

Hall of Fame Doom



Doom ist der Urvater des Ego-Shooters. Jetzt, nach 17 Jahren auf dem Index, dürfen wir id Softwares Kult-Ballerei endlich gebührend feiern. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich erinnere mich noch gut daran: Ich war elf Jahre alt und ging in die sechste Klasse, als mir mein bester Freund Markus auf dem Schulhof drei 3,5-Zoll-Disketten in die Hand drückte. Ich solle das unbedingt mal spielen, meinte er damals mit breitem Grinsen. Das in roter Kraxelschrift aufs Etikett geschriebene Wort »Doom« sagte mir erstmal nichts, verhiß aber Spannung. Nach einer gefühlt endlosen Doppelstunde Mathematik radelte ich ungeduldig nach Hause, schob die erste Diskette in meinen nagelneuen Intel-486er-PC und startete die Installation. **Doom** sollte das erste PC-Spiel sein, das mich nicht nur monate-, sondern jahrelang begeisterte.

Dabei war es nur eine Shareware-Version, Eine Art Demo, wie sie von den Herstellern Anfang der 90er-Jahre üblicherweise unters Spielervolk geworfen wurde. Darin enthalten war eines von vier Kapiteln des Ego-Shooters, bestehend aus zehn, nach heutigen Maßstäben vergleichsweise überschaubaren Levels. Wer die Vollversion haben wollte, musste tief in die Tasche greifen: 90 Mark (etwa 45 Euro) hat **Doom** da-

mals gekostet. Geld, das ich mit meinem monatlichen Taschengeld von gerade mal 25 Mark (lieber nicht umrechnen ...) weder aufbringen wollte noch konnte. Also spielte ich die abgespeckte Version. Immer und immer wieder. Noch heute kann ich aus dem Stehgreif sagen, wo in den Levels welche Geheimnisse versteckt lagen und welches Monster hinter welcher Ecke lauerte.

An der Geschichte kann das definitiv nicht gelegen haben, denn die war dünner als ein Stück Pergamentpapier: Ein von der Union Aerospace Corporation (UAC) durchgeführtes Teleportationsexperiment auf den Marsmonden Phobos und Deimos öffnet ungewollt ein Portal zur Hölle. Kurz darauf besetzen Dämonen die Labore, Menschen werden zermatscht oder in Zombies verwandelt. Ich schlüpfe in die Rolle eines namenlosen Space-Marines, der auf die Monde geschickt wird, um den Schlamassel zu beseitigen. Heute, als Erwachsener mit weit mehr Spielerfahrung, finde ich eine derart spartanische Hintergrundgeschichte irgendwie erfrischend. Kein verschwurbelter Verschwörungsplot um politische Intrigen, Verräter, Terroristen oder geklaute Atombomben, die mir schon nach fünf Minuten sämtliche Hirnwindungen durchknallen lässt. Keine bemüht konstruierten Wendun-

Deswegen legendär

- ★ exzellenter Spielfluss
- ★ wegweisende id-Tech-1-Engine
- ★ coole Waffen (BFG!)
- ★ gelungenes Monsterdesign
- ★ IDDQD, IDKFA, IDCLIP ...

gen oder nervigen Cliffhanger. Nein, in **Doom** ging's schnörkellos zur Sache: Mann gegen Hölle. Mann gewinnt. Zumindest wenn er gut schießen kann.

Das Schießen ist die Paradedisziplin des Studios id Software – einer Firma, die sich durch Ego-Shooter, von **Doom** über das in Deutschland indizierte **Quake** (1996) bis hin zu **Rage** (2011), einen großen Namen machte. Schon 1993 bewiesen die Texaner mit **Doom** ihr Händchen für unkomplizierte, kurzweilige Baller-Action. Selbst topmoderne Shooter wie **Crysis 2** können sich eine Scheibe davon abschneiden, wie geschwind und geschmeidig der **Doom**-Marine durch die Levels rennt, und wie präzise er zielen und schießen kann. Im Nachhinein betrachtet mag das mitunter daran gelegen haben, dass man in der Urversion von **Doom** weder nach oben oder unten schauen noch sprin-

Die zuschaltbare 2D-Karte half, wenn man sich mal verlaufen hatte.



Legendär schlecht: Der **Doom**-Film (2005) mit Dwayne »The Rock« Johnson.





Schlüsselkarten und Schalter zu suchen war das höchste der Rätselgefühle.



Wegen zu hoher Gewaltdarstellung stand Doom 17 Jahre lang auf dem Index.

gen konnte, und das Programm durch diese technischen Limitierungen quasi auf »das Nötigste« reduziert war. Dem Spielfluss kam das aber mehr als zugute. Mit einem Affenzahn raste ich durch die Labore, ballerte auf Zombies und Dämonen, drückte Schalter, sammelte bunte Schlüsselkarten. Ganz nebenbei war **Doom** der Wegbereiter der Multiplayer-Modi auf dem PC: Bis zu vier Spieler durften sich im lokalen Netzwerk gegenseitig beschießen oder sogar gemeinsam im Koop auf Monsterjagd gehen. Was mich aber mangels lokalen Netzwerks damals nie wirklich interessiert hat.

Den hohen Spaßfaktor hatte **Doom** vor allem seinem Waffenarsenal zu verdanken. Wobei »Arsenal« ein großes Wort ist, denn es gab nur sechs Schießprügel, nach heutigen Maßstäben geradezu frech wenig. Doch die **Doom**-Knarren waren so durchdacht wie in kaum einem anderen Ego-Shooter. Während zum Beispiel die Minigun (Schnell-taste »4«) vor allem für kleines Monstergekröse wie die allgegenwärtigen Imps geeignet war, räumte der Raketenwerfer (Schnell-taste »5«) selbst unter den wie gehörnte Killertomaten aussehenden Cacodemons auf. Und ganz besonders dicke Brocken wie der Spiderdemon, dessen verheerende Gatling-Salven nie daneben gingen, bekamen die BFG (»Big Fucking Gun«) zu spüren. Drei satte Volltreffer hat man für das Riesenbiest gebraucht. Dass ich mich alternativ auch mit einer Kettensäge durch die Gegnerhorden schneiden konnte, hatte spielerisch zwar nur Nachteile, weil der **Doom**-Marine dabei viel zu viel Schaden einsteckte. Laune machte das röhrende

Schneidwerkzeug aber allemal. Besonders lustig war es, wenn die Gegner anfangen, sich gegenseitig zu bekämpfen. Das kam immer dann vor, wenn zum Beispiel ein Pinky Demon aus Versehen in den Feuerball eines Imps lief, der eigentlich mir galt. Schon kloppten sich die beiden Streithähne gegenseitig, bis ich die Prügelei als lachender Dritter beendete. Mit der Schrotflinte.

Überhaupt: das Monsterdesign. Auch wenn **Doom** nur eine Handvoll unterschiedlicher Gegner bot, war doch jeder etwas Besonderes – auch dank seiner Geräusche. Die Grunzlaute der Pinky Demons, das Fauchen der Lost Souls (brennende Totenköpfe, die mit rasender Geschwindigkeit auf mich zu flogen) oder der markerschütternde Schrei des Baron of Hell – alle haben sie sich in mein Gedächtnis gebrannt. Ohnehin finde ich, dass **Doom** eine ganze Reihe ikonischer Toneffekte bot. Wenn ich über einen unsichtbaren Schalter lief und daraufhin ein leises mechanisches Klacken an mein Ohr drang, wusste ich genau, dass irgendwo in der näheren Umgebung eine Rampe hochgefahren kam. Zusammen mit der von Bob-By Prince (**Commander Keen**, **Duke Nukem 3D**) komponierten Midi-Musik erzeugte **Doom** eine ebenso einmalige wie erinnerungswürdige Soundkulisse, die – was mich besonders freute – auch im Nachfolger **Doom 2** wieder Verwendung fand.

Erinnerungswürdig ist auch der Ruf, der **Doom** alsbald vorausseilte. Denn ein halbes Jahr nach dem Erstverkaufstag landete das Spiel wegen expliziter Gewaltdarstellung hierzulande auf dem Index. **Doom** durfte

weder offen verkauft werden, noch war es erlaubt, in werbender oder wertender Form darüber zu berichten. Das hinderte Politiker und Wissenschaftler aber nicht daran, **Doom** immer wieder als Exempel für besonders brutale Ballerspiele herzunehmen. Angesichts der pixeligen, wenig realitätsnahen Grafik erscheint das mittlerweile kaum

Mann gegen Hölle, Mann gewinnt

nachvollziehbar. Was auch einer der Hauptgründe dafür war, dass die BPjM **Doom** Ende August nach einer erneuten Prüfung von der Liste der jugendgefährdenden Medien strich und das Spiel von der USK sogar eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhielt – übrigens dasselbe Siegel, das **Doom** einst von der Prüfstelle bekommen hatte, bevor es im Mai 1994 indiziert worden war.

Ich habe die hitzigen Diskussionen um den vermeintlich hohen Gewaltgrad von **Doom** damals nicht mitbekommen. Auch wenn ich im Nachhinein zugeben muss, vom Gesetz (und vielleicht auch von den Eltern) her zu jung gewesen zu sein, um **Doom** überhaupt spielen zu dürfen, kann ich mit Fug und Recht behaupten, dass es mir nicht geschadet hat. Vielmehr bin ich froh, die Geburtsstunde des modernen Ego-Shooters miterlebt zu haben. Mit einem Titel, dessen simples, aber durchdachtes Spieldesign bis heute überdauert hat, und den ich auch im gestandenen Alter von knapp 30 Jahren noch immer wieder gerne aus dem Schrank hole. Sogar die Cheats beherrsche ich noch: IDKFA, IDDQD, IDCLIP. Obwohl ich die natürlich nie gebraucht habe. Ähem. **DM**

Schluss mit Lustig: Ein Schuss der legendären BFG fegte ganze Räume leer.



Im temporären Berserker-Modus teilen wir besonders schmerzhaft Ohrfeigen aus.



Doom Ego-Shooter

PUBLISHER	Bethesda
ENTWICKLER	id Software
QUELLE	Fachhandel, Ebay
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	Pentium mit 100 MHz, 4 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die »Doom 95« genannte Neuauflage Läuft problemlos unter allen gängigen Windows-Versionen.



Fazit Berühmtes Shooter-Urgestein mit einem nach wie vor exzellenten Spielfluss.