



EnDOSkopie – Doom 1

Description

Legendäre Spiele sterben nie. **Doom** (von 1993) ist eines dieser Games, um die sich viele Anekdoten ranken. Holger Meisel hat die interessantesten in der Rubrik EnDOSkopie zusammengetragen.

Die „Bibel“

[Doom1001](#) for type unknown

Schon das Menü mit einer Demo im Hintergrund sorgte für ein „Wow!“ – im Kinderzimmer.

Es gab am Anfang eine Art Designdokument, die sogenannte **Doom-Bibel**. Sie wurde von **Tom Hall** erschaffen, fand aber ihren Weg größtenteils nicht ins fertige Spiel. Einige Ideen wurden von Hall wieder in **Rise of the Triad** (ROTT) aufgegriffen, welches er später bei Apogee entwickelte.

Die Technik

Die Engine war ein sehr großer Sprung vom vorhergehenden [Wolfenstein 3D](#). **John Carmack** entwickelte aber vorher noch eine andere Engine bei seinem **Technology Research** für Doom, welche heute unter der Bezeichnung **Raven Engine** bekannt ist. Diese Engine wurde von Raven Software in mehreren Titeln verwendet, unter anderem im sogenannten **Shadow Caster**.

Aber nun zurück zur eigentlichen Doom-Engine:

Sie wird als **2.5D** bezeichnet, da keine Räume übereinander dargestellt werden konnten, und sich die Kamera nur auf einer Achse drehte. Eine weitere Limitierung war, dass Wände immer 90° zu den Böden stehen mussten, und es keine Schrägen Böden oder Decken gab. Die Gegner und Items wurden auch nicht mit Polygonen gezeichnet, sondern als einfache skalierte Sprites.



Doom I Enhanced von 2020

BSP

[Doom1_004](#)

Image not found or type unknown

Die rechten braunen Winkel in Doom
1993.

Für das Rendern der Welt kam ein 2D-BSP zum Einsatz. Es war der erste Einsatz von BSP-Bäumen in einem kommerziellen Spiel. Dadurch konnten die Level sehr groß werden und wurden immer noch effizient dargestellt. Der BSP erlaubte die schnelle Sortierung der Polygone zur Laufzeit. Ein großer Nachteil jedoch war, dass die Geometrie komplett statisch sein musste, und zur Laufzeit nicht mehr bewegt werden konnte. Sie konnte sich lediglich vertikal gerade nach oben und unten (z. B. für Türen oder Aufzüge) bewegen, weil sich dadurch die Teilungsgerade des Baums nicht veränderte.

Mittlerweile wurden die früheren Teile von **id Software** unter Open Source-Lizenz bereitgestellt.

Dadurch entwickelten Fans Versionen für so gut wie jedes Gerät welches eine Bildschirmausgabe bereitstellt. Von der Uhr über den Kühlschrank bis zum Drucker gibt es für praktisch jedes Gerät und jedes Betriebssystem eine spezielle Version. Dies ist wahrscheinlich auch der – aus heutiger Sicht – technischen Anspruchslosigkeit zu Verdanken. Es ist mir auf jeden Fall kein anderes 3D-Spiel bekannt, welches auf solch einer Fülle von Systemen verfügbar ist.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2019/09/Doom-1-M2-L1-Cut.mp4>

Ein weiteres Hauptaugenmerk bei der Entwicklung der Engine lag auf der Modfähigkeit. Alle Formate wurden von Anfang an von **id Software** dokumentiert und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. In kürzester Zeit erschienen Editoren und Tools von der Community, sodass sehr schnell neue Levels und Modifikationen erstellt wurden. Noch heute ist die Community recht aktiv, und man hat immer neuen Content.

Die Waffen



Die meisten Waffen wurden nach Spielzeugwaffen von **Toys 'R'**

Us modelliert. Die Shotgun z. B. war eine sogenannte **Tootsietoy Dakota Cap Gun** (siehe Bild).

Eine Leihgabe von Tom Hall's damaliger Freundin war die Motorsäge. Sie wurde in einer Schüssel aufbewahrt, weil sie Öl verlor.

Für die damalige Zeit war das Waffenarsenal revolutionär und recht umfangreich. Praktisch alle Waffen konnte man für verschiedenste Gegner gebrauchen und es war nicht wirklich eine dabei (mit Ausnahme der Pistole vielleicht), welche man nicht mehr verwendete, sobald man genügend Munition für die Anderen verfügbar hatte.

Doom1_007

Image not found or type unknown

Waffenstillstand sieht anders aus.

Die Gegner

Doom1_010

Image not found or type unknown

Unter Beschuss. Das Spiel mit der Mimik hatte id bereits in Wolfenstein drauf.

Einige Gegner wurden mit Knetmasse modelliert oder als Modelle gebaut. Die 8 Rotationen wurden dann eingescannt und vom **Fuzzy Pumper Palette Shop** von 24-Bit nach 256 Farben konvertiert. Anschließend wurden die Bilder noch etwas von Hand nachgepixelt.

Im Unterschied zu heutigen Titeln, bei denen man stellenweise nur 1 oder 2 verschiedene Soldaten bekämpft, die wie Klone wirken, hatte Doom sehr viel Variation bei seinen Gegnern. Es gab Hitscanner, fliegende Gegner, Nahkampfgegner, welche mit langsamen Projektilen usw.

Mit ins Spiel kam hier die sogenannte Gegnerpriorisierung, bei der man entscheiden musste, welche Gegner am Gefährlichsten waren und als Erstes abgeschossen werden sollten.

Die Level

Doom2_002

Image not found or type unknown

Macht doppelt so viel Spaß: Die doppelläufige Schrotflinte in Doom 2.

Aus heutiger Sicht mag die Levelarchitektur „billig“ erscheinen, zum damaligen Zeitpunkt stellte sie jedoch geradezu eine Revolution dar. Wo man in bisherigen Shootern oft nur eine Höhenebene hatte, und sich immer durch die gleichen rechtwinkligen Korridore bewegte, hatte man bei Doom verschiedene Höhen, Aufzüge, einfache Außenbereiche, Wände mit verschiedenen Winkeln usw.

Besonders hervorzuheben ist hier die erste Episode, welche fast ausschließlich von **John Romero** designt wurde, und für viele als die beste Episode der drei Episoden in Doom gilt.

Schlüsselkarten waren damals noch ein relativ neues Konzept, wirkten also noch nicht so abgedroschen wie heute. Der kreative Einsatz von sogenannten **Monster Closets** war damals auch ziemlich neu, und so konnte man Spieler noch überraschen ohne diese zu nerven. Das passierte z. B. wenn man eine bestimmte Schlüsselkarte aufgehoben hat, und dann plötzlich eine Wand hinter einem hochging, hinter der einige Gegner standen.

Die Musik

Die Lieder waren Cover von damals angesagten Heavy Metal-Bands. **Bobbie Prince** war früher Anwalt und wusste, wie weit man gehen durfte, ohne mit einer Klage rechnen zu müssen.

Die Nachfolger

[GZDoom01](#)

Image not found or type unknown

Selbst unter Windows 10 gibt es Versionen (hier GZDoom), die verwaschenen Texturen gefallen aber nicht jedem.

Über Teil 3 oder 4 will ich hier mal nichts schreiben, diese haben auch mit Ausnahme des reinen Shooter-Gameplays und einigen Gegnertypen nicht mehr viel mit den ersten beiden Teilen gemeinsam.

In der heutigen Zeit würde **Doom 2** wahrscheinlich als DLC durchgehen, da es kaum Neuerungen mit sich brachte.

Zu den Waffen gesellte sich lediglich noch eine doppelläufige Schrotflinte, welche es aber in sich hatte. Sie gilt vielen (mich eingeschlossen) noch heute als die beste Schrotflinte in einem Computerspiel.

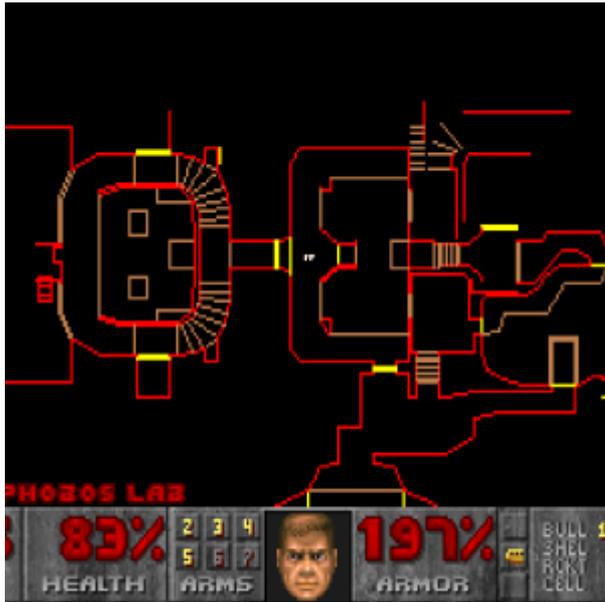


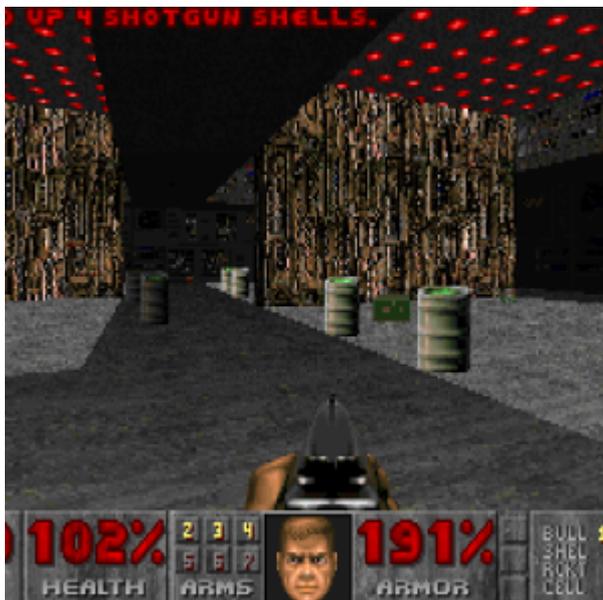
Credits der Enhanced-Version, wenn man die erste Mission durchspielt

Es kamen auch einige neue Gegnertypen (u. A. Chaingunner, Hell knight, Revenant, Mancubus, Pain elemental, Arch-vile) hinzu.

Besonders hervorzuheben sei hier der **Arch-vile**, welcher sehr schnell war und tote Gegner wieder auferstehen lassen konnte. Alleine der Sound welcher ertönt, wenn er den Spieler sieht, lässt Vielen noch heute einen kalten Schauer über den Rücken jagen.











Date Created

16. September 2019

Author

holger-meisel