eigentlich nur zweieinhalb Dimensionen boten; in Doom zielen wir stur geradeaus, wir können das Fadenkreuz weder heben noch senken – das ist noch nicht erfunden.

Und doch unterstützt das Spiel auch Mäuse: schießen mit linker Taste, vorwärts laufen mit der rechten, drehen per Mausbewegung – und, ja, wirklich: Schiebe ich die Maus, läuft der Marine vorwärts, ziehe ich sie

zu mir, läuft er rückwärts. Aber nur, bis das Mauspad zu Ende ist. Wer hat sich diesen Steuerungs-Nonsens ausgedacht?

Vielleicht läuft's mit dem Joystick besser. Mehr noch, ein analoger Stick dürfte sogar einen erheblichen Vorteil gegenüber der Tastatur bieten, nämlich fein dosierbare Bewegungen: Statt permanent über den Mars zu sprinten, könnte sich der Marine den Dämonen vorsichtig aus der Deckung nähern – wird Doom per Joystick zum Schleichspiel, entdecke ich am meistdiskutierten Spiel der PC-Geschichte nach 25 Jahren noch eine neue Facette? Äh, nein.

Der Stick, angeschlossen am Gameport der Soundkarte (!), wird zwar vom Spiel erkannt, seine dosierten analogen Signale aber nicht, der Marine kennt weiterhin nur Stillstand oder Sprint. Also zurück zur Tastatur? Nein, denn es gibt noch etwas Besseres: das digitale Steuerkreuz eines Gamepads – schnell, präzise, bequem. Ja, ich muss zugeben: In diesem größten aller PC-Shooter zielt man am besten mit dem Gamepad, nicht mit der Maus.



Doom ist nicht wählerisch, das Ding lässt sich tatsächlich mit allen erdenklichen Eingabegeräten steuern.



Anschlussvielfalt von 1993: DIN-Stecker für die Tastatur, serieller Anschluss für die Maus, Gameport-Stecker für Joystick und Gamepad. Nicht im Bild sind die beiden ebenfalls aktuellen PS/2-Anschlüsse für Mäuse und Tastaturen. Heute ist all das durch USB ersetzt.

Doom-fähige PCs damals und heute



	Doom (1993)	Doom (2016)
Systemanforderungen		
Prozessor	i386, 33 MHz*	Core i5 2400, 3,4 GHz
Arbeitsspeicher	4 MB	8 GB
Grafikkarte	VGA-kompatibel, 256 kB	Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870, 2 GB
Festplattenplatz	20 MB (Shareware: 5 MB)	55 GB

* Für die Ur-Version gab id Software noch keine Mindest-Taktfrequenz an. Die Angabe stammt von der erweiterten Fassung Ultimate Doom (1995).

Kantenglättung und HDR-Effekte abschalten. Im Jahre 1993 bietet das Grafikmenü genau eine Option: Die Grafikdetails lassen sich von »Hoch« auf »Niedrig« stellen. Doch wie üblich auf dem PC kann ich auch die Auflösung senken; ich wähle die niedrigste, von 320 Pixeln in der Breite sind nun noch 100 übrig. Doom streckt diese 100 Pixel aber nicht über den gesamten Bildschirm – nein, das Bild schrumpft einfach zu einem winzigen Fensterchen, auf einem 14-Zoll-Röhrenmonitor wäre es neun Zentimeter breit. Mein Handy ist größer.

Nun läuft Doom halbwegs flüssig, doch den epochalen Klassiker kann ich darin nicht mehr erkennen. Eigentlich erkenne ich gar nichts mehr. Damit passt die Optik zum Klang: Ohne Soundkarte verkommt das unheilvolle Monsterknurren nämlich zu erbärmlichem Quietschen aus dem PC-internen Minilautsprecher. Zwei Dinge stehen fest: Ich brauche richtigen Sound – und mehr Leistung. Oder ein Super Nintendo. Der erste Gedanke, der mir 1993 gekommen wäre: Turbo-Taste drücken! Die war damals prominent zwischen Power- und Reset-Tasten der meisten PCs platziert und suggerierte einen Leistungsschub auf Knopfdruck.

Tatsächlich tat sie das Gegenteil, sie reduzierte die Taktfrequenz für steinzeitliche Software, welche den 4,7-Megahertz-Prozessor des Ur-PCs von 1981 erwartete und auf meinem 20-Megahertz-Supercomputer sonst zu schnell lief. Wenn die Bildrate nicht in den Minusbereich rutschen soll, ist das also keine Lösung. Ich probier's mit einer etwas schnelleren Grafikkarte und mehr RAM, doch was dem 2016er Doom hilft, bringt hier fast nichts: Das Ur-Doom wird durch meinen 386SX limitiert. Und dieser Prozessor ist nicht austauschbar, sondern aufs Mainboard gelötet – so war es damals üblich. Sehr clever, 1993. Aber vielleicht kann ich etwas gegen das Quietschen tun?

Im Weltraum hört dich niemand ballern

Eine Soundkarte muss her. Ich krieche in das massive Stahlgehäuse, das auch als Atom-

bunker dienen könnte, setze eine Soundblaster-Karte in den letzten freien ISA-Steckplatz, installiere den Treiber und stehe nun vor einer Frage, die mir zwanzig ruhige Jahre lang niemand stellte: Welcher IRQ soll's sein?

Da sind sie, die drei gefürchteten Buchstaben. IRQ steht für »Interrupt Request« – und für Hardwareprobleme. Ein IRQ ist der Wunsch eines Gerätes nach Programmunterbrechung: Hat die Soundkarte etwas zu sagen, fordert sie über ihren IRQ-Kanal eine Pause im laufenden Programm an, um erhört zu werden; diesen Kanal muss man ihr zuweisen und dabei Konflikte mit der übrigen Hardware vermeiden. Ein Balanceakt, der Feingefühl, Glück und geheimes Druidentum verlangt.

Die meisten Geräte brauchen nämlich einen Kanal für sich allein, andere wollen bestimmte Nummern, das Diskettenlaufwerk etwa besteht auf IRQ 6. Der Soundkarte verpasse ich die Nummer 2 und gebe auch die anderen kryptischen Zahlen ein, nach denen der Treiber fragt, den I/O-Port, den DMA-Kanal – da ich heute keine Zeit habe für ein Informatikstudium, suche ich willkürlich Werte aus, die das Setup-Programm in die AUTOEXEC.BAT überträgt: 220, 1, Enter, dann Reset, hundert Jahre Speichertest, »DOOM.EXE« ... und es quietscht.

Natürlich quietscht Doom, ich muss es ja erst noch über die neue Soundkarte informieren. Also starte ich das Doom-Setup, trage die Soundblaster-Karte ein, natürlich mit allen Parametern: IRQ 2, Port 220, DMA 1. Und Doom: quietscht. Nun quietsche auch ich. Herrje, was ist denn jetzt das Problem?

Doom selbst gibt mir einen Hinweis: Beim Startvorgang protokolliert das Spiel, was es gerade tut, was funktioniert (selten) und was nicht (häufig). So erfahre ich, dass die Soundblaster-Karte gesucht, über den IRQ-Kanal 7 aber nicht gefunden wird. Wieso 7, ich habe doch die 2 eingestellt? Ich zweifle an meinem Geisteszustand, doch ein Blick in die AUTOEXEC.BAT und ins Doom-Setup rehabilitiert ihn: Die Soundkarte hängt am IRQ-Kanal 2 – nicht 7, wie Doom es behauptet.

Ein Bug! Aber was Doom will, soll es bekommen: Ich ändere alles auf IRQ 7, boote zum zwölftausendsten Male den Rechner neu, überlebe den ewigen Speichertest, schicke ein Stoßgebet an John Carmack, starte das Spiel ... und zum ersten Mal legt sich die Doom-Titelmelodie über den Laubbläser. Endlich. Zufrieden beginne ich eine Partie – im höchsten Schwierigkeitsgrad. Jetzt fürchte ich nichts mehr.

Doom ohne Dramen

Das ist das Drama von Doom unter DOS: Es läuft, aber nur nach großen Mühen und nur, wenn ich auf andere Software verzichte – oder für jedes Programm eigene Startdateien erstelle, beim Rechnerstart ausgewählt via Bootdiskette. Erstaunlich, dass wir überhaupt zum Spielen kamen. Das galt aber damals nicht nur für Doom, es galt fürs Spielen am PC generell. Und es ist ein Beleg für die Qualitäten dieses Klassikers, dass er trotz technischer Hürden solche Macht entfaltete. Denn Doom veränderte alles; abgesehen vielleicht vom Wetter und der vorgeschriebenen PC-Gehäusefarbe (Grau-Beige) blieb nach 1993 nichts, wie es war. Mit einem Schlag war der PC die führende Plattform, der Online-Vertrieb von Spielen möglich, Shareware ein veritables Geschäftsmodell. Spiele mussten fortan dreidimensional, Modding-freundlich, im Netzwerk zu spielen und vor allem Shooter sein.

Aber war und ist Doom ein zeitloses Werk der Kunstgeschichte, darf man es in einem Atemzug nennen mit der Mona Lisa und Beethovens Neunter Sinfonie? Ich kann das nicht beantworten – doch ich muss es auch nicht, denn jeder kann sich heute ein eigenes Urteil bilden, jederzeit, schnell, unkompliziert, ohne DOS-Dramen, Schweiß und Tränen. Der Technik von 2018 sei Dank. ★



Doom mit maximalen (oben) und minimalen Details (unten), höchster und niedrigster Bildgröße. So erbärmlich die untere Version auch aussieht: Sie war für viele von uns Realität. Es waren schwere Zeiten.