

Rubrik: Spiele

Doom ist ein Ego-Shooter, der am 10. Dezember 1993 vom US-amerikanischen Entwicklerstudio id Software veröffentlicht wurde. Das Computerspiel zählt zu den einflussreichsten Titeln der Videospiegelgeschichte und trug maßgeblich zur Popularität von Ego-Shootern sowie zum Aufkommen der ersten LAN-Partys bei.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines namenlosen Weltraumsoldaten, der später unter der Bezeichnung Doomguy bekannt wurde. Auf den Marsmonden Phobos und Deimos kommt es nach fehlgeschlagenen Experimenten zu einer Invasion dämonischer Kreaturen. Der Spieler muss sich mit verschiedenen Waffen gegen die Gegner behaupten, Schlüssel finden und den Ausgang der einzelnen Spielabschnitte erreichen.

Technisch war Doom für seine Zeit besonders fortschrittlich. Das Spiel verwendet eine speziell entwickelte Grafik-Engine, die dreidimensional wirkende Umgebungen mit unterschiedlichen Raumhöhen, Lichtverhältnissen und texturierten Wänden darstellen konnte. Allerdings handelte es sich nicht um eine vollständig dreidimensionale Spielwelt im heutigen Sinne. Die Gegner und viele Gegenstände wurden beispielsweise durch zweidimensionale Grafiken, sogenannte Sprites, dargestellt.

Eine Besonderheit war das schnelle und flüssige Spielgeschehen, das sich deutlich von vielen älteren Computerspielen unterschied. Unterschiedliche Waffen, versteckte Räume, zahlreiche Gegnertypen und eine düstere Atmosphäre sorgten für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis. Auch die Musik und die Soundeffekte trugen wesentlich zur Bekanntheit des Spiels bei.

Doom spielte eine wichtige Rolle bei der Entstehung der LAN-Party-Kultur. Das Spiel unterstützte bereits 1993 Mehrspieler-Partien über lokale Netzwerke. Dabei konnten bis zu vier Spieler gemeinsam gegen die computergesteuerten Gegner antreten oder im sogenannten Deathmatch gegeneinander kämpfen. Dieser Spielmodus wurde durch Doom besonders bekannt und entwickelte sich zu einem wichtigen Bestandteil späterer Mehrspieler-Shooter.

Für Netzwerkspiele wurde unter MS-DOS unter anderem das damals verbreitete IPX-Protokoll verwendet. Die Computer waren häufig über BNC-Koaxialkabel miteinander verbunden. Später kamen zunehmend Ethernet-Netzwerke mit Hubs und Switches zum Einsatz. Da private Internetanschlüsse in den frühen 1990er-Jahren noch langsam oder wenig verbreitet waren, boten lokale Netzwerke eine besonders attraktive Möglichkeit, gemeinsam zu spielen.

Doom wurde ursprünglich als Shareware verbreitet. Die erste Episode konnte kostenlos weitergegeben und gespielt werden, während für die vollständige Version bezahlt werden musste. Dieses Vertriebsmodell trug erheblich zur schnellen Verbreitung des Spiels bei.

Ein weiterer Grund für den langfristigen Erfolg war die Möglichkeit, eigene Spielabschnitte zu erstellen. Dafür verwendete Doom sogenannte WAD-Dateien, in denen unter anderem Leveldaten, Grafiken und weitere Spielinhalte gespeichert werden konnten. Eine große Fangemeinde entwickelte daraufhin eigene Karten, Erweiterungen und Veränderungen des Spiels, die teilweise bis heute gepflegt werden.

Doom erschien zunächst für MS-DOS und wurde später auf zahlreiche andere Plattformen portiert. 1994 folgte mit Doom II: Hell on Earth ein direkter Nachfolger. Im Laufe der Jahre entstanden weitere Teile, Neuauflagen und moderne Fortsetzungen der Spielereihe.

Durch seine technischen Neuerungen, die Mehrspielerfunktionen und die große Modding-Community gilt Doom heute als Meilenstein der Computerspielgeschichte. Gemeinsam mit Titeln wie Duke Nukem 3D und Quake prägte es die Entwicklung der Ego-Shooter und die frühen Jahre der LAN-Partys.

Weiterführende Informationen

LAN-Party, Ego-Shooter, Deathmatch, Shareware, MS-DOS, IPX, Duke Nukem 3D