

Die Wiege der Ego-Shooter

# ES WERDE DOOM

Die Pressemitteilung, die da ins neue Jahr hinaus geblasen wird, klingt sehr selbstbewusst, um nicht zu sagen großkotzig: »Wir rechnen voll damit, im Jahr 1993 der Grund Nummer eins für verringerte Produktivität in Firmen auf der ganzen Welt zu sein«, kündigt eine Minifirma aus Texas ihr neues Spiel an. »Revolutionäre Programmierung und fortgeschrittenes Design« verspricht sie, die Grenzen des Machbaren auf einem 386SX-Computer sollen verschoben werden. »Knietief in den Toten« werde der Spieler stehen, als einer von vier Soldaten, die plötzlich in einen »interdimensionalen Krieg« verwickelt werden. Im Mittelpunkt der Ankündigung vom Neujahrstag 1993 steht die Technik: Licht-

effekte und Texturen-Mapping verheißen besonders realistischste Umgebungen, auch Multiplayer-Spielmodi und editierbare Levels sind geplant. Verantwortlich für die Technologie des Wunderspiels ist ein gewisser John Carmack, der seine neue Engine verheißungsvoll beschreibt: »Ich hatte einige sehr gute Erkenntnisse und schaffte Optimierungen, sodass die Engine eine tolle Framerate leisten würde. Das Spiel läuft auf einem 386SX gut, auf einem 486/33 reden wir von 35 Frames pro Sekunde, mit vollem Texture-Mapping bei normaler Detailstufe.« Für Carmack ist es ein Evolutionssprung zum vorherigen Actionspiel seines Teams: »Wolfenstein 3D ist primitiv im Vergleich zu Doom.«

Das neue Doom des Jahrgangs 2016 ist die Großproduktion eines Softwarekonzerns, geboren wurde die Shooter-Serie unter weitaus weniger professionellen Umständen. Eine kleine Truppe ehrgeiziger Genies und Chaoten errichtete die Fundamente eines ganzen Spielgenres. Zum 25. Geburtstag von id Software blickt GameStar auf die Entstehung des Klassikers zurück, der mit 3D-Grafik und Deathmatch eine Action-Revolution anzettelte.

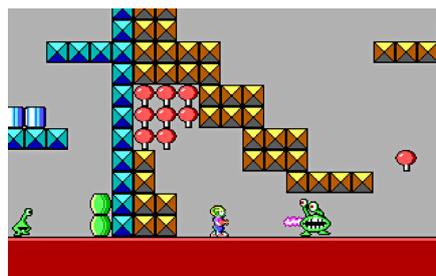
Von Heinrich Lenhardt

## Action auf dem Ego-Trip

Ballern aus der Ich-Perspektive ist Anfang der Neunziger so neu und ungewöhnlich, dass damals zur Beschreibung der Spiegegefühl-Intensität gerne der Begriff »Virtual Reality« bemüht wird. Umgebung und Gegner kommen in Echtzeit direkt auf den User zu, dank der Rechenkraft einer neuen Generation von PC-Prozessoren flüssiger und detaillierter denn je: »Die Rasanz, mit der man durch die Gänge der Raumstation läuft, führt fast schon zu Schwindelanfällen«, warnt PC Player in Ausgabe 5/1993 vor möglichen Doom-Nebenwirkungen. Als die Shareware-Episode des Spiels am 10. Dezember 1993 schließlich auf die ersten Online-Mailboxen explodiert, ist sie der Beginn eines kulturellen Phänomens. Tempo, Leveldesign, Waffentypen, Brutalität – Doom definiert das Fundament eines ganzen Genres und ist die Hauptinspiration für Klassiker wie Half-Life. Doom erfindet den Deathmatch-Spielmodus und vermittelt uns damit die Freuden des zwischenmenschlichen Abballerns – erstmals wird demonstriert, dass Multiplayer für ein Actionspiel wichtiger sein kann als Einzelspielermissionen. Damit legt id Software erfolgreich Firmennetzwerke in aller Welt lahm – die in der Pressemitteilung vom 1. Januar 1993 selbstbewusst angedrohte Produktivitätsvernichtung wird Wirklichkeit.



Die Doom-Vorgeschichte beginnt mit dieser höchst inoffiziellen Umsetzung des ersten Levels von Super Mario Bros 3. Als John Carmack Softscrolling auf dem PC hinkriegt, entsteht die Idee, Nintendo eine offizielle PC-Version des Videospiel-Megahits anzubieten.



Da Nintendo die Mario-Umsetzung ablehnt, erfinden die Burschen ihren eigenen Hüpfhelden: Billy Blaze alias Commander Keen. Es ist die erste id-Produktion, die von Shareware-Anbieter Apogee vertreiben wird. Die Firmengründung von id Software folgt im Februar 1991.

## Von Super Mario zu Commander Keen

Doom gilt als Urknall des Shooter-Genres, dabei ist es bereits das fünfte Ballerspiel mit Ich-Perspektive, das id Software entwickelt. Kaum ist das Studio im Februar 1991 gegründet, spuckt es die simple Panzer-im-Labyrinth-Schießerei *Hovortank One* aus. Es ist ein Auftragsjob für Softdisk, einen Anbieter von monatlichen Spieldisketten, die Abonnenten per Post zugeschickt bekommen. Ohne diese Firma aus Shreveport im US-Bundesstaat Louisiana hätte es Doom in der Form nicht gegeben, den hier lernten sich die vier id-Gründer kennen: John Carmack (Programmierung), John Romero (Design und Programmierung), Tom Hall (Design) und Adrian Carmack (Grafik), Letzterer weder verwandt noch verschwägert mit John Carmack. Im September 1990 gelingt es John Carmack, Softscrolling auf einem PC zu programmieren. Romero, der zu jener Zeit begeistert *Super Mario Bros. 3* auf seiner NES-Konsole spielt, ist aus dem Häuschen. Bei Softdisk würdigt man die Tragweite des technischen Durchbruchs nicht ausreichend, also schmuggeln Carmack und Romero an den Wochenenden ihre Arbeits-PCs nach Hause, um an einem delikaten Privatprojekt zu arbeiten: einem Nachbau des ersten Levels von *Super Mario Bros. 3* für MS-DOS. Ihr Softdisk-Kollege Jay Wilbur hat die Idee, diese spielbare Demo an Nintendo zu schicken, um eine offizielle PC-Version des NES-Hits vorzuschlagen. Der japanische Videospielegigant lehnt dankend ab, also erfinden Hall und Romero ihren eigenen niedlichen Hüpf-

Das id-Team posiert 1992 für ein Gruppenfoto, das auch in einem indizierten Spiel (kleines Bild, inklusive Untertitel: »Wir tragen keine Hosen.«) versteckt ist. Von links: John Carmack, Kevin Cloud, Adrian Carmack, John Romero, Tom Hall, Jay Wilbur.



Bild: John Romero



spielhelden: *Commander Keen*. Ab Dezember 1990 veröffentlicht Apogee Software die Abenteuer des Buben *Billy Blaze* als Shareware. Die erste Episode wird als Schnupperversion verbreitet, wer weiterspielen will, kann die restlichen Levels auf Diskette bestellen. *Keen* ist kein Mario, sorgt aber bald für fünfstellige monatliche Honorarschecks. Der kommerzielle Erfolg des lustigen Plattform-Lausbuben ermöglicht den Start von id Software als eigene Firma. Gerade zur rechten Zeit, denn das Code-Mastermind des

Gründerquartetts hat sich nach der Lösung des Scrolling-Problems eine neue Herausforderung ausgedenkt: 3D-Grafik.

### Carmacks erste 3D-Schritte

Die Darstellung glaubhafter 3D-Umgebungen in Echtzeit verträgt sich nicht mit der Rechenleistung eines typischen PCs von 1990. John Carmack muss tricksen, um die Schnelligkeit zu erreichen, die für ein Actionspiel entscheidend ist. Statt Polygonen verwendet er zunächst Trapezoide, durch Raycasting wird



Neue Perspektive für das Action-Genre: Im Laufe des Jahres 1993 entsteht bei id Software der Archetyp des modernen Ego-Shooters.

## Lenhardts Lieblingsmomente

Die Qualität meiner Deathmatch-Anekdoten hält sich in Grenzen (»Damals, als ich dem Kollegen in die Raketenwerfer-Salve gelaufen bin...«), aber die Einzelspieler-Missionen von Doom bieten ausreichend Erinnerungstoff. Das Leveldesign hat kleine Puzzlelemente wie Schalter, Schlüssel und Teleporter, welche dem Sog der Action nie in die Quere kommen. Bemerkenswert für die damalige Zeit ist der Spielkomfort: Wahl zwischen fünf Schwierig-

keitsgraden, automatisch gezeichnete Levelkarte und freies Speichern des Zwischenstands. Das Ego-Shooter-Genre hat seit der Doom-Veröffentlichung spürbare Fortschritte bei Grafik und Design gemacht, aber id Softwares Genre-Opa ist heute noch erstaunlich gut spielbar. Bei der reinen Tastatursteuerung vermisst man lediglich die Mouselook-Rundumsicht-Freiheit, beim Höllenrip lässt sich die Blickhöhe nicht ändern.



### Uhhh ... unheimlich!



Warum vielfältige Lichtverhältnisse zu den wichtigsten Errungenschaften der Doom-Engine gehören, demonstriert das Spiel bereits zu Beginn: Dunkle Passagen und nervös flackernde Lichter sorgen für eine unheimliche Stimmung. Erleuchtete PC-Spielwelten waren auf dem PC nichts grundsätzlich Neues, die 3D-Dungeons

von Ultima Underworld wurden bereits 19 Monate vorher veröffentlicht. Doch bei Doom füllt das Geschehen nahezu den ganzen Bildschirm aus, und die gnadenlos schnelle Action sorgt für eine ganz eigene Spielatmosphäre.

### Höllischer Bosskampf



Die erste der drei Doom-Episoden hat einen sanften Schwierigkeitsgrad mit dickem Ende, denn uns erwartet das furchterregendste Zwillingsspärchen seit Mary-Kate und Ashley Olsen. Gleich zwei Höllenbarone bitten zum Tanz, bei dem man ohne Raketenwerfer ziemlich aufgeschmissen ist. Als ich geschnallt hatte, dass man in

den Durchgang hinter dem Bosspärchen rennen kann, stiegen meine Überlebenschancen sprunghaft. Ein packender Höhepunkt am Ende der kostenlosen Shareware-Edition, der stark zum Kauf der beiden weiteren Doom-Episoden animiert.

### Kettensägenmassaker!



So ein komischer Zufall aber auch: Kurz nachdem ich meine erste Kettensäge finde, stolpere ich in einen mit jeder Menge Zombie-Soldaten gefüllten Raum. Da heißt es natürlich Augen zu und (mit gezücktem Baumfällwerkzeug) mittendurch! Es ist definitiv einer der deftigsten »Nicht wirklich, oder?!«-Momente der Ego-Shooter-Geschichte. Wegen der skalierten Gegner-Sprites wirkt das Pixel-Massaker aus heutiger Sicht zwar eher drollig als jugendgefährdend.

Dennoch ließ die Aufhebung der Doom-Indizierung bis zum August 2011 auf sich warten.

### Andeutung eines dicken Dings

Das ist schon ziemlich raffiniert, wie Doom mich auf einen der furchterregendsten Gegner einstimmt. Der erste Cacodemon steckt hinter Gittern und ist nicht vollständig zu sehen, doch seine Plasmasalven bekomme ich sehr wohl zu spüren. Dem möchte man lieber nicht in freier Wildbahn begegnen! Aber ist ja klar, dass ich bald auf Tuchfühlung mit dem Großmaul gehen muss. Das ist zum Glück nicht ganz so gefährlich, wie es aussieht: Der Dämon schwebt so gemütlich langsam durch die Gegend, dass man seinen Schüssen gut ausweichen kann.



### Das Beste Fieseste Gerät 9000

Einige Spielstunden sind vergangen, doch Waffen-Slot Nr. 7 ist immer noch verwaist. Dann, in der dritten Episode, endlich der Glücksmoment, ich habe die sagenumwobene Mutter aller Doom-Waffen entdeckt! Die Freude über den Fund währt allerdings nicht lange: Die BFG 9000 (kurz für »Big Fucking Gun«) verursacht zwar eine gigantische grüne Explosion, die ganze Gegnermassen pulverisiert. Dabei konsumiert sie aber Cell-Geschosse wie andere Leute Schokolade – schon nach wenigen Testsalven ist die Munition alle. Eine Waffe, die man sich für besondere Gelegenheiten aufhebt.



### Schluss mit Streichelzoo

Die mächtige Mech-Spinne kann als letzter Boss nicht vollends überzeugen, sie wirkt eher albern als dämonisch. Dank der aufgesparten Munition für die BFG 9000 räume ich das Mistvieh mit wenigen Salven ratzfatz weg. Der anschließende Abspann ist kurz und stilsicher: Erst ein idyllisches Bild der mutmaßlich geretteten Erde samt Hoppelhäschen auf grüner Wiese, dann der bedrohliche Schwenk zur Enthüllung der höllischen Invasion inklusive aufgespießtem Karnickelkopf. Absolut bescheuert, geschmacklos – und als Schlusspunkt wunderbar passend.



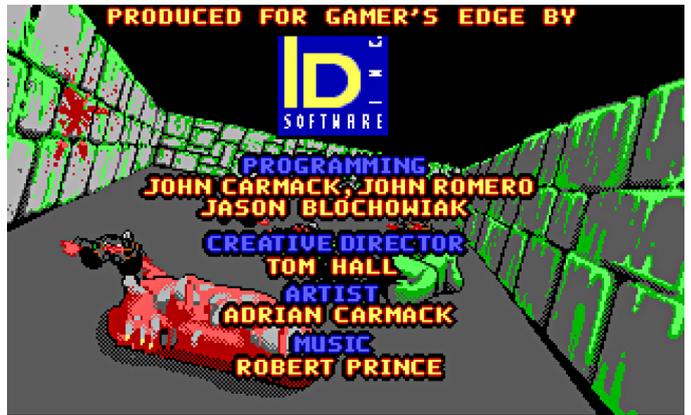
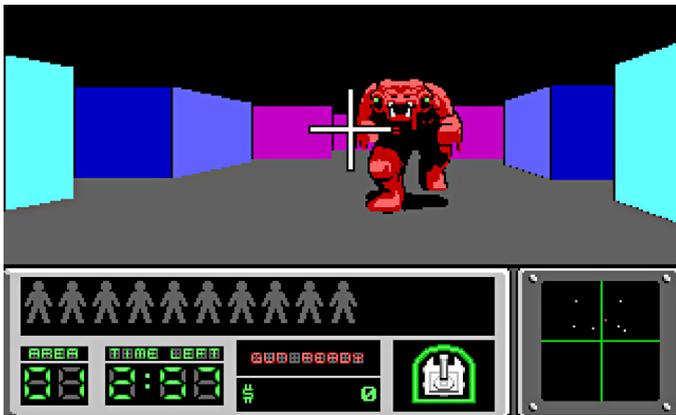
nur der Teil der Umgebung berechnet, den der Spieler gerade sieht. An 3D-Modelle für die Charaktere ist noch nicht zu denken, ähnlich wie in Origins Wing Commander kommen skalierte Sprites zum Einsatz. Das Resultat nennt sich Hovertank One: In der Ego-Perspektive navigiert der Spieler durch Labyrinth, rettet Menschen und schießt auf Alien-Monster, die bereits einen kleinen Vorschmack auf die Höllenbrut von Doom geben. Die Umgebung wirkt schlicht und flach, es gibt keinerlei Texturen, aber die 3D-Faszination glimmt bereits auf. Hovertank One wird ebenso auf einer Gamer's-Edge-Monatsdiskette von Softdisk veröffentlicht wie sein Nachfolger Catacombs 3D. Da sind die Labyrinthwände immerhin mit einem Ziegelstein-

muster versehen und das Ballern auf dämonische Kreaturen rückt in den Mittelpunkt. Grafiker Adrian Carmack trägt seinen Teil dazu bei, dass sich id Software stilistisch immer weiter von der Commander-Keen-Niedlichkeit entfernt, abgeschossene Gegner bleiben in einer Blutlache auf dem Boden liegen. Es ist ein zarter Vorschmack auf die Brutalität und den schwarzen Humor, die das nächste 3D-Spiel von id Software auszeichnen werden.

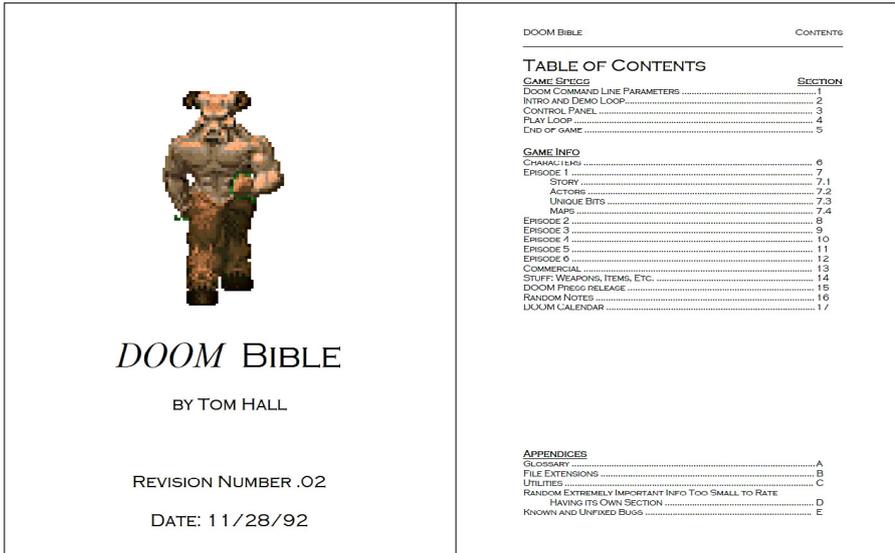
### Das verwaiste Nazi-Schloss

Ende 1991 sind die Softdisk-Projekte ebenso abgehakt wie die weiteren Commander-Keen-Episoden, nach denen Shareware-Distributor Apogee verlangte. Auf der Suche nach dem

Thema für das nächste Spiel, das John Carmacks weiter verbesserte 3D-Engine ausnutzt, erinnert sich John Romero an einen Liebling aus seiner Apple-II-Jugend: das Labyrinthspiel Castle Wolfenstein. Dessen Publisher Muse Software war Mitte der 80er-Jahre pleitegegangen, der Markenschutz für Wolfenstein nie verlängert worden. Eine glückliche Fügung für id Software, denn damit ist das perfekte Thema für das nächste Spiel gefunden. Naja, nicht ganz perfekt, denn in Deutschland führt die Darstellung von Hakenkreuzen im Spiel zu einem Vertriebsverbot. Es ist der Beginn eines schwierigen Verhältnisses, in Deutschland werden auch Doom und sein Nachfolger wegen der Gewaltdarstellung indiziert. Schlaflose Näch-



Nach Commander Keen entstehen 1991 die ersten 3D-Spiele von id Software. Hovertank One (links) und Catacombs 3D sind kleine Auftragsarbeiten für Softdisk, den vorherigen Arbeitgeber der Studiogründer.



Dieses Foto von Tom Hall zeigt John Romero und John Carmack Mitte 1990 bei der Arbeit an der PC-Demo von Super Mario Bros. 3.



Tom Hall, Jay Wilbur und John Romero haben sich Smokings ausgeliehen, um 1992 beim »Summer Shareware Seminar« zwei Preise für Commander Keen entgegenzunehmen.

Tom Hall schiebt im November 1992 die »Doom-Bibel«, ein 79-seitiges Designdokument. Doch John Carmack & Co. erweisen sich als Ungläubige, die mehr Wert auf Tempo und Technik als auf eine ausgefeilte Story legen. Im Juli 1993 kommt es zum Zerwürfnis, Mitgründer Hall geht.

te hat der deutsche Jugendschutz den id-Entwicklern aber nicht bereitet: »Wir bekamen davon nichts mit, und es war uns auch egal« meint John Romero lapidar. Doom 3 ist 2004 der erste Vertreter der Reihe, der vom deutschen Index verschont bleibt.

Im Rest der PC-Welt aber darf im Mai 1992 die Shareware-Version des Shooters erscheinen. Um die Stärken der Grafiktechnologie auszunutzen, ist das Design ganz auf Tempo und Action getrimmt. Zum Leidwesen von

Tom Hall entfallen während der Entwicklung geplante Stealth-Features wie das Verstecken von Leichen, wie es im klassischen Wolfenstein-Labyrinthspiel möglich war. Doch John Carmack hat eine simple Designphilosophie: »Wir stecken den Spieler in eine gefährliche Situation und lassen dann seine »kämpfen oder flüchten«-Instinkte die Kontrolle übernehmen.« Mit diesem Rezept und identischer Engine entsteht zusätzlich ein Wolfenstein-Prequel, das ab September

1992 im US-Einzelhandel angeboten wird. John Carmack ist da schon eine Generation weiter: Für Raven Softwares Rollenspiel-Action-Mix Shadowcaster bereichert er seine Technologie um Features wie Lichteffekte, texturierte Wände und Böden sowie ver-



Typisch Doom: Chain Gun trifft einen Raum voller Imps. Der Untertitel der ersten Episode »Knee-Deep in the Dead« hält, was er verspricht.



Ein Mann sieht rot: Das Berserker-Extra macht Angriffe mit bloßer Faust dramatisch stärker und damit so effektiv wie Ballern.



Der erste Alpha-Testlevel trägt den Namen »Hangar«, im fertigen Spiel taucht er als siebte Mission von Episode 2 auf. Auffällig sind die vielen Anzeigen, die noch den 3D-Bereich zumüllen. Im Laufe der Entwicklung werden sowohl Spielablauf als auch Benutzeroberfläche entschlackt.

schiedene Höhenstufen. Die Levels müssen nicht mehr durchgehend flach sein, sondern haben auch Steigungen und Gefälle – alles sichtlich schöner, aber auch langsamer als bei Wolfenstein 3D. Könnte Carmack diese Fortschritte bei der Welt Darstellung mit dem hohen Tempo kombinieren, das man von einem reinrassigen Shooter erwartet?

»Sorgfältige Planung zog den Kürzeren«

Die Idee zur Doom-Handlung entspringt langen Abenden mit dem Tabletop-Rollenspiel Dungeons & Dragons, das die id-Belegschaft leidenschaftlich spielt: Ein von John Carmack moderiertes Szenario endet damit, dass eine Dämonenhorde die Spielwelt überrennt. Eine andere Inspirationsquelle für höllische Kreaturen ist »Tanz der Teufel 2«, der Lieblings-Horrorfilm der beiden Grafiker Adrian Carmack und Kevin Cloud. Das Szenario nimmt Gestalt an, Tom Hall steht mit seinen Plänen für eine Commander-Keen-Fortsetzung alleine da. Eine Szene aus dem »Die Farbe des Geldes« bringt John Carmack

auf den Namen für id Softwares neuen Horror-Shooter. Da antwortet Tom Cruise auf die Frage, was sich denn in seinem Köfferchen befindet, ansatzweise dämonisch lächelnd mit »Doom«, Verderben also. Damit meint er einen Billardstock, keinen Raketenwerfer, doch der kurze und einprägsame Name passt perfekt zur Spielidee. Während John Romero bereits an ersten Levelentwürfen arbeitet, schreibt Tom Hall im November 1992 die »Doom-Bibel«, ein umfangreiches Design-dokument mit allen möglichen Detailinfos und Storyfeinheiten, das bei der Entwicklung weitgehend ignoriert wird. »Tom versuchte zu Beginn des Projekts »richtige« Designarbeit zu machen, aber der Rest des Teams preschte mit einer »Mach's einfach«-Haltung voran«, resümiert John Carmack später. »Sorgfältige Planung zog den Kürzeren.«

Spielzeugknarren und Aliens

Nach Versendung der selbstbewussten Pressemitteilung läuft Anfang 1993 die Doom-Produktion auf vollen Touren. Adrian Car-



Bild: John Romero

Selbst Modellierung ist in den Neunzigern noch Handarbeit. Hier arbeitet Grafiker Adrian Carmack am Tonmodell eines Höllenbarons. Zu diesem Zeitpunkt hat das Bosspärchen am Ende der ersten Doom-Episode noch den Namen »Bruiser Brothers«.



Bild: John Romero

Die Vorlage für die Kettensäge in Doom ist nicht ganz dicht: Mit einer Schale und reichlich Zeitungspapier wird der Büro-Teppichboden vor Ölflecken bewahrt.

mack modelliert Monstermodelle mit Ton, um sie mit einer an eine NeXT-Workstation angeschlossenen Videokamera zu digitalisieren. Grundlage für die Waffenmodelle im Spiel sind bei Toys »R« Us gekaufte Spielzeugknarren, deren Komponenten im Grafikprogramm Deluxe Paint neu zusammengesetzt werden (zum Beispiel basieren BFG und Plasma Gun auf demselben Modell). Vorlage für die Kettensäge im Spiel ist eine Leihgabe von Tom Halls damaliger Freundin Ann. Schon am 4. Februar 1993 gibt es zu Demo-Zwecken eine Pre-Alpha-Version mit dem Untertitel Evil Unleashed. Und dann diskutiert id Software im März 1993 kurzzeitig eine ganz andere Spielwelt-Option: »Der Filmverleih 20th Century Fox kontaktierte

Die Doom-Seriengeschichte



**Doom (1993)**  
Dämonen überrennen eine Basis auf dem Marsmond Phobos: Mit minimaler Story und maximalem Tempo gibt Doom die Marschrichtung für 3D-Actionspiele vor und macht eine ganze Generation mit den Freuden von Deathmatch vertraut. Die erweiterte Wiederveröffentlichung The Ultimate Doom von 1995 enthält auch das vierte Kapitel Thy Flesh Consumed.



**Doom 2 (1994)**  
Id erliegt dem Charme der Garantiesummen von Publisher GT Interactive: Doom 2 wird nicht in Shareware-Form angeboten, sondern erscheint als Vollpreisspiels im Einzelhandel. Die Fortsetzung ist routiniert und innovationsarm: Da John Carmack schon an der Quake-Technologie bastelt, bleibt bei Grafik und Waffenauswahl nahezu alles beim Alten.



**Final Doom (1996)**  
Das letzte Ausmelken der alten Doom-Engine findet ohne Mitwirkung von id Software statt: Die 60 Karten der Kapitel TNT Evilution und The Plutonia Experiment stammen von Fans und externen Entwicklern. Qualität und Quantität der Levels sind beachtlich, aber es mangelt an echten Neuerungen, Final Doom fühlt sich eher wie ein Addon für Doom 2 an.



**Doom 3 (2004)**  
John Carmacks neueste Engine id-Tech 4 wird ausgiebig bejubelt, der Erschreckfaktor in den Dusterlevels ist größer denn je. Grafisch ist das Doom-Comeback seiner Zeit voraus, spielerisch aber etwas konservativ geraten. Beim Leveldesign sind kreative Durchhänger unübersehbar, Story und Multiplayer wirken nach 2004er-Maßstäben recht dünn.



**Doom RPG (2005)**  
John Carmacks Interesse an Handyspielen verdanken wir dieses Mobile-Kuriosum. Mit Rundenkämpfen, Charakterlevels und Dialogsystem spielt sich Doom RPG natürlich grundlegend anders als die traditionellen Shooter der Serie. Fortsetzung Doom RPG 2 folgt 2009, im selben Jahr erscheint zudem der Rail-Shooter Doom Resurrection für iPhone.



Die Automap von Doom erlaubt sogar, die Spielfigur bei Kartenansicht durch den Level zu steuern. Freilich auf eigene Gefahr, denn Gegner und ätzende Flüssigkeiten werden nicht angezeigt.

uns, weil wir Wolfenstein gemacht hatten. Das war ein ziemlich schnelles Spiel und man nahm an, wir wären das richtige Team, um ein Aliens-Spiel zu machen«, erinnert sich John Romero. Alle Teammitglieder sind Fans von James Camerons SF-Film, insbesondere Adrian Carmack, der ständig die Nase in Büchern des Alien-Designers H.R. Giger hat. Doch id Software lehnt die Lizenz ab, weil das Studio die völlige kreative Kontrolle über sein neues Werk behalten will.

#### »Alles killen und lebendig entkommen«

John Carmacks neue Technologie erlaubt die Komposition abstrakterer und abwechslungsreicherer Levels. Wolfenstein war ein Spiel der 90-Grad-Winkel, doch jetzt gibt es unterschiedliche Raumhöhen, Kurven und Krümmungen. Es dauert ein Weilchen, bis die Designer die neuen Möglichkeiten ausnutzen. John Romero erinnert sich: »Als wir mit dem Design der Maps für Doom begannen, waren wir noch im Wolfenstein-Modus – rechteckige Blöcke und einheitliche Lichtverhältnisse in allen Levels. Aber als wir kreativer im Umgang mit dem Editor wurden

und erkundeten, was wir mit der Engine alles anstellen konnten, begannen wir interessantere Levels zu bauen.« Für die angestrebte Gruselstimmung erweisen sich die neuen Lichteffekte als enorm wichtig. Je weiter etwas vom Spieler entfernt ist, desto dunkler die Darstellung. »Dadurch wird es automatisch unheimlich«, lobt Romero. John Carmack muss immer wieder an die Technologie ran, wenn die kühneren neuen Map-Entwürfe für unerwünschte Tempoeinbußen sorgen. Schlank und schnörkellos soll auch die Benutzeroberfläche sein. Frühe Screenshots enthalten mehr eingeblendete Anzeigen wie Minimap und Waffenstatus. Angenehm, dass dadurch ein kleinerer Teil des Bildschirms in 3D gerendert werden muss, aber »es sieht nicht so cool aus, wenn ein Großteil des Screens von Interface-Mist bedeckt ist«, meint Romero. Das Vorhaben, eine zusammenhängende, große Welt ohne Level-Unterteilung zu inszenieren, wird aufgegeben; Punkteanzeige und Bildschirmleben sowie die dazugehörigen Gegenstände fliegen raus: »Es gab einen Punkt, das war wohl um den Juni 1993 herum, an dem wir



Bill Gates mit Schrotflinte und Trenchcoat: Am 30. Oktober 1995 hat der Microsoft-Gründer seinen schrägsten Auftritt. Um die Windows-95-Version von Doom zu promoten, wird seine Videoaufnahme in einen Spiellevel kopiert.



Nach Wolfenstein entwickelt John Carmack eine bessere Engine-Version für Shadowcaster, das Gestaltwandler-Action-Rollenspiel von Raven Software. Ein wichtiger Zwischenschritt, auf den die Doom-Entwicklung folgt.

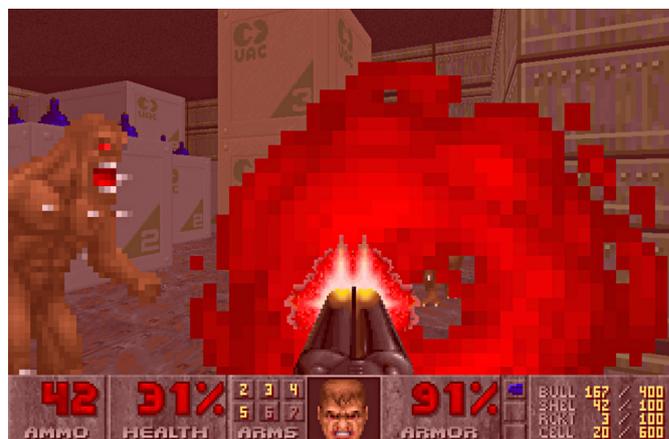
unser Ziel neu festlegten«, erinnert sich John Romero. »Wir entschieden uns dafür, das ganze Konzept auf ›Alles killen und lebendig entkommen‹ zu reduzieren.«

#### Ein Gründer wird gegangen

Auch von Tom Halls ambitionierten Storyideen bleibt wenig übrig. Da sollte es um Wissenschaftler gehen, die auf einem Mond in den Tiefen des Weltraums Anomalien studieren, aus denen plötzlich die Höllendämonen spazieren, Kapitel für Kapitel sollten mehr Handlungsdetails enthüllt werden. Doch John Carmacks hält solche Bemühungen für unnötigen Firlefanz: »Story in einem Spiel ist wie Story in einem Porno: Man erwartet, dass es sie gibt, aber sie ist nicht sonderlich wichtig«, fasst er seine Ansicht einige Jahre später zusammen. Die Span-



Das original Doom wird im Laufe der Jahre auf so ziemlich alles umgesetzt, was CPU und Bildschirm hat. 2001 erscheint diese Konvertierung für Nintendos Mobil-Spielkonsole Game Boy Advance.



Doom 2 muss sich mit der Technologie des Vorgängers begnügen, da John Carmack bereits an der Quake-Engine bastelt. Mit der Super Shotgun gibt's gerade mal eine neue Waffe.



Am 15. Januar 2016, nach 21 Jahren Doom-Abstinenz, hat John Romero einen neuen Level für den Shooter veröffentlicht.

nungen entladen sich im Juli 1993, als Tom Hall von John Carmack während einer Gesellschafterversammlung aufgefordert wird, seinen Rücktritt einzureichen. Romero hätte eigentlich am Vorabend seinem Freund Hall eine Vorwarnung übermitteln sollen, brachte das aber nicht übers Herz. So kommt es zur abrupten Trennung, id-Mitgründer Tom Hall verabschiedet sich Richtung Apogee. Nun wird der Microprose-Veteran Sandy Petersen angeheuert, um neben John Romero weitere Doom-Levels zu designen. Es ist derselbe Petersen, der Ende der Neunziger bei den Ensemble Studios auftaucht, um an der Age-of-Empires-Serie zu arbeiten. Doch zunächst steht erst einmal die Multiplayer-Erweiterung von id Software an.

**Das erste Deathmatch**

Ausgerechnet das bedeutsamste Feature von Doom wird erst in der Endphase der Entwicklung angefasst: der Netzwerk-Modus. Bis zu vier PCs können im LAN zusammengeschlossen werden, damit die Spieler sich zusammen durch die Monsterhorden ballern. Es ist ein fast vergessenes Versprechen der Pressemitteilung vom Januar, dem sich John Carmack erst im Oktober 1993 widmet. Doom ist nicht das erste Multiplayer-Spiel für den PC, aber das schnellste, aufregendste und packendste. Vor allem wegen einer Spielvariante, die von John Carmack kurzfristig improvisiert und vom begeisterten John Romero getauft wird: Deathmatch. Menschliche Spieler sind ungleich bessere Gegner als Dämonen, deren kognitive Meisterleistung schon darin besteht, gleichzeitig zu schießen und zu laufen. Die Faszination des gegenseitigen Abballerns kombiniert mit der Verfügbarkeit einer kostenlosen Shareware-Version sorgt dafür, dass Doom 1995 auf mehr PCs installiert ist als Windows 95. Microsoft finanziert schließlich eine Doom-Umsetzung für sein neues Betriebssystem, für die ein gewisser Gabe Newell zuständig ist, und die Bill Gates mit Trenchcoat und Schrotflinte bewirbt. Doch bis es soweit, sind viele Nachtschichten in Texas notwendig.



Dooms Vermächtnis

Als id Software am 1. Januar 1993 eine »technische Revolution bei der PC-Programmierung« verspricht, klingt das nach kessem Tamtam – entpuppt sich aber als bescheidene Untertreibung. Doom definiert nicht nur Aussehen und Spielgefühl des Ego-Shooter-Genres, sondern demonstriert auch neue Wege, wie Spiele entwickelt, vertrieben und gespielt werden.



**3D-Pionierleistung**

id Software hatte bereits 1991/92 mit vier Ballereien experimentiert, die das Geschehen aus der Perspektive der Spielfigur zeigen. Wolfenstein 3D gilt als Grundstein des Ego-Shooter-Genres, aber erst dessen Nachfolger Doom etablierte Features wie Multiplayer-Deathmatch und Waffen-Essentials von der Schrotflinte bis zum Raketenwerfer. Doom hatte nicht nur grafisch und spielerisch erheblich anspruchsvollere Levels, sondern verabschiedete sich auch von alten Arcade-Zöpfen wie einer begrenzten Anzahl von Bildschirmleben.



**Offen für Mods**

Bereits im Januar 1993 sprach id von einem »Open game«, einem offenen Spiel, das die User leicht modifizieren können. Schon bei Wolfenstein war den Entwicklern aufgefallen, dass findige Fans eigene Levels und Figuren ins Programm hackten. Geplant war das nicht, aber gerne gesehen: Insbesondere John Carmack ist ein Freund von Offenheit und teilte 1997 sogar den Doom-Source-Code mit dem Rest der Welt. Um Doom noch modfreundlicher zu machen, wurde das WAD-Fileformat für Spielinhalte definiert. Die Levels und Spielvarianten, die in

der Community von Doom und später Quake gebastelt wurden, inspirierten auch die Modfreundlichkeit von Half-Life. So entstanden in der Fan-Szene Actionklassiker wie Capture the Flag, Team Fortress und Counter-Strike.



**Multiplayer im Mittelpunkt**

Die Kombination aus aggressivem Spielgefühl und Netzwerk-Modus machte Doom zur Stimmungskanone jeder LAN-Party und einem Vorreiter des modernen E-Sports. Schon 1994 wurde bei Netzwerk-Turnieren um Preisgelder gespielt, und es entstand eine Szene von Deathmatch-Online-Partnervermittlern wie Dwango.



**Onlinevertrieb**

Doom war ein Pionier in Sachen Free-2Play und digitale Vertriebskanäle. Das Spiel debütierte nicht in Händlerregalen, sondern als Shareware-Download auf Online-Mailboxen. Bezahlen musste man nur, wenn man die Episoden 2 und 3 auf Diskette bestellen wollte.



**Blutrünstigere Spiele**

Der seit Jahrzehnten anhaltende Trend zur immer realistischeren Gewaltdarstellung in Spielen wurde nicht zuletzt von Doom ausgelöst. Mit gruseligen Dämonen, spritzendem Pixelblut und »Auf alles schießen, was sich bewegt«-Ablauf setzte id Maßstäbe in Sachen Bildschirmbrutalität. Qualität und Schnelligkeit der Grafik kombiniert mit dem hohen Tempo ließen die Ballerei relativ realistisch wirken. In Deutschland kam es zur Indizierung, in den USA löste Doom eine Kontroverse aus, nachdem sich die Täter des Littleton-Schulmassakers 1999 als Doom-Fans entpuppten.

**Der letzte Bug**

Am 10. Dezember 1993 wird Doom schließlich dem Internet übergeben, nach einem schlaflosen 30-Stunden-Endspurt im pizzakarton-übersäten id-Hauptquartier, erinnert sich John Romero. In letzter Minute entdeckt das Team sogar noch einen schweren Bug: »Die Rechner schienen sich zufällig und ohne Grund aufzuhängen.« John Carmack identifiziert eine Zufallszahlenfunktion als Ursache, bei der eine verhängnisvolle Null herauskommen kann, die für den PC-Absturz sorgt. Nach dieser Programmcode-Notoperation beginnt der erste Doom-Upload – und der erweist sich als alles andere als leicht. id

Software hat mit seinen vorherigen Werken eine Fangemeinde aufgebaut, die sich wie ein hungriges Wolfsrudel auf das neue Spiel des Teams stürzt. Als Jay Wilbur auf dem FTP-Server der Universität von Wisconsin Doom hochladen will, kann er sich nicht mal einloggen – zu viele User hungern bereits in der Login-Schlange herum. Nach einem Telefonat mit dem Systemadministrator werden die Wartenden rausgekickt, damit id den Upload vornehmen kann. Kaum ist er abgeschlossen, bricht der Server wegen Überlastung zusammen. Sechs Monate später sind alleine in den USA 1,7 Millionen Kopien auf PCs installiert – die Doom-Ära hat begonnen. ★