

## Digitales | Games: Doom 3

›Rage‹ schlug nicht ganz so ein wie gewünscht und von einem ›DOOM 4‹ fehlt noch jede Spur, da klingelt ID Software an der Tür und schaut mit einer überarbeiteten Version von ›DOOM 3‹ vorbei. **RUDOLF INDERST** sah sich das einmal näher an.



Mit ›DOOM 3‹ verbinde ich hauptsächlich drei Erinnerungen. Die erste ist eine der Anfeindung und Schmähung. Als übereifrige und hypermissionarische PC-Nutzer erfuhren, dass der lang erwartete First-Person-Shooter auch, ja, auch 2005 für die erste Xbox erscheinen würde (um etwas Spieldauer und einige Soundeffekte erleichtert), brach der hysterische Hass aus. Noch heute schlagen die emotionalen Wellen hoch, wenn es um die Frage »FPS auf Konsole oder nur PC?« geht, aber seiner Zeit muss diese Entwicklung besonders geschmerzt haben, da die *Doom*-Reihe natürlich ihre Heimat auf dem Personal Computer hatte.

Meine zweite Erinnerung betrifft die Geschichte des konfigurativen Spielens, oder wie es ganz ätzende Menschen nennen, »schummeln«. ›DOOM 3‹ war einer der letzten Spiele, für die ich mir die Mühe machte, Cheat-Codes herauszusuchen, da ich die Kampagne trotz heftigen Anstürmens meiner selbst nicht beenden konnte (God Mode: During gameplay, hold LEFT TRIGGER and press X, Y, B, A to become invincible). Offensichtlich war ich als Spieler einfach zu ... wenig engagiert. Wer den letzten Satz mit »schlecht« im Kopf beenden wollte, ist übrigens einer dieser »ätzenden Menschen«.

Die prägendste und zugleich dritte Erinnerung ist jedoch die des Ko-op-Spielens. Es war in der Wohnung der Eltern eins alten Freundes. Wir verbanden unsere beiden Xboxen (Xboxes?) per Linkkabel quer durch die Wohnung - ich saß im Wohnzimmer der Eltern, während diese im verdienten Österreichurlaub weilten, und zur selben Zeit lümmelte der Jugendfreund in seinem 10qm-Zimmer. Um »Taktiken« für den nächsten dämonenverseuchten Raum abzusprechen, wurde kurzerhand durch die Wohnung gebrüllt. Kurz darauf, als sich keiner von beiden an vereinbarte Vorgehensweise hielt, wild geflücht. »Verdammt! Keine Munition mehr!« »Dir geb ich mit der groben Kelle!« »Bleib mir vom Leib!« »JETZT HILF MIR HALT AUCH MAL!!!« Kurzum, es waren tolle Wochen voller Eistee, Spaghetti und ›Siedler von Catan‹ (in derselben Wohnung eroberten wir übrigens auch ›Diablo 2‹ oder ›Battlefield Vietnam‹).

## Wie war das noch mal?

Erneut soll man sich also nun als Marine auf einer Mars-Forschungsstation mit den schmerzlichen Folgen einer geöffneten Dämonen-Portals herumschlagen. Allerdings nicht in der Ursprungsform. Der Hersteller verweist darauf, dass ›DOOM 3‹ und die beigefügten Zusatzlevels *The Lost Mission* für 3D optimiert wurden (im Gesamtpaket erhält die Spielerschaft übrigens noch ›DOOM 1‹ und ›DOOM 2‹ gratis dazu) und 5.1-Surround-Sound, Xbox-360-Erfolge, PlayStation-3-Trophäen, verfeinertes Rendering, verbesserte Lichteffekte sowie ein neues Speicherpunktsystem bieten. Woran freilich nicht geschraubt wurde, ist die Art und Weise, wie sich der Shooter-Klassiker spielt.

Auch die neue Fassung bewegt sich natürlich keinen Millimeter von seinem Erbe des *Strafing and Shooting* hinfort. Das mag so manchem Spieler heute seltsam unflexibel erscheinen. Schon des Öfteren war in Besprechungen, die sich mit ›DOOM 3: BFG Edition‹ beschäftigen, zu lesen, dass die Grafik des Titels wesentlich besser als das Gameplay gealtert sei.

Und obgleich dieser Vorwurf nicht gänzlich zu entkräften ist, bietet das Spiel immer noch diese faszinierende Mischung aus maschinell-organischer Optik, in die das furchteinflößend-grässliche Dämonenpack lautstark und bedrohlich hineinspringt, um Jagd auf den Marine zu machen, der als Charakter zugegeben ein denkbar uninteressanter ist, sich aber dennoch mit allerlei Waffen zu wehren weiß. Man stelle sich einfach Karl Urban in der Verfilmung vor. Oh. Nun, das geht bestimmt auf die fehlende ›DOOM‹-Bibel von Tom Hall zurück (siehe *Masters of Doom*) - zwischen Metal-Album-Ästhetik und Male Empowerment ist der Rest irgendwie hängengeblieben.

Nicht zu verzeihen ist ›DOOM 3: BFG Edition‹ das ersatzlose Streichen des Ko-op-Modus. Auf keinen Fall ist der Deathmatch-Multiplayer ein vollwertiger Ersatz für diesen zweisamen Spaß. Vielleicht hätte dies nicht so weite Kreise gezogen, wenn man sich in der Kommunikation etwas klarer ausgedrückt hätte - zu guter Letzt ließ man die Katze aus dem Sack: Da das Spiel auf der originalen PC-Fassung beruhe, schaffe es der Xbox-Story-Ko-op-Modus nicht in das aktuelle Spiel. So einfach, so schade. Am Ende bleibt also ein zweischneidiges Schwert. Nostalgiker werden sich erfreuen, Neulinge durchaus erschrecken und Non-Solospieler deftig ärgern.

| [RUDOLF INDERST](#)