# Mit der Waffe in der <br> Hand durch dunkle 

 Gänge schleichen und Aliens tơten, das ist in einem Sotz die Handlung von Doom 2. Was macht die Faszination dieses Spiels aus, dessen erster Teil indizient wurde, um ihn Jugendlichen unter 18 Jahren nicht mehr zugänglich zu machen?

## Ein höLlisches 3D-Spektakel

# Doom in der Welt der Computer- 

spiele mit sehr gemischten Gefühlen erwartet. Es war der Tag, an dem der zweite Teil des in Deutschland indizierten 3D-Ac-tion-Spektakels Doom veröffentlicht wurde. Es gibt wohl kein zweites Spiel auf dem Computer, welches die beteiligten Parteien in zwei so erbitterte Lager zu spalten vermag. Auf der einen Seite die von der Grafik und der Spielbarkeit faszinierten Spieler und auf der anderen Seite besorgte Eltern, angeekelte Computerfans und nicht zu letzt die BPS (Bundes-

## Doom 2

Vertrieb: CDV, Karlruhe, oder NBG, Burglengenfeld
Preis: DM 99,-
prüfstelle für jugendgefährdende Schriften). In diesem Artikel wollen wir beide Seiten beleuchten. Zum einen werden wir versuchen herauszufinden, woher die Faszination rührt, die Doom und mit Sicherheit auch den Nachfolger Doom 2 zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten gemacht hat. Auf der anderen Seite wollen wir beleuchten, weshalb der erste Teil auf dem Index der BPS gelandet ist und weshalb der zweite in Deutschland bald indiziert sein wird.

## Worum geht es?

Obwohl Doom 2 ein reines Ac-tion-Spiel ist, liegt dem Ganzen eine Handlung zugrunde. Im ersten Teil hat der Spieler fremde Welten von fiesen Aliens ge-
säubert. Nun ist er auf dem Weg zur Erde, wo es sich genau diese Aliens (und noch ein paar weitere) bequem gemacht haben. Fast die gesamte Menschheit ist ausgerottet. Die letzte Hoffnung ist der Spieler, der versuchen muß, in 30 Levels alles aus dem Weg zu räumen, was ihm vor die Flinte läuft.

So martialisch sich das anhört, so brutal und beklemmend ist die Umsetzung. In einer (einen 486er vorausgesetzt) flüssig in Echtzeit berechneten 3D-Welt wandert der Spieler von Raum zu Raum. Die Perspektive ist dabei geschickt gewählt. Wir schauen aus den Augen des Spielers und sehen die gerade gewählte Waffe auf dem unteren Teil des Bildschirmes. Eine Statusleiste am unteren Teil des Bildes gibt Auskunft über
den Gesundheitszustand, die Zahl der mitgeführten Waffen und den verbliebenen Munitionsvorrat. Der Spieler muß lediglich versuchen, den Schalter am Ende eines Levels zu erreichen. Der Weg dorthin ist allerdings mit Aliens gepflastert.

## Die Faszination

Woran liegt es, daß die meisten Spieler, die Doom anspielen, auch nach Stunden nicht vom Bildschirm wegzulocken sind. Es ist mit Sicherheit nicht mit einem Satz zu beantworten. Vielmehr ist es das Zusammenspiel von vielen Komponenten, das die Doom-Serie so erfolgreich macht.

Um die Faszination von Doom zu erleben, benötigen Sie ledig-
lich einen schnellen Rechner und eine Soundkarte. Diese ist eminent wichtig, da das Spiel sehr stark von der Atmosphäre lebt, die auch durch den Sound erzeugt wird. Der Punkt Atmosphäre ist ein Argument, das immer wieder von Befürwortern des Spiels genannt wird. Ähnlich wie in einem gut gemachten Horrorfilm wird man durch die Grafik und den Sound regelrecht in das Spiel

Oft kommt es vor, daß der Spieler, nur noch mit wenig Lebensenergie und kläglicher Munition bewaffnet, durch enge Gänge schreitet. Dunkelheit und atemlose Stille umgeben den Spieler. Plötzlich sind röchelnde Atemgeräusche zu vernehmen. Obwohl kein Gegner sichtbar ist, wird das Gefühl übermächtig, von Aliens beobachtet zu werden. Eine beklemmende Stimmung macht sich breit. Aus der Dunkelheit schält sich eine Kreuzung heraus. Vorsichtig versucht man, um die Ecke zu linsen, und in diesem Moment bricht die Hölle los. Begleitet von infernalischem Gebrüll wird man plötzlich von allen


Attacke von rechts, volle Deckung und das Maschinengewehr anwerfen
hineingezogen. Folgende Situation ist dem erfahrenen Doomspieler bekannt und beschreibt gut, weshalb das Spiel schon Kultstatus genießt:

Seiten angegriffen. Zwei Sekunden später ist man tot und kann aus Höhe des Fußbodens die Feinde bewundern.

Hinter jeder Tür und hinter jeder Ecke lauert bei Doom der Tod. Viel schlimmer noch, in bereits gesäuberten Gängen öffnen sich plötzlich Türen, ganze


Der Raketenwerfer ist eine der wirkungsvollsten Waffen in Doom 2

Wände fahren herunter und laden die geballta Alienmeute auf dem Spieler ab. Diese perma-


Noch erfreut sich der Spieler guter Gesundheit, angezeigt durch das grimmige Gesicht und „ $97 \%$ Health"
nente Gefahr, die regelrechte Adrenalinausstöße verursacht, kann Spieler süchtig machen.

Eine weitere, häufig von jugendlichen Spielern angeführte Begründung für den Spielspaß ist die grafische Darstellung des Spiels. Monster werden regelrecht zerfetzt, wenn sie von Kugeln durchsiebt werden., Das ist
so gut wie ein Actionfilm, nur daß man selber der Hauptdarsteller ist." Sound und Grafik verbinden sich beim Abschuß der Schrotflinte oder des Maschinengewehres zu einem Realismus, dem man sich schwer entziehen kann. Dabei ist die Steuerung des Spiels kinderleicht. Keine dicken Handbücher, stundenlanges Üben und Hirnschmalz sind erforderlich. Nach ein paar Minuten wird jeder zum Doom-Experten.

## „Doom 2 ist auch bei uns im Hause ein umstrittenes Produkt"

## D. Erhardt, Geschäftsführer von NBG, Burglengenfeld, zu Doom 2

Doom 2 ist auch bei uns im Hous ein umstrittenes Produkt. Die Aufnahme in unser Programm erfolgte nur, da wir vom deutschen Distributor die schriftliche Bestätigung erhalten haben, daß sich keine neonazistischen bzw. verbotenen Zeichen in der Software verstecken. Ein Anrư bei der Bundesprütstelle für Jugendschutz bestätigte den Sachverhalt, doß das Spiel, zumindest zur Zeit, nicht indiziert ist. Die internationole Version handeln wir auf keinen Fall. Von SS-Runen oder Hakenkreuzen distanzieren wir uns sehr deutlich, unabhängig davon, daß dies in Deutschland verboten ist.

Doom 2 ist vom Inhalt, der Atmosphöre und vom Spielreiz, der vermittelt wird, am Rande dessen, was wir moralisch vertreten können. Faktum ist jedoch, daß eine ungeheure Nachfrage nach diesem Produkt existiert und wir als Vollsortimenter den Anspruch haben, jedes auf dem Markt befindliche Produkt anzubieten. Dies gilt natürlich nur dann, wenn das Produkt und dessen Inhalt nicht gegen geltendes deutsches Recht verstoßen. Die Beurteilung, welche Waren in Deutschland verboten werden bzw. nur an bestimmte Personenkreise abgegeben werden dürfen (die Indizierung durch BPS), müssen wir den zuständigen Stellen überlassen. Da wir auch Erotik-CDs handeln, wäre eine Verurteilung dieses Produktes eine verlogene Heuchelei.

Wir glauben, daß es wichtig ist, klarzustellen, daß es zwei unterschiedliche Versionen von Doom 2 auf dem Markt gibt: eine internationale mit in Deutschland verbotenen Darstellungen und eine entschärfte deutsche Version. Die internationale Version wird in Deutschland wohl beschlagnahmt werden, da Castle Wolfenstein auch auf der Beschlagnahmeliste steht. Außerdem sollten grundsörzlich keine Nazizeichen in die Welt gesetzt werden.


Doom bietet die Möglichkeit via Netzwerk oder Modem mehrere Rechner miteinander zu koppeln. Bis zu vier Spieler haben dann die Möglichkeit, Aliens zu jagen. Die kooperative Alienhatz steigert den Spielspaß noch weiter und sorgt dafür, daß ganze Firmen, in denen Netzwerke installiert sind, nicht mehr arbeitsfähig sind.

Das Größte für jeden Doom-Fan ist aber der Deathmatch-Modus. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig jagen. Nun ist nicht mehr der Computer mit seiner programmierten Intelligenz, sondern ein Mensch der Gegner. In der virtuellen Welt kann man dank Doom mit der


Gehängte Spielfiguren: Jenseits des guten Geschmacks oder schwarzer Humor?

Schrotflinte, der Kettensäge oder dem Maschinengewehr ohne rechtliche Konsequenzen seinen Bruder, die Schwester, seine Eltern oder Freunde zerteilen. Da werden animalische Instinkte wach. Daß bei diesen Möglichkeiten Heerscharen von Eltern oder auch die BPS auf den Plan gerufen werden, ist nur allzu verständlich.

## Die andere Seite der Medaille

Die BPS tritt nur nach Antrag in Aktion, irgendjemand muß das Spiel der Behörde mit dem
len Inhalt, oder der Spieler wird aufgefordert, Menschen zu töten. Bei Doom handelt es sich zwar um Aliens, diese sind aber teilweise als solche nicht zu identifizieren. Selbst wenn dies nicht der Fall wäre, hat die BPS im Rahmen ihrer Möglichkeiten natürlich Spielraum für Ihre Entscheidung.

Neben der Indizierung, die lediglich bedeutet, daß das Spiel Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden darf, gibt es noch die Möglichkeit, ein Spiel zu verbieten. Dies ist der Fall, wenn zum Beispiel Hakenkreuze oder Hitlerbilder zu sehen sind. Und genau dies ist bei Doom 2 der Fall. In den beiden geheimen Levels des Spiels sind zwei


Der Spieler unter Beschuß. Heil kommt nur heraus, wer schneller schießt als der Gegner

Antrag auf Indizierung vorlegen. Die Kriterien, nach denen die Behörde über eine Indizierung entscheidet, sind klar formuliert. Entweder hat das Spiel einen rechts- oder linksradika-

Episoden des hierzulande verbotenen Castle Wolfenstein untergebracht. Die hier abgebildeten Hakenkreuze und Hitlerbilder werden unweigerlich zu einem Verbot führen. Aus diesem Grunde gibt es übrigens eine spezielle Version für Deutschland (Vertrieb: CDV, Karlsruhe und NBG, Burglengenfeld), in der die Wolfenstein-Levels fehlen.


Neben der rechtlichen Seite gibtes aber noch die moralische Seite. Daß eine solch exzessive Darstellung von Gewalt nicht die richtige Begleitung für die Erziehung von Kindern ist, versteht sich von selbst.

Das häufig angeführte Argument, daß Eltern eben darauf aufpassen müssen, was ihre Kinder spielen, gilt beim Computer nur bedingt. Eltern haben oft nicht die Möglichkeit, herauszufinden, was ihre Kinder auf dem Computer gespeichert haben. Die Bedienung der modernen Technik ist ihnen
selbst für Kinder der unteren Schulklassen ein leichtes, die begehrte Software auf dem Rechner zu verstecken. Viele fordern deshalb ein grundsätzliches Verbot dieser Art von Software. (Rolf Meusel)

Was halten Sie von Doom 2? Schreiben Sie uns Ihre Meinung zu diesem umstrittenen Programm:

## DATA BECKER

## Redaktion DATA NEWS

Kennwort Doom Postfach 102044 40011 Düsseldorf
fremd. Somit ist es

## Schummel-Codes

Wie beim ersten Teil sind auch bei Doom 2 wieder reichlich Schummelcodes untergebracht. Die Codes werden einfach auf der Tastatur eingetippt.

| IDDQD | God Mode, unverwundbar |
| :--- | :--- |
| IDDT | Kartenmodus, alle Monster werden gezeigt |
| IDCLIP | Der Spieler kann durch Wände gehen |
| IDKFA | Alle Waffen und Schlüssel |
| IDFA | Alle Waffen |
| IDBEHOLD | Diverse Power ups, gefolgt von I,V,R,S,L OR A |
| IDCLEV + LEVEL | Der Spieler kann in den Level springen, |
| \# LEVEL SELECT | dessen Zahl hinter LEVEL eingegeben wird |
| IDCHOPPERS | Kettensäge |
| IDMYPOS | Positionsangabe im Level |

## Der Weg zum Sieg gegen den Endgegner

Für den letzten Level haben sich die ID-Programmierer einen besonders fiesen Endgegner ausgedacht. Der riesige Kopf, der die Wand des großen Raumes ziert, beherbergt die Brutstätte aller Aliens. Versuche, ihn einfach mit dem vorhandenen Waffenarsenal solange zu beharken, bis er sein Leben aushaucht, sind von vornherein zum Scheitern verurteilt. Selbst endlos viele Schüsse aus der BFG oder dem Raketenwerfer steckt er weg wie nix.

Wie immer, wenn ein Trick dabei ist, kann auch dieser Endgegner relativ einfach besiegt warden, wenn man seine Achillesferse kennt. Der Vollständigkeit halber wollen wir hier einen Durchlauf genau beschreiben. Experten spielen diesen Level unter 2 Minuten.

- Der Anfangsraum des Levels ist eigentlich nur dafür vorhanden, seine Munition und das Waffenarsenal noch einmal auf Kampfstärke zu bringen. Sammeln Sie alles auf, und vergessen Sie vor allem nicht den Raketenwerfer.

- Durch den Beamer hindurch wenden Sie sich sofort nach links, bis Sie zum „Kopf an der Wand" gelangen. Der Kopf ist der Schalter zur nächsten Ebene. Haben Sie diese erreicht, muß der Vorgang auf der linken Seite wiederholt werden. Haben Sie die oberste Ebene erreicht, finden Sie dort eine Einbuchtung, in der ein großer Totenschädel abgebildet ist. Dieser Schalter muß ebenfalls betätigt werden, um den Fahrstuhl in der Mitte des Raumes zu aktivieren. Wenn Sie bis jetzt ein ordentliches Tempo vorgelegt haben, dürften lediglich ein bis zwei Gegner aufgetaucht sein. Zeit ist in diesem Level ein wesentlicher Faktor. Je schneller Sie sind, um so weniger Gegner müssen Sie erledigen.
- Rennen Sie nun geradeaus Richtung Endgegner, bis Sie beim Fahrstuhl sind. Ein einfacher Druck gegen die Wand, und er fährt runter. Sobald er unten ist, stellen Sie sich drauf und wechseln auf den Raketenwerfer. Was jetzt folgt, hängt nur vom richtigen Timing ab. Kurz bevor der Fahrstuhl seinen höchsten Punkt erreicht, müssen Sie den Raketenwerfer abfevern. Die Rakete muß in der Offnung zwischen den beiden Hörnern landen.
- Ein lauter Schrei läßt Sie erkennen, ob Sie den Endgegner verwundet haben. Danach springen Sie vom Fahrstuhl und wiederholen die Prozedur. Nach drei Treffern düffle auch dieser Gegner Geschichte sein. Was nun folgt, ist die Statistik. Je nach Zeit düfte dabei die Prozentzahl der getöteten Gegner weit über $100 \%$ liegen.
Genießen Sie den Abspann, und versuchen Sie, Doom 2 einfach noch einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad durchzuspielen.


