



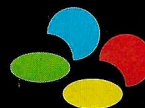
OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GMBH, Hausenschrift,
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc.
All Rights Reserved. All characters, images, likenesses and other elements
depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from
Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc.
Distributed by Ocean under license from id Software, Inc. through Williams Entertainment Inc.

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Williams W
Williams Entertainment Inc.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likenesses and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc. Distributed by Ocean under license from id Software, Inc. through Williams Entertainment Inc.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELSTART	03
HAUPTMENÜ	04
WAS BISHER GESCHAH	05
ZIEL DES SPIELS	07
INFORMATIONEN AUF DEM BILDSCHIRM	08
NACHRICHTEN/AUTOKARTE	09
CONTROLLERFUNKTIONEN TÜREN, SCHALTER USW.	11
BEENDEN EINES BEREICHES	13
ARTEFAKTE	14
FEUERKRAFT	15
GEFAHREN	18
GESUNDHEIT	19
PANZERUNG	20
POWER-UPS	21
FEINDERKENNUNG	23
MITARBEITERVERZEICHNIS	28

WARNUNG: Versuche niemals; bei EINGeschaltetem Gerät ein Game Pak einzulegen oder zu entnehmen.

SPIELSTART

- Schalte dein Super NES™ aus.
- Überzeuge dich davon, daß der Controller an den Port Nr. 1 des Super NES™ Systems angeschlossen ist.
- Lege das Game Pak in den Schlitz des Super NES™. Drücke fest, um das Game Pak einzurasten.
- Schalte das Gerät EIN.
- Nachdem der Titelschirm ausgeblendet wurde, befindest du dich am Beginn des ersten Levels. Drücke START, um das Hauptmenü aufzurufen.

DIESES PRODUKT IST NICHT FÜR DEN EINSATZ MIT EINER SUPER NES™ MAUS, MIT SUPER NES™ SUPER SCOPE ODER SUPER NES™ MULTI-PLAYER ADAPTERN AUSGELEGT.

BENUTZUNG DES HAUPTMENÜS

Wenn du die **START**-Taste im Spielmodus drückst, rufst du das Hauptmenü auf. Drücke auf dem Control Pad nach oben oder unten, um den Totenkopf neben deiner Wahl zu plazieren. Drücke danach **Knopf A**, um deine Wahl zu aktivieren. Während des Spiels kannst du jederzeit durch Drücken von **START** das Hauptmenü aufrufen. Um das Menü zu verlassen, mußt du erneut auf **START** drücken. Durch Drücken von **Knopf B** verläßt du ebenfalls das Menü.



HAUPTMENÜ

ERNEUTER START DES LEVELS: Benutze diese Möglichkeit, wenn sich das Spiel nicht nach deinen Vorstellungen entwickelt.

NEUES SPIEL: Wenn du direkt Action haben willst, mußt du diese Möglichkeit wählen. Zuerst fragt dich DOOM™ nach dem Schwierigkeitslevel. Um zu den schwierigeren Geschichten zu gelangen, mußt du einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen. Jedes Schwierigkeitslevel unterscheidet sich durch die Härte der Gegner, auf die du stößt.

OPTIONEN:

TON: EIN oder AUS

MUSIK: EIN oder AUS

Drücke **Knopf A**, um zwischen EIN und AUS hin- und herzuschalten.

Wenn du deine Einstellungen abgeschlossen hast, drücke **START**.

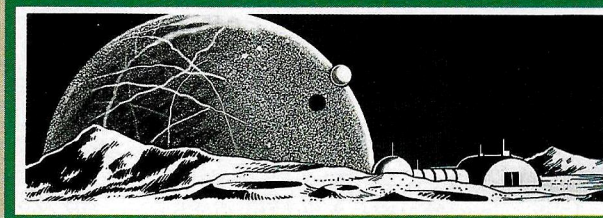
WAS BISHER GESCHAH



Du bist ein Marine, einer der Härtesten, der im Kampf Gestählten und für Action Ausgebildeten. Vor drei Jahren hast du einen Vorgesetzten angegriffen, weil dieser seinen Soldaten den Befehl gab, auf Zivilisten zu schießen. Er und sein Körper wurden nach Pearl Harbour transportiert, während du auf den Mars versetzt wurdest, Heimat der Union Aerospace Corporation. Die UAC ist ein multiplanetares Konglomerat mit radioaktiven Müllanlagen auf dem Mars und seinen beiden Monden, Phobos und Deimos. Ohne Action in einem Umkreis von 50 Millionen Kilometern bestehen deine Tage darin, Staub zu schlucken und jugendfreie Filme im Freizeitraum anzusehen.

In den vergangenen vier Jahren hat das Militär, der größte Lieferant von UAC, die abgelegenen Einrichtungen auf Phobos und Deimos dazu benutzt, verschiedene geheime Projekte durchzuführen, darunter Forschungsarbeiten über interdimensionale Raumfahrt. Bisher ist es gelungen, Tore zwischen Phobos und Deimos zu öffnen, indem man ein paar Geräte in den einen hineingeworfen und dann beobachtet hat, wie sie auf dem anderen wieder herauskamen. In jüngster Zeit wurden die Tore jedoch gefährlich instabil. Militärische "Freiwillige", die dort hineingingen, verschwanden entweder ganz oder wurden von einer seltsamen Form der Geisteskrankheit befallen, in deren Rahmen sie Geschmacklosigkeiten ausstießen, alles verprügelten, was atmete, und schließlich einen vorzeitigen Tod in Form einer Körperexplosion erlitten. Die Köpfe passend zu den Körpern zu sortieren und nach Hause zu schicken wurde, zu einer Vollzeitbeschäftigung. Die neuesten militärischen Berichte erklären, daß es bei der Forschung einen kleinen Rückschlag gegeben hat, aber alles unter Kontrolle ist.

Vor wenigen Stunden ging auf dem Mars eine verstümmelte Nachricht von Phobos ein: "Wir benötigen



sofort militärische Unterstützung. Etwas Teuflisches kommt aus den Toren. Die Computer spielen verrückt!" Der Rest war zusammenhanglos. Kurze Zeit später verschwand Deimos vom Himmel. Sämtliche Versuche seither, mit einem der beiden Monde Kontakt aufzunehmen, waren erfolglos.

Du und deine Kumpel, die einzigen Kampftruppen im Umkreis von 50 Millionen Kilometern, werden sofort nach Phobos geschickt. Ihr erhaltet den Befehl, den Rand der Basis zu sichern, während der Rest der Gruppe sich in das Innere begibt. Über mehrere Stunden hinweg hörst du aus deinem Funkgerät Kampfgeräusche: Gewehrfeuer, Männer, die Befehle rufen, Schreie, brechende Knochen und dann schließlich Stille. Es sieht so aus, als ob deine Kumpel tot wären.

JETZT KOMMT ES AUF DICH AN

Die Dinge stehen nicht besonders gut. Du wirst es niemals alleine schaffen, den Planeten zu verlassen. Außerdem wurden alle schweren Waffen von dem Sturmtrupp mitgenommen, der dir nur eine Pistole zurückließ. Wenn es dir doch nur gelingen würde, ein Plasmagewehr oder eine Schrotflinte in die Hände zu bekommen, um auf deinem Weg nach draußen ein paar zu erledigen. Was immer deine Kumpels tötete, es verdient ein paar Kugeln in die Stirn. Du ziehst deinen Helm fest und verläßt den Landeplatz. Hoffentlich kannst du irgendwo in der Station etwas größere Feuerkraft finden.

Während du durch den Haupteingang gehst, hörst du tierähnliches Gebrüll, dessen Echo sich in den fernen Korridoren verliert. Sie wissen, daß du da bist. Es gibt keinen Weg zurück.

ZIEL DES SPIELS

Herzlich willkommen bei DOOM™ - einem blitzschnellen virtuellen Adventurespiel, in dem du der härteste Soldat bist, der jemals Vakuum geatmet hat. Dein Auftrag besteht darin, dir einen Weg durch einen aus 22 Leveln bestehenden und mit Ungeheuern übersäten Schrecken freizuschießen ... und möglichst zu überleben, um die Geschichte dann auch noch zu erzählen.

Das Spiel für DOOM™ ist ganz einfach. Dies ist kein schwerfälliges Rollenspiel, sondern ein actiongeladener Knüller! Also, du brauchst keine übermenschlichen Reflexe, um zu gewinnen - deinen Grips zu benutzen, ist jedoch WICHTIG. Um DOOM™ zu entkommen, mußt du sowohl Köpfchen als auch Killerinstinkt besitzen.

ACTION



INFORMATIONEN AUF DEM BILDSCHIRM

Doom™ liefert die allerneuesten Informationen auf dem Bildschirm, die du zum Überleben brauchst.



1. HAUPTMUNITION: In dicken fetten Zahlen werden dir die Schüsse angezeigt, die du noch in der gerade von dir benutzten Waffe hast.



2. GESUNDHEIT: Du beginnst mit 100 %, aber das wird nicht lange so bleiben. Bei 0 % wird es Zeit, neu zu beginnen. Versuche, es das nächste Mal besser zu machen.



3. DEIN GESICHT: Dieses Porträt ist nicht nur zum Betrachten da. Je mehr Treffer du einsteckst, um so mehr beginnt es, einem rohen Hamburger zu ähneln.



4. SCHLÜSSELKARTEN: Du kannst alle Karten, die du besitzt, hier anzeigen lassen. Es gibt drei Schlüsselfarben: rot, gelb und blau.



5. WAFFEN: Dieses Bild zeigt dir, welche Waffe du gerade geladen hast.

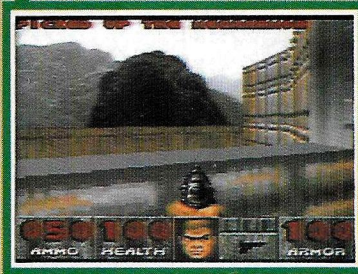


6. PANZERUNG: Deine Panzerung nützt dir solange, wie sie hält. Du solltest sie im Auge behalten, denn wenn sie verschwindet, verschwindest du vielleicht auch.

NACHRICHTEN

Häufig läufst du über verschiedene Bonus-Gegenstände und teuflische Artefakte. DOOM™ sagt dir durch eine Nachricht am oberen Bildschirmrand, was du aufhebst.

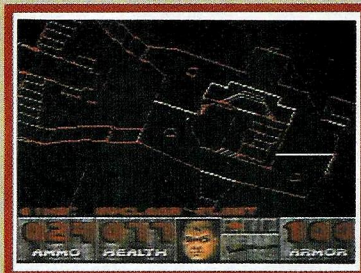
NACHRICHTEN



AUTOKARTE

Um dir dabei zu helfen, dich in DOOM™ zurecht zu finden, bist du mit einem Autokartengerät ausgestattet. Wenn du SELECT drückst, tauschst du deine normale Sicht gegen eine Sicht von oben herab auf alles, was du bisher gesehen hast. Der grüne Pfeil zeigt dich UND die Richtung, in die du siehst. Sei vorsichtig!

Du kannst durch Drücken von X oder Y den Zoom betätigen.

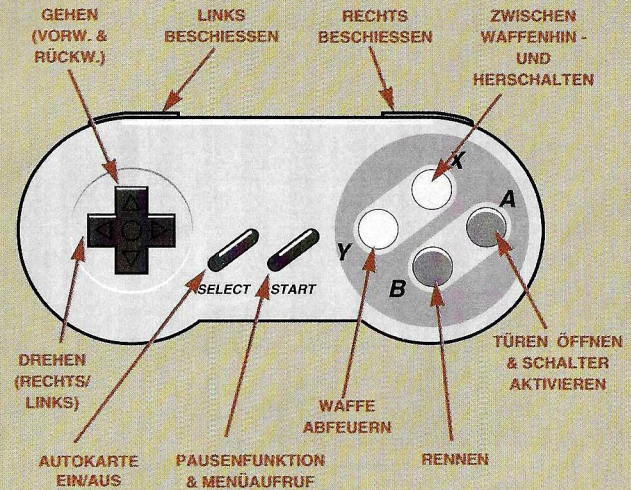


AUTOKARTE

BEWEGEN AUF DER AUTOKARTE

Mit Hilfe des Control Pads kannst du dich bewegen, während du die Autokarte beobachtest. Sei auf der Hut, denn dies ist gefährlich - du kannst den Gegner nicht sehen oder auf ihn schießen, wenn du die Autokarte beobachtest.

CONTROLLERFUNKTIONEN



ZWISCHEN WAFFEN HIN- UND HERSCHALTEN:

(Knopf X) ist auch im Pausenmodus aktiv, so daß du wählen kannst, während du angegriffen wirst.

BESCHIESSEN: (Knöpfe L & R)

steuern den Beschuß nach links oder rechts, ohne daß du dich drehen mußt.

TIP: *Nutze diese Technik, um anfliegenden Raketen aus dem Wege zu gehen!*

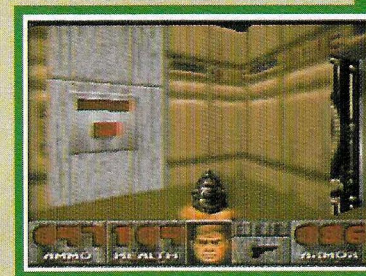
RENNEN: Halte Knopf B gedrückt,

während du das Control Pad betätigst, um zu rennen.

AUFHEBEN VON GEGENSTÄNDEN:

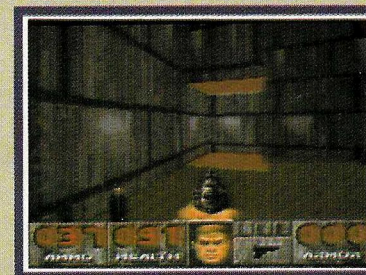
Um ein Objekt aufzuheben, mußt du nur darüber gehen. Du bist clever - du weißt, wenn du etwas gebrauchen kannst.

SCHALTER



FAHRSTÜHLE: Du wirst Plattformen sehen, die sich nach oben und unten bewegen. Einige Plattformen laufen ständig, während andere aktiviert werden müssen. Einige von ihnen spüren deine Nähe und bewegen sich automatisch nach unten. Für andere gibt es in der Nähe einen Schalter. Die ohne Schalter können normalerweise betätigt werden, indem man auf die Plattform aufsteigt und **Knopf A** drückt.

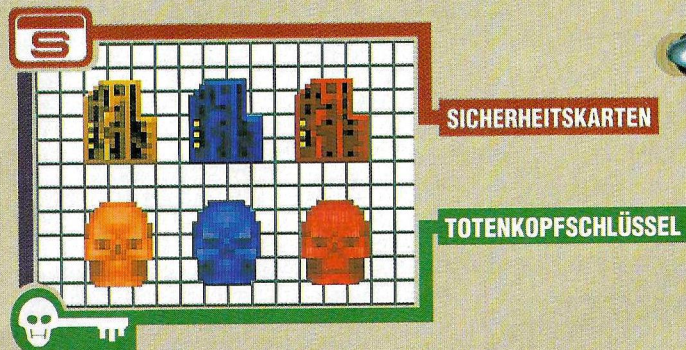
TELEPORTER: Teleporter sind an einen grauen oder roten Quadrat auf dem Boden darunter zu erkennen. Um einen Teleporter zu benutzen, mußt du über das Symbol gehen.



TELEPORTER

DIE BENUTZUNG VON TÜREN, SCHALTERN & FAHRSTÜHLEN

Um die meisten Türen öffnen und Schalter betätigen zu können, stelle dich direkt davor und drücke **Knopf A**. Wenn du einen Schalter erfolgreich betätigt hast, ändert sich dieser auf irgendeine Weise (leuchtet auf, ein Hebel bewegt sich usw.). Wenn ein Schalter auch nach einigen Versuchen nicht bewegt werden kann, dann ist er vermutlich mit einer Aufgabe verbunden, die jetzt noch nicht zu lösen ist.



VERSCHLOSSENE TÜREN: Einige Türen besitzen Sicherheitsschlösser, für die man eine farbkodierte (rot, gelb, blau) Sicherheitskarte oder einen Totenkopfschlüssel benötigt. Andere verschlossene Türen werden durch einen Schalter an einer nahegelegenen Wand betätigt. Statt auf die Tür zuzugehen, mußt du den Schalter betätigen.

VERSTECKTE TÜREN: Einige Türen sind versteckt. Zahlreiche von diesen kann man öffnen, wenn man einen Schalter findet. In einigen Fällen mußt du nur auf die Wand zugehen und **Knopf A** drücken. Wenn du eine geheime Tür gefunden hast, öffnet sie sich für dich. Es gibt Hinweise, die eine versteckte Tür verraten - eine Wand, die abgesackt ist, oder eine andere Farbe, ein blinkendes Licht an der Wand usw.

BEENDEN EINES BEREICHES

Am Ende jedes Bereiches in DOOM™ gibt es eine Kammer mit einem Ausgang, die normalerweise mit einer speziellen Tür und dem Schild "AUSGANG" gekennzeichnet ist. Du mußt diese Kammer betreten und den Schalter im Inneren betätigen, um den Bereich verlassen und weitermachen zu können. Wenn du einen Bereich beendet hast, wird auf einem ERGEBNISBILDSCHIRM deine Leistung aufgeführt - versteckte Gebiete, die du entdeckt hast, Kill-Rate, Prozentsatz der gefundenen Schätze und die Zeit, die du benötigt hast.

ERGEBNISBILDSCHIRM

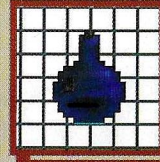


EWIGES LEBEN NACH DEM TOD

Wenn du stirbst (viel Glück beim nächsten Mal), beginnst du wieder am Anfang des Levels. Das Spiel speichert, was du bei dir hattest als du das Level begonnen hast, so daß du nichts verlierst, was du auf den vorherigen Leveln gesammelt hast, wenn du "Neustart des Levels" wählst. Es gibt keine Begrenzung der "Leben" - du kannst das Level sooft beginnen, wie du getötet wurdest. Das gesamte Level wird bei Null wieder gestartet. Die Ungeheuer, die du zuvor getötet hast, sind auch wieder da, genau wie du. Wow, Déjà vu.

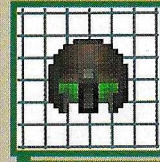
ARTEFAKTE

Einige Artefakte aus anderen Dimensionen liegen hier herum. Vielleicht möchtest du sie haben!



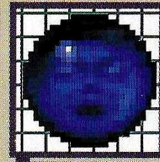
GESUNDHEITSTRANK

Steigert deine Gesundheit ein wenig - sogar über deine normalen 100 % hinaus.



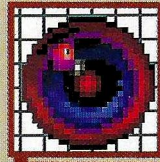
SPIRITUELLER PANZER

Bietet etwas zusätzliche Panzerung über deine normale Panzerung hinaus.



SEELENKUGELN

Selten anzutreffende Objekte, die deine Gesundheit enorm verbessern. Wenn du dicht an eine herankommst, wirst du dich besser als jemals zuvor fühlen!



VERSCHWOMMENE ARTEFAKTE

Seltsame Gestirne, die es für andere schwierig machen, dich zu sehen. Aber der Feind kann dich immer noch erkennen, wenn du zu nahe bist. Achte auf deine Entfernung und schieße. Dauer: Zeitabhängig.



UNVERWUNDBARKEITS-ARTEFAKTE

Ergebnisse der Besonderheit, die dich gegen jeden Schaden immun macht. Ziemlich stark, bis die Wirkung nachläßt. Wenn du unverwundbar bist, wird dein

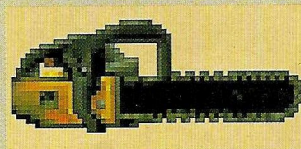
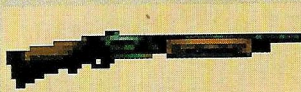
Bildschirm weiß - deine Strafe dafür, daß du so hart bist. Dauer: Zeitabhängig.

FEUERKRAFT

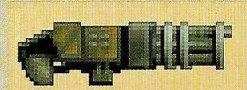
WAFFEN: Zunächst besitzt du nur deine Pistole und deine Fäuste, um dich zu verteidigen. Wenn du über eine neue Waffe läufst, wirst du automatisch mit dieser ausgerüstet. Je weiter das Spiel sich entwickelt, desto mehr Waffen benötigst du, um zwischen diesen wählen zu können. Mit **Knopf X** wählst du die verschiedenen Waffen.

TIP: Wenn es etwas turbulent wird, kannst du die Pausenfunktion (**START KNOPF**) drücken, und dann **Knopf X** benutzen, um die Waffe zu wechseln.

- 1. FAUST** kann dazu benutzt werden, um den Gegner zu schlagen. Hast du immer bei dir.
- 2. PISTOLE** ist deine militärische Standardwaffe. Du trägst sie immer bei dir, vergiß' sie also nicht, wenn es heiß hergeht.
- 3. SCHROTFLINTEN** haben hohe Durchschlagskraft auf kurze Entfernung und sind immer gut für einen großartigen Kugelhagel auf größere Entfernung.
- 4. KETTENSÄGE** fällt die Schurken wie stehendes Holz, aber du mußt dicht an sie herankommen.



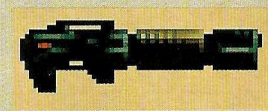
- 5. MASCHINENGEWEHR** jagt schweres Feuer direkt in deinen Gegner und läßt ihn den Maschinengewehr-Tscha-Tscha-Tscha tanzen.



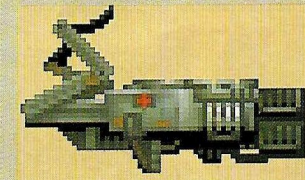
- 6. RAKETENWERFER** verschießt eine explosive Rakete, die einen Schurken von innen nach außen dreht.



- 7. PLASMAGEWEHR** verschießt zahllose Kugeln mit Plasmaenergie - und grillt den Hintern einiger Dämonen.



- 8. BFG 9000** sind die Krönung des militärischen Arsenal. Eignen sich hervorragend, um ein Zimmer von nicht willkommenen Gästen zu befreien. Benutze sie und sieh' selbst.

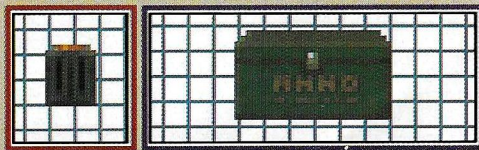


SCHIESSEN: Um eine Waffe zu benutzen, richte sie auf einen Feind und drücke **Knopf Y**. Wenn dein Schuß trifft, fällt der Schurke tot um. Mach' dir keine Gedanken darüber, ob der Feind über oder unter dir ist. Wenn du ein Ungeheuer sehen kannst, dann kannst du darauf schießen.

TIP: Schaffe Verwirrung unter den Ungeheuern, indem du sie in ein Kreuzfeuer manövriert. Wenn ein Schurke von einem anderen Dämonen getroffen wird, erledigt er ihn für dich. Es ist immer besser, die Schurken die Arbeit machen zu lassen.

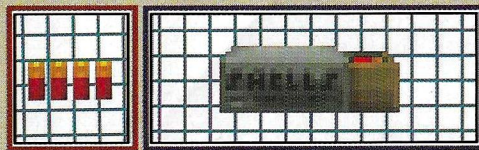
MUNITION: Verschiedene Waffen benötigen verschiedene Arten von Munition. Wenn du über bestimmte Feinde läufst, erhältst du auch Munition.

WAFFE: PISTOLE, MASCHINENGEWEHR



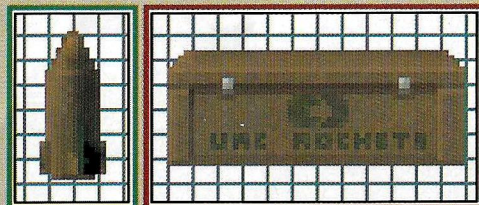
**GROSSE
MUNITION**
**KLEINE
MUNITION**

WAFFE: SCHROTFLINTE



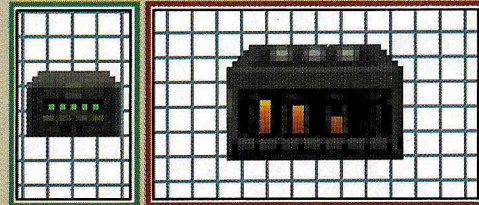
**GROSSE
MUNITION**
**KLEINE
MUNITION**

WAFFE: RAKETENWERFER



**GROSSE
MUNITION**
**KLEINE
MUNITION**

WAFFE: PLASMAGEWEHR, BFG9000



**GROSSE
MUNITION**
**KLEINE
MUNITION**

Du hast eine Höchstmenge Munition, die du mit dir führen kannst. Aber wenn du eine Waffe findest, die du bereits besitzt, wirf sie nicht weg. Wenn du sie aufhebst, bekommst du Munition.

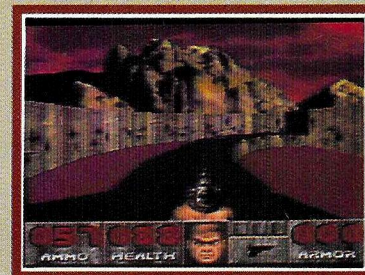
GEFAHREN

GEFÄHRLICHE UMWELT VON DOOM™

Einige Bereiche der DOOM™ Umwelt können gefährlicher sein als die Ungeheuer, denen du gegenüber stehst. Bereiche mit radioaktivem Abfall oder einstürzenden Decken sollten mit besonderer Vorsicht betreten werden.

SCHLEIM & ANDERER RADIOAKTIVER ABFALL

Zahlreiche Bereiche in der DOOM™ -Umwelt besitzen Pfützen mit gefährlichen Flüssigkeiten, die dich schädigen, wenn du hindurchläufst. Es gibt verschiedene Arten von Abfall, die in zunehmendem Maße gefährlicher werden. Wenn es flüssig aussieht, sei' vorsichtig!



SCHLEIM

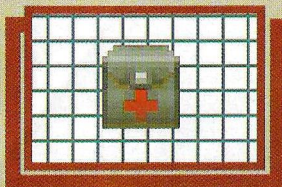
EINSTÜRZENDE DECKEN

Einige der Decken in DOOM™ können dich zermalmen und lassen dich in höchster Not schreien. Häufig kannst du die Decken sich bewegen sehen, bevor du unter sie trittst, aber nicht immer. Sei vorsichtig, dies ist kein Rutschen auf Eis!

GESUNDHEIT

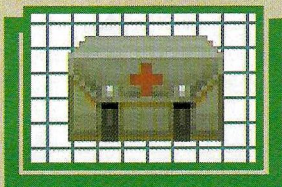
Selbst für einen so harten Burschen wie dich kann DOOM™ ein tödlicher Ort sein. Immer wenn du verwundet wirst, wird der Bildschirm rot aufblitzen und dein Gesundheitszustand verschlechtert sich. Achte auf deine Gesundheit oder du wirst mit dem Gesicht nach unten enden.

HEILUNG: Wenn du verletzt wirst, solltest du so schnell wie möglich Heilung suchen. Zum Glück findest du Sanitätstaschen und Stimulanzpakete im Übermaß, die überall auf der Basis verstreut sind. Schnapp' sie dir, wenn du kannst.



STIMULANZPAKETE

Stimulanzpakete bieten dir eine schnelle Injektion mit Verstärkerenzymen, durch die du dich wie ein neuer Mensch fühlst - zumindest bis zu einem gewissen Grad.

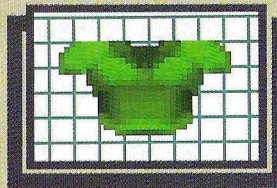


SANITÄTSTASCHEN

Sanitätstaschen sind sogar noch besser, denn sie enthalten Bandagen, Gegengifte und andere medizinische Materialien, die dich wieder auf die Beine stellen.

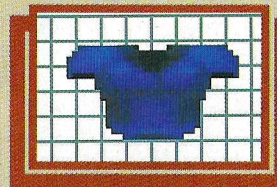
PANZERUNG

PANZERUNG: Zwei Arten von Panzerungen liegen herum. Beide verringern die Wirkung von Treffern, die du einsteckst. Leider verschlechtern sie sich im Laufe der Nutzung und werden schließlich von Angriffen des Feindes zerstört, so daß du neue Panzerung benötigst.



SICHERHEITSPANZERUNG

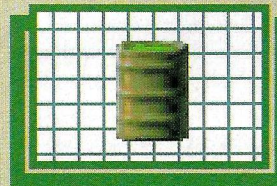
Die **Sicherheitspanzerung** ist eine leichte Kevlar-Weste - ideal bei Handgemengen.



KAMPFPANZERUNG

Die **Kampfpanzerung** ist eine belastbare Jacke aus einem Titanderivat - nützlich zum Schutz gegen echten Beschuß, wie er dir begegnen wird. Wenn du eine Panzerung trägst, nimmst du nur einen Ersatz auf, wenn dieser mehr Schutz bietet als das, was du gerade trägst.

FÄSSER

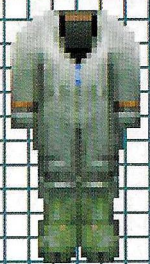


FÄSSER

FÄSSER sollten abgeschossen werden und in der Nähe von Feinden explodieren. Aber sei' vorsichtig und gehe nicht zu nahe, sonst erwischt es DICH auch.

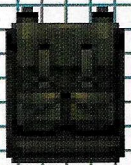
POWER-UPS

Hierbei handelt es sich um "aufregende Elektronik", die man bei DOOM™ finden kann. Die meisten dieser Teile sind sehr handlich, nimm' sie also auf, wenn du kannst. Diese besonderen Gegenstände haben entweder eine Wirkung während des gesamten Levels, für eine bestimmte Zeitdauer oder bieten nur sofortigen Nutzen. Einige von ihnen beeinflussen den Spielbildschirm, so daß du weißt, wann sie aktiviert sind. Wenn du zum Beispiel einen Strahlenanzug aufnimmst, dann wird der Spielbildschirm grün. Er nimmt wieder seine normale Farbe an, wenn die Wirkung nachläßt. Dies ist ein Hinweis, sich besser schnell aus dem strahlenden Schlamm zu begeben!



STAHLENANZÜGE

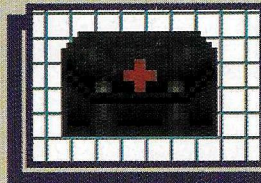
Bieten Schutz gegen Radioaktivität, Hitze und andere Formen niedriger Energie. Grundsätzlich bieten dir Strahlenanzüge die Möglichkeit, durch radioaktiven Schlamm zu waten, ohne Schaden zu nehmen. Solange dein Anzug funktioniert, hat dein Bildschirm eine grünliche Farbe. Dauer: Zeitabhängig.



RUCKSÄCKE

RUCKSÄCKE erhöhen die Menge Munition, die du tragen kannst. Zusätzlich erhältst du jedes Mal Munition, wenn du einen Rucksack findest.

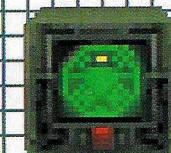
DOOMMNL O2-D950524-1D



WUTPAKETE

Heilen dich, verpassen dir einen Super-Adrenalinstoß und erhöhen deine Muskelkraft enorm. Da du bereits ein recht muskelbepackter Kerl bist,

erlaubt diese Superstärke es dir, daß du normale Töpel zerreißt, und du kannst selbst diese Ungeheuer flach machen, ohne dich zu sehr anstrengen zu müssen. Allerdings mußt du mit der Faust angreifen, um Vorteile aus dem Wutpaket zu ziehen. Wenn du wütend geworden bist, wird dein Bildschirm kurz rot. Dauer: Ein Level.



COMPUTERKARTEN

Ein praktischer Fund. Sie aktualisieren deine Autokarte mit einer vollständigen Karte des gesamten Gebietes, einschließlich aller Geheimnisse und versteckten Bereiche. Bereiche, in denen du noch nicht gewesen bist, sind grau dargestellt. Dauer: Ein Level.



LEICHTE VERSTÄRKERSENSOREN

Diese erlauben dir, in stockdunkler Nacht ganz klar zu sehen. Dauer: Zeitabhängig.

DOOMMNL O2-D950524-1D

FEINDE

Als die Kreaturen das erste Mal in den Toren erschienen, wurden sie von Videokameras aufgenommen. Die Videodaten wurden von der UAC analysiert, und die Ergebnisse werden hier **UND NUR HIER** gezeigt, um dir zu zeigen, mit wem du es zu tun hast.

Einige nennen sie Dämonen, andere Ungeheuer. Was immer sie sind, sie stammen nicht von dieser Welt und warten auf dich.

FEINDERKENNUNG

N2



17:48

EHEMALIGE SOLDATEN

Als die Kreaturen das erste Mal in den Toren erschienen, wurden sie von Videokameras aufgenommen. Die Videodaten wurden von der UAC analysiert, und die Ergebnisse werden hier **UND NUR HIER** gezeigt, um dir zu zeigen, mit wem du es zu tun hast.

AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

ORT

UAC BEZEICHNUNG

s:23

S6



03:21

EHEMALIGE FELDWEBEL

Gilt auch für diese. Bis auf die Tatsache, daß sie gemeiner und härter sind. Diese wandelnden Schrotflinten verpassen dir ein paar zusätzliche Löcher, wenn du nicht vorsichtig bist.

AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

ORT

UAC BEZEICHNUNG

W1



11:34

KOBOLDE

Du dachtest, ein Kobold sei ein niedlicher kleiner Kerl in einem roten Mantel mit einer Heugabel. Dieser Kobold wirft Feuerbälle in deinen Hals und stirbt erst nach mehreren Kugeln. Es wird Zeit, eine wirkungsvollere Waffe als eine Pistole zu finden, wenn du mehr als einem dieser Mutanten gegenüberzutreten willst.

AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

ORT

UAC BEZEICHNUNG

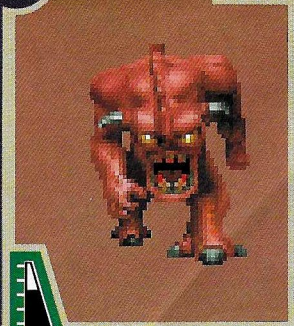
s:24

FEINDERKENNUNG

E5

20:17

UNGEHEUER



Sehen aus wie rasierte Gorillas, nur daß diese Hörner, große Köpfe und eine Menge Zähne haben. Sie sind nicht leicht zu töten. Wenn du zu dicht kommst, reißen Sie dir deinen armen Kopf ab.



AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

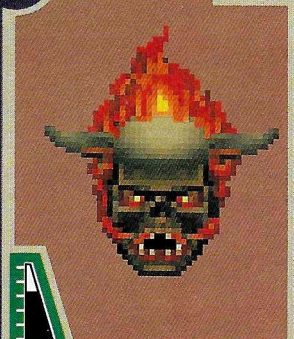
ORT

UAC BEZEICHNUNG

W9

20:17

UNGEHEUER



Dumm.
Hart.
Fliegen.
Brennend.
Genug gesagt!



AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

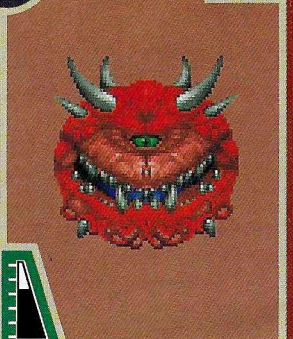
ORT

UAC BEZEICHNUNG

E2

09:35

KAKODÄMONEN



Sie schwimmen in der Luft, stoßen Kugelblitze aus und haben einen wahnsinnig großen Mund. Wenn du ihnen zu nahe kommst, wirst du getoastet.



AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

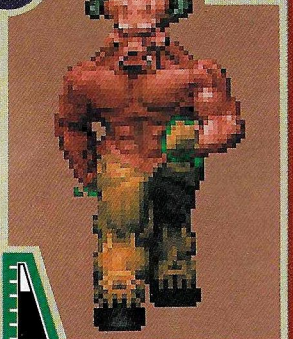
ORT

UAC BEZEICHNUNG

N3

22:59

HÖLLENBARONE



Hart wie ein Lastwagen und fast so groß sind diese Riesen - das schlimmste auf zwei Beinen seit dem Tyrannosaurus Rex.



AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

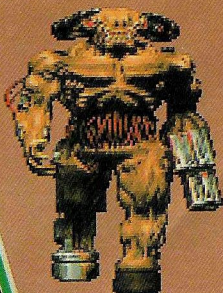
ORT

UAC BEZEICHNUNG

S2

13:26

CYBERDÄMON



Halb gefühllose Maschine, halb wütender gehörnter Teufel. Dieser wandelnde Albtraum hat einen Raketenwerfer und wird mit Sicherheit versuchen, dich zu ergreifen. Achte darauf, daß du durchgeladen hast, bevor du dich an ihn hermachst.

AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

ORT

UAC BEZEICHNUNG

W4

11:11

SPINNENDÄMON



Denke an die Schmerzen, die eine schwarze Witwe verursacht, wenn du ihr Nest störst. Dann denke daran, was passiert, wenn du eine solche in der Größe eines M60 Panzers aufstöberst. Sie schießt mit einem Maschinengewehr.

Könnte dich schwer verletzen.

AUFLÖSUNG

VIDEOZEIT

ORT

UAC BEZEICHNUNG

s:27

HERAUSGEBER- UND MITARBEITERVERZEICHNIS

id SOFTWARE

Programmierer	John Carmack, John Romero David Taylor, Michael Abrash
Künstler	Adrian Carmack, Kevin Cloud,
Levelkonstrukteure	John Romero, Sandy Petersen American McGee, Shawn Green
Entwicklungsunterstützung	Shawn Green
Biz	Jay Wilbur
Biz Assistentin	Donna Jackson
Original PC Musik und Ton FX:	Bobby Prince

SCULPTURED SOFTWARE

Programmierer	Randy Linden
Projektleitung	Randy Linden, Kelly Zmak Vince Bracken
Programmierungsunterstützung	Randy Linden, Ron Stagg
Künstler	Michael Hunter, Bryan Jacobs Virginia Sargent
Ton	Paul Webb, Bob Dayley
Test	Vince Bracken, Gary Rowberry Chris Olson, Chandler Holbrook Garon Galloway, Ben Nielson
Doom ist mein Leben	John Coffey
Besonderer Dank an	Jodi Harvey, George Metos Kevin Kralian, John Morgan

WILLIAMS ENTERTAINMENT

Handbuchentwurf & -herstellung	Debbie Austin, Steve High Shawn Murphy
Qualitätskontrolle	Williams Entertainment Testing

s:28