

Nichts als die Wahrheit?

Die Akte Doom 3

Schon im Frühjahr 2002 landete eine Version des heiß ersehnten Shooters im Internet. Doch weder ATI noch id Software wollen ein Sicherheitsleck zugeben.

Bei der ersten Präsentation von **Doom 3** im Februar 2001 war noch klar: Dieses Spiel ist einer Geforce-Grafikkarte auf den Leib geschneidert. Doch pünktlich zur E3 2002 verrät id-Mitbesitzer und technischer Leiter John Carmack ein Geheimnis: Im Vorführrechner werkelt neben einem 2,2 GHz-Prozessor auch ein nagelneuer Grafikchip von ATI, von dessen Spezialfähigkeiten **Doom 3** regen Gebrauch machen wird. Das ist ein Meilenstein in der engen Zusammenarbeit zwischen den texanischen Shooter-Programmierern und der Chip-Schmiede. Doch inzwischen belastet ein unschöner Vorfall die Beziehungen der beiden Firmen: Eine Alpha-Version von **Doom 3** verbreitet sich im November 2002 rasend schnell im Internet – und ATI steht im Verdacht. Wir haben die Geschehnisse rekonstruiert.

Mysteriöser Download

Die Geschichte der **Doom 3**-Alpha beginnt bereits im Februar 2002: Ein Besucher des Zelaron-Internet-Forums meldet sich anonym unter dem Namen »Apol7« an, um einige Wochen später seinen einzigen Beitrag zu verfassen – den ersten Download-Link zu **Doom 3**. Betrachtet man den Zeitpunkt, kann »Apol7« eigentlich nur einem kleinen Kreis

Eingeweihter entstammen: In Frage kommen Mitarbeiter von id Software und Activision. Oder der geheimnisvolle Nutzer ist Angestellter des Chipfabrikanten ATI, mit dessen noch streng geheimem R300-Siliziumbündel (inzwischen als Radeon 9500/9700 bekannt) die E3-Präsentation im Mai 2002 laufen wird (siehe GameStar 7/2002). Das entpackt knapp 1,1 GByte schwere Datenpaket enthält Bestandteile, die so auch auf der US-Spielemesse vorhanden waren: Intro, drei Spielabschnitte, Netzwerkcode und den in die Engine integrierten Editor.

Wut in Texas

Es dauert fast acht Monate, bis die **Doom 3**-Alpha im November 2002 über Foren und Tauschbörsen weiträumig verbreitet ist. In Texas ist man sauer über die Geschehnisse. id-Chef John Carmack schreibt in einem Forumspost: »Ja, wir sind darüber verärgert, und es wird Auswirkung auf die Art haben, wie wir mit einigen Firmen in Zukunft umgehen.« Auf der französischen Website Frenchfragfactory.net lässt Chat-Teilnehmer Xian seiner Wut freien Lauf und hat auch gleich einen Schuldigen parat: »Wir wissen, dass es ATI war. Wir markieren alle Versionen mit Wasserzeichen.« Hinter

dem Pseudonym verbirgt sich angeblich **Doom 3**-Designer Christian Antkow, vielleicht aber auch irgendein Spaßvogel. Kurz darauf haben sich die Gemüter beruhigt, und id Software hüllt sich in Schweigen. Xians Aussagen müssen von der Website verschwinden. Als GameStar Christian Antkow um eine Stellungnahme bittet, zieht es dieser vor, nicht zu antworten.

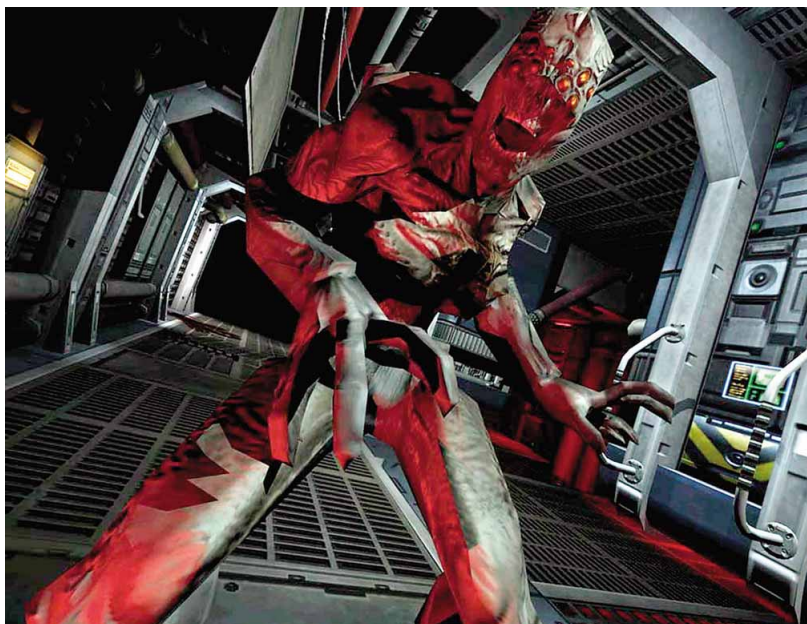
Gezielte Fehlinformationen?

Auch wenn id Software zum **Doom 3**-Vorfall nach außen Funkstille bewahrt, gehen intern die Untersuchungen weiter. Die Firma schreibt an zahlreiche Webseiten-Betreiber, um den Weg der Alpha-Version zurückzuverfolgen. Anfang Januar 2003 taucht schließlich laut der Webseite TheInquirer.net ein Memo auf, das Carmack angeblich an seine Mitarbeiter geschrieben hat: »Nach einer langwierigen Untersuchung bezüglich der Doom-3-Alpha ist es wahrscheinlicher denn je, dass ATI dafür verantwortlich ist. Ein Angestellter der Firma wurde gefeuert, die Situation ist unter Kontrolle und die Untersuchung abgeschlossen.« Wieder schrillen bei id-Software die Alarmglocken. Programmierer Jim Dosé bezeichnet die Nachricht als üblen Scherz. »John hat niemals eine solche Nachricht verschickt«, versichert Dosé. Schließlich hätte Carmack zu viel zu tun, um solche Memos zu schreiben.

ATI weiß von nichts

Auf Anfrage von GameStar wollte sich ATI nicht zu den Vorkommnissen äußern, da man angeblich keine Informationen darüber hat. Gleichsam verschwiegen zeigt sich id-Chef Todd Hollenshead: »Je weniger darüber gesagt wird, desto besser.« Klar, denn id Software und ATI haben schon zu viel Arbeit und Geld in das Projekt **Doom 3** gesteckt, um sich den Erfolg durch gegenseitige Attacken zu verderben. Bleibt die Frage, wer unter falschen id-Identitäten die böswilligen Anschuldigungen gegen ATI verbreiten sollte. Möglicherweise ist es der wahre Verantwortliche für das **Doom 3**-Leck, der die Aufmerksamkeit von sich ablenken will. **MS**

→ Link-Liste: www.gamestar.de Quicklink: [667](#)



Seit dem Frühjahr 2002 kursiert eine Alpha-Version von **Doom 3** im Internet. Wer ist schuld am Leck?