

Inspiziert von Doom

DIE ERBEN LUZIFERS

Ohne Doom gäbe es keine modernen Ego-Shooter! Wir zeigen euch, wie der Klassiker nachfolgende Titel beeinflusst hat – in Sachen Optik, Sound und grundlegenden Spielelementen. Von Florian Zandt

Das Egoshooter-Genre hat über die vergangenen Jahrzehnte einen enormen Wandel durchlebt, ist aber trotzdem seinen (nicht allzu komplizierten) Grundprinzipien treu geblieben. Von den mehr als simplen Anfängen mit Maze War aus dem Jahr 1973 über Meilensteine wie Half-Life oder Unreal bis zu modernen Hochglanzproduktionen wie Battlefield V

oder Apex Legends: Immer wieder gibt's in diesem Genre Titel, die es trotz einfacher »Lauf rum und schieß alles tot«-Spielmechanik in den Olymp der Videospiele schaffen.

Zu den langlebigsten Vertretern des Genres gehört die Doom-Reihe, die schon seit dem Original von 1993 als Innovationstreiber gilt. Das liegt gerade in den frühen Jah-

ren vor allem am kongenialen Entwicklerduo John Carmack und John Romero, die den ersten Titeln von id Software ihren Stempel aufdrücken. Das beginnt schon im Ursprungs-Doom mit der blutigen und teuflischen Ästhetik, den dämonischen Gegnern, dem klaren Fokus auf rasante Kämpfe ohne viel Ballast. Nimmt man dann noch fortschrittliche Technik, den spielerischen Anspruch und die Kommunikation mit der Fan-Gemeinde dazu, wird schnell deutlich: Carmack und Romero mögen aus heutiger Sicht mit ihrem Faible für gedankenloses Ballern umstrittene Figuren sein. Aber Videospiele und besonders Shooter wären ohne das Duo nicht das, was sie heute sind.

Aber was genau macht das Ur-Doom eigentlich so besonders? Inwiefern unterscheidet sich der spielerische Höllentrip vom doch recht ähnlichen Wolfenstein 3D, für das sogar dasselbe Studio verantwortlich ist? Und wie hat der Titel die weitere Entwicklung des Genres beeinflusst? Wir haben die Zeitmaschine angeworfen und uns nach Phobos und Deimos im Jahr 1993 begeben, um Antworten zu finden. ★



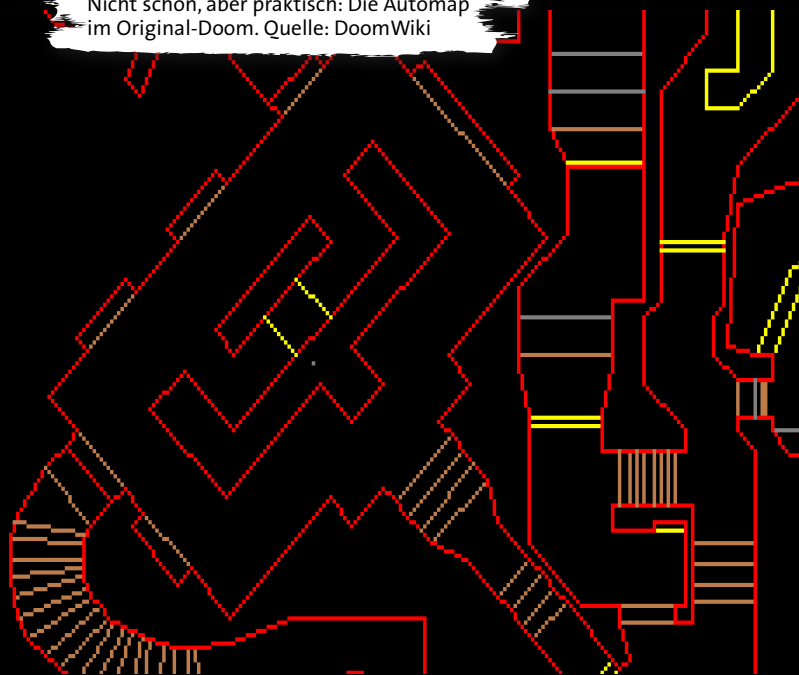
In einem Vortrag auf der Game Developers Conference zeigte John Romero dieses Bild aus den frühen Tagen von id Software. Diese netten Jungs (links steht John Carmack) sollten für das düstere Doom verantwortlich sein? Foto: John Romero

Automap

Rollenspielveteranen werden sich erinnern: Wer früher durch digitale Dungeons zog, musste seinen Fortschritt auf kariertem Papier festhalten, um sich in den Labyrinthen und Kellern zurechtfinden zu können. Karten im Spiel gab es nicht, schon gar nicht automatisch gezeichnete. Von solchen Zwängen ist Doom 1993 glücklicherweise schon ein Stück weit entfernt – dank der damals noch relativ neuen Automap-Funktion.

Freilich gab es schon vor Doom Automaps in Spielen, als eines der ersten prominenten Beispiele gilt das Rollenspiel The Bard's Tale 3 von 1988 mit seinen Dungeonkarten. Das Besondere an der Doom-Variante: Wir können uns auch mit auferufener Karte weiter durch die Spielwelt bewegen. Möglich wird das vor allem dadurch, dass das Spiel trotz 3D-Optik im Grunde immer noch auf einer »flachen« 2D-Karte beruht. Diese »pausenlose Karte« klingt nach einer Kleinigkeit, sie findet sich jedoch nach Doom in vielen Spielen wieder, nicht nur in Shootern. Gute Ideen setzen sich eben durch. Zu den bekanntesten Beispielen gehören Diablo mit seinem Karten-Overlay, Daggerfall und andere Elder-Scrolls-Titel sowie der »Doom-Klon« Star Wars: Dark Forces von LucasArts.

Nicht schön, aber praktisch: Die Automap im Original-Doom. Quelle: DoomWiki



3D-Grafik

Eigentlich passt es nicht ganz, Doom als den wichtigsten Shooter, was glaubhafte 3D-Grafik angeht, zu bezeichnen. Immerhin heißt doch der direkte Vorgänger, der in vielerlei Hinsicht die Blaupause für den 1993 erschienenen Höllentrip liefert, schon Wolfenstein 3D. Bei genauerem Hinschauen ist da allerdings viel Augenwischerei dabei. Denn auf der Jagd nach Robo-Hitler bewegen wir uns eben doch nur auf einer Ebene, auch wenn wir uns flüssig um die eigene Achse drehen können.

Doom selbst arbeitet aber auch nicht mit »echter« 3D-Grafik. Denn das hätte die Kapazitäten der Engine id Tech 1 deutlich überstiegen. Allerdings erzeugt der Shooter zum ersten Mal in der Shooter-Geschichte die Illusion einer dreidimensionalen Welt. Anders als in seinem Vorgänger gab es in Doom zum ersten Mal Levels zu sehen, die nicht nur aus simplen Korridoren bestanden, sondern komplexen Strukturen. Schiefe Wände, Gruben voller giftiger Abfälle, Fahrstühle, Treppen, Außenareale und ein Level, das in der Vogelperspektive wie ein Pentagon aussieht: Was heute unspektakulär klingt, war damals eine waschechte Revolution und fühlte sich »realistischer« an als alles, was man bisher gesehen hatte. Abgesehen natürlich von den dämonischen Bösewichten aus der Hölle, die uns ans Leder wollen. Diese Technik wurde schnell von einflussreichen

Eigentlich sind die unterschiedlichen architektonischen Ebenen wie hier im ersten Level des ersten Abschnitts von Doom nichts Besonderes. Damals war die Technik allerdings revolutionär. Quelle: DoomWiki



2,5D-Shootern wie Dark Forces oder Duke Nukem 3D kopiert. Chefprogrammierer John Carmack hatte nach Doom jedenfalls Blut geleckt und begann zügig, die vergleichsweise simple »Doom Engine« weiterzuentwickeln. Das Resultat war 1996 id Tech 2, auch bekannt als »Quake Engine«. Die bot zum ersten Mal die Möglichkeit, Umgebungen in Echtzeit in 3D zu rendern, unterstützte die damals spektakulären Voodoo-Grafikkarten und diente schließlich als Grundlage einer frühen Fassung der Engine des legendären Half-Life.

Musik & Sound

Videospiele sind seit jeher etwas für Augen und Ohren gleichermaßen. Ohne guten Sound kein gutes Spiel – egal ob die minimalen Effekte von Pong oder die orchestralen Soundtracks von großen Blockbuster-Produktionen der Neuzeit. Doom muss man allerdings für seinen besonderen musikalischen Ansatz hervorheben.

Dafür verantwortlich war Robert Caskin Prince III, oder kurz Bobby Prince. Der freischaffende Komponist hatte schon für das 1991 erschienene Catacomb 3-D von id Software die Musik geschrieben und arbeitete bis 1998 an den verschiedensten Titeln wie Wolfenstein 3D, Rise Of The Triad, Duke Nukem 3D und eben auch Doom mit. Das Besondere an dem Shooter von 1993: Früher waren Soundtracks zu Videospielen oft eigenständige Werke oder ähnelten eher klassischen Orchesterarrangements. Prince aber bediente sich für die Musik zu Doom an bereits existierenden Vorbildern aus dem Rock- und Metal-Bereich. »At Doom's Gate«, das Musikstück aus dem ersten Doom-Level, basiert beispielsweise auf gleich drei Songs. Nämlich »No Remorse« oder »Master of Puppets« der Thrash-Legenden Metallica oder »Hooked« der Hardcore-Punks D.R.I. – je nachdem, wen man fragt. Belegt ist jedenfalls, dass Caskin von Romero Kassetten (diese Plastikdinge mit den zwei Löchern drin) mit Songs der Metal-Pioniere Black Sabbath bekam, um ihm eine grobe Richtung vorzugeben.



Besonders »At Doom's Gate« ist auch heutzutage noch so einflussreich, dass immer noch Coverversionen des Songs eingespielt werden, wie hier von RichaadEB und ToxicXeternity auf YouTube.

Diese Hochzeit von Spielen und populärer Musik trägt schnell Früchte. Viele Künstlerinnen und Künstler fangen an, neben ihren normalen Alben gleich ganze Soundtracks für den »heißen Scheiß« Videospiele zu schreiben. Ob Nine-Inch-Nails-Kopf Trent Reznor für Quake, die Noise-rock-Band Health für Max Payne 3 oder die Postrock-Band 65daysofstatic für No Man's Sky: Doom hat noch vor den Radiostationen in GTA oder lizenzierten Stücken in Sportspielen vorgemacht, wie Musik und Videospiele zusammen funktionieren können.

Mods

Bis zur Veröffentlichung von Doom war es knifflig, kommerziell veröffentlichte Spiele zu modifizieren. Die meisten Studios hatten Bedenken, ihren Code so zur Verfügung zu stellen, dass Modder daran herumwerkeln konnten. Selbst mit Programmen wie dem Boulder Dash Construction Kit von 1986 und The Bard's Tale Construction Set von 1991 konnte man nur aus vorgefertigten Inhalten eigene Spiele zusammenzubasteln, und nicht etwa bereits bestehende Titel verändern.

Die Struktur der »Doom Engine« hingegen ist ein Musterbeispiel dafür, wie man Modding ohne Bauchschmerzen einer großen Menge an Menschen zugänglich macht. Denn das Spiel besteht grundsätzlich aus zwei Teilen. Dem weiterhin nicht frei zugänglichen Quellcode für die Engine auf der einen, und allen anderen Daten wie Texturen, Grafiken, Levels und Sounds auf der anderen Seite. Für diese Datensammlung erfinden die Köpfe hinter id Software den Begriff WAD, kurz für »Where's All The Data«. Sämtliche Inhalte dieser WAD-Dateien (kurz »WADs«) können völlig frei durch Modding-Gruppen bearbeitet werden. Klingt komisch, war aber eine bewusste Entscheidung von Romero und Carmack, die beide in der auf Offenheit setzenden Hacking-Szene der 80er-Jahre aktiv waren.

Das erste selbstgebaute Level, Origwad, bestand lediglich aus zwei Räumen und wurde vom Uni-Studenten Jeffrey Bird am 7. März 1994 veröffentlicht. Wenig später verbreiteten sich Modifikationen von einfachen Level-Umbauten bis hin zu Doom-Varianten im Star-Wars-Universum in frühen Internetforen und auf gebrannten CDs. 1996 wurden

Auch Total Conversions gehörten schon damals zum guten Modding-Ton. Eine der populärsten Modifikationen auf ModDB kreuzt die Technik von Ultimate Doom mit der Welt der Alien-Filme. Quelle: ModDB – Aliens: The Ultimate Doom



sogar 32 von TeamTNT erstellte Levels als Final Doom offiziell von id Software selbst veröffentlicht – ein echter Ritterschlag.

Der Umgang mit Mods prägte die Ego-Shooter über die kommenden Jahrzehnte maßgeblich. Spielestudios gingen generell offener mit den Möglichkeiten um, ihre Spiele zu verändern, oder veröffentlichten die dazugehörigen Editoren gleich selbst mit. Und auch der Schritt vom Modder zum Profientwickler wurde zu großen Teilen erst durch Doom ermöglicht. Der spätere Chefdesigner von id Software, Tim Willits, war beispielsweise für zwei Levels im Master-Levels-WAD für Doom 2 verantwortlich. Ohne die Vorarbeit von Doom und id Software hätte es populäre Spiele wie Counter-Strike, Portal, DayZ oder Team Fortress also vielleicht nicht in dieser Form gegeben.

Multiplayer

Heutzutage ist es schwer vorstellbar, dass Multiplayer-Titel ohne das Internet überhaupt vernünftig funktionieren – LAN-Partys mal außen vor. Zu viel hängt heute von den Servern im Netz ab, die Menschen rund um den Globus zusammenbringen. Der Erfolg gerade von Team-Shootern wie Unreal Tournament, Counter-Strike oder Apex Legends wäre allerdings ohne den simplen Mehrspielermodus von Doom nicht möglich gewesen.

Das beginnt schon bei den Begriffen, die wir noch heute verwenden. Denn das Wort »Deathmatch«, das John Romero für den zwei bis vier Spieler umfassenden Multiplayer-Modus im Original-Doom erfindet, gab es vorher einfach noch nicht. Doom war allerdings nicht nur gegeneinander, sondern auch miteinander spielbar. Der Koop-Modus machte alle Spieler auf der eigenen Automap sichtbar und man konnte sich gemeinsam durch die Dämonenhorden ballern. Als das Spiel herauskam, ging das nur über ein lokales Netzwerk. 1994 startete aber in den USA mit DWANGO ein Dienst, über den man vor allem Spiele von id Software auch online spielen konnte. Eine echte Neuerung für die damalige Zeit!



Der Mehrspielerteil von Doom war simpel, aber wegweisend – allein schon wegen der Einführung des Begriffs »Deathmatch«.



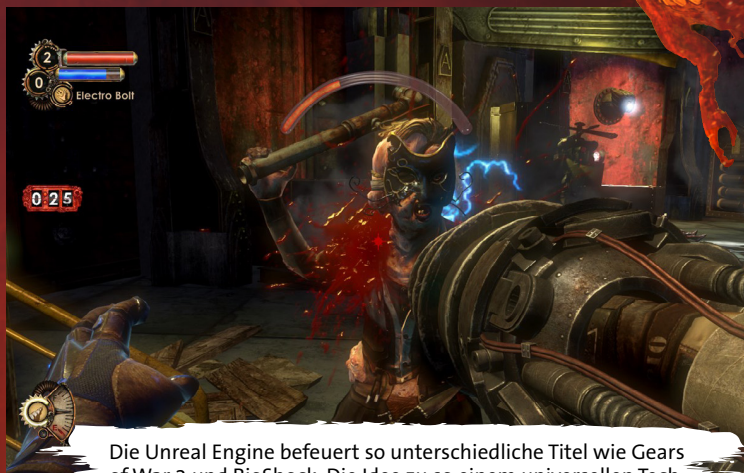
Engine & Portierungen

Auch wenn es immer noch jede Menge Spiele mit eigener Engine gibt, heißen die zwei großen Konstanten in diesem Bereich Unreal und Unity. Spiele-Engines werden aber nicht erst seit Unreal aus dem Jahr 1998 weiterlizenziiert, sondern schon fünf Jahre früher.

Denn obwohl id Software damit nie geprahlt hat, ist die hauseigene Engine id Tech in ihren Varianten von Anfang an die Grundlage für viele erfolgreiche Titel, die eben nicht Doom heißen. Im Fall von id Tech 1 sind das beispielsweise die Fantasy-Shooter Heretic und Hexen: Beyond Heretic, die 1994 und 1995 von Raven Software veröffentlicht werden. Das Studio kennt man heutzutage vor allem durch Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Quake 4 und die Mitarbeit an vielen Call-of-Duty-Teilen.

Dieses Lizenzierungsmodell schauten sich andere Teams relativ schnell ab. 3D Realms entwickelt beispielsweise die »Build Engine«, die als Basis für Duke Nukem 3D, Blood und Redneck Rampage dient. 2019 kommt mit dem viel diskutierten Ion Fury (nur für PC) sogar noch ein komplett neues Spiel mit dieser Technik heraus. Was beide Engines aufgrund ihrer großen Anpassungsfähigkeit gemeinsam haben: die Möglichkeit, Spiele auf diverse Plattformen zu portieren, bis hin zu Küchengeräten mit Display. Die Aushängeschilder Doom und Duke Nukem 3D wurden auf allen möglichen und unmöglichen Systemen (Küchenmaschinen!) veröffentlicht. Ersteres brachte mit »It Runs Doom« sogar ein eigenes Hardware-Meme hervor.

Der tatsächliche Siegeszug von Lizenz-Engines startet allerdings erst, als Tim Sweeney und Epic Games die Unreal Engine vorstellen. Die darauf basierenden Spiele wie Deus Ex, BioShock oder Gears of War sind vielfältiger als die »Doom Engine«-Klone. Die generelle Idee allerdings war für die damalige Zeit einzigartig.



Die Unreal Engine befeuert so unterschiedliche Titel wie Gears of War 2 und BioShock. Die Idee zu so einem universellen Technikgerüst hatte id Software allerdings schon einige Jahre davor.



Waffenarsenal

Der Name des Genres verrät es schon: Bei Ego-Shootern muss auch das Waffenarsenal stimmen. Immerhin geht es hier primär um das Schießen. Die virtuelle Waffenkammer kann dabei meist nicht mehr als die bekannten Knarren und Knüppel vorweisen: Pistole, Shotgun, Maschinengewehr. Doom macht 1993 allerdings einiges anders.

Die BFG 9000, laut Designer Tom Hall die Abkürzung für Big Fucking Gun, ist eine echte Neuerung. Nicht nur, dass diese Wumme kurzen Prozess mit ganzen Räumen voller Gegner macht; sie sieht auch entsprechend mächtig aus. Schaden richten dabei nicht nur die Dutzenden grünen Plasmakugeln an, es gibt auch einen Schadenseffekt, der sich nach dem Schuss kegelförmig von der Spielfigur ausbreitet. Die Plasmawaffe allein ist dabei so legendär, dass sie in fast jedem Shooter von id Software auftaucht. In Doom 2, Final Doom, Doom 64 und Doom RPG ist sie genauso zu finden wie in Quake 2, Quake 3 Arena und zuletzt in Rage 2.

Auch darüber hinaus startet die BFG einen Trend, nämlich die Verknüpfung eines Spiels mit einer bestimmten, besonders präsenten Waffe. Dabei muss diese nicht mal besonders mächtig sein. Wer als



Optisch hat die BFG 9000 einige Änderungen durchgemacht, wie hier im Doom-Reboot von 2016. Die verheerende Wirkung bleibt aber stets dieselbe. Quelle: ZeniMax Media Inc.

Shooter-Fan eine Brechstange sieht, denkt direkt an Half-Life. Eine Mischung aus Kettensäge und Knarre? Das kann nur der Lancer aus der Gears-of-War-Reihe sein. Und auch die Gloo Gun aus dem Prey-Reboot ist keine wirksame Waffe, betont aber, wie sehr ein Spiel den kreativen Einsatz von Werkzeugen belohnen kann. Dass manche Waffen beispielhaft für die dazugehörigen Spiele stehen, haben wir definitiv der BFG und damit Doom zu verdanken.