

MUSIC AND SOUNDS

This page has all the music and sounds from Doom and Doom 2. Your browser is likely set to play a sound file when one is downloaded, so if you want to save one to your computer, right-click the link to the midi. There should be something in the menu along the lines of "Save file as..." depending on your browser.

All of these sounds and midis were created by Bobby Prince.

Music

[Download all music](#)

(Ultimate) Doom	Doom 2
<i>E1M1 - Hangar</i> <i>E1M2 - Nuclear Plant</i> <i>E1M3 - Toxin Refinery</i> <i>E1M4 - Command Control</i> <i>E1M5 - Phobos Lab</i> <i>E1M6 - Central Processing</i> <i>E1M7 - Computer Station</i> <i>E1M8 - Phobos Anomaly</i> <i>E1M9 (Secret 1) - Military Base</i> <i>E2M1 - Deimos Anomaly</i> <i>E2M2 - Containment Area</i> <i>E2M3 - Refinery</i> <i>E2M4 - Deimos Lab</i> <i>E2M5 - Command Center</i> <i>E2M6 - Halls of the Damned</i> <i>E2M7 - Spawning Vats</i> <i>E2M8 - Tower of Babel</i> <i>E2M9 (Secret 2) - Fortress of Mystery</i> <i>E3M1 - Hell Keep</i> <i>E3M2 - Slough of Despair</i> <i>E3M3 - Pandemonium</i> <i>E3M4 - House of Pain</i> <i>E3M5 - Unholy Cathedral</i>	<i>Map01 - Entryway</i> <i>Map02 - Underhalls</i> <i>Map03 - The Gantlet</i> <i>Map04 - The Focus</i> <i>Map05 - The Waste Tunnels</i> <i>Map06 - The Crusher</i> <i>Map07 - Dead Simple</i> <i>Map08 - Tricks and Traps</i> <i>Map09 - The Pit</i> <i>Map10 - Refueling Base</i> <i>Map11 - 'O' of Destruction!/Circle of Death</i> <i>Map12 - The Factory</i> <i>Map13 - Downtown</i> <i>Map14 - The Inmost Dens</i> <i>Map15 - Industrial Zone</i> <i>Map16 - Suburbs</i> <i>Map17 - Tenements</i> <i>Map18 - The Courtyard</i> <i>Map19 - The Citadel</i> <i>Map20 - Gotcha!</i> <i>Map21 - Nirvana</i> <i>Map22 - The Catacombs</i> <i>Map23 - Barrels o' Fun</i> <i>Map24 - The Chasm</i> <i>Map25 - Bloodfalls</i>

[E3M6 - Mt. Erebus](#)[E3M7 - Limbo](#)[E3M8 - Dis](#)[E3M9 \(Secret 3\) - Warrens](#)[E4M1 - Hell Beneath](#)[E4M2 - Perfect Hatred](#)[E4M3 - Sever the Wicked](#)[E4M4 - Unruly Evil](#)[E4M5 - They Will Repent](#)[E4M6 - Against Thee Wickedly](#)[E4M7 - And Hell Followed](#)[E4M8 - Unto the Cruel](#)[E4M9 \(Secret 4\) - Fear](#)[Title music](#)[Slightly different title music\(?\)](#)[Music between maps](#)[Text music](#)[End of Episode 3 music](#)[Map26 - The Abandoned Mines](#)[Map27 - Monster Condo](#)[Map28 - The Spirit World](#)[Map29 - The Living End](#)[Map30 - Icon of Sin](#)[Map31 \(Secret 1\) - Wolfenstein](#)[Map32 \(Secret 2\) - Grosse](#)[Title music](#)[Music between maps](#)[Text music](#)[Ending sequence music](#)

Sounds

[Download all sounds](#)

Player

[Activating a wall](#)[Hitting the ground](#)[Injured](#)[Death 1](#)[Death 2](#)[Death 3 \(gibbed\)](#)

Enemies

Zombieman/Shotgun Guy/Heavy Weapons Dude

[Sight 1](#)[Sight 2](#)[Sight 3](#)[Nearby](#)[Attack 1 \(ZM\)](#)[Attack 2 \(SG/HWD\)](#)[Injured](#)

[Death 1](#)
[Death 2](#)
[Death 3](#)
[Death 4 \(gibbed\)](#)

Imp

[Sight 1](#)
[Sight 2](#)
[Nearby](#)
[Attack near](#)
[Attack far](#)
[Injured](#)
[Death 1](#)
[Death 2](#)
[Death 3 \(gibbed\)](#)

Demon

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

Cacodemon

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

Lost Soul

[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

Hell Knight

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack near](#)
[Attack far](#)
[Injured](#)
[Death](#)

Baron of Hell

[Sight](#)

[Nearby](#)
[Attack near](#)
[Attack far](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[Arachnotron](#)

[Sight](#)
[Walk](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[Pain Elemental](#)

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[Revenant](#)

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack near swing](#)
[Attack near hit](#)
[Attack far](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[Mancubus](#)

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[Arch-Vile](#)

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[The Spider Mastermind](#)

[Sight](#)

[Walk](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[Cyberdemon](#)

[Sight](#)
[Walk](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death](#)

[SS Nazi](#)

[Sight](#)
[Nearby](#)
[Attack](#)
[Injured](#)
[Death 1](#)
[Death 2 \(gibbed\)](#)

[Commander Keen](#)

[Injured](#)
[Death](#)

[End Boss](#)

[Sight](#) Read about this sound [here](#).
[Attack, release cube](#)
[Attack, cube in flight](#)
[Injured](#)
[Death](#)

Weapons

[Fist](#)

[Hitting](#)

[Chainsaw](#)

[Selected](#)
[Idling](#)
[Firing](#)
[Hitting](#)

[Pistol](#)

[Firing](#)

[Shotgun](#)

[Firing](#)

[Super Shotgun](#)

[Firing](#)

[Opening](#)

[Reloading](#)

[Closing](#)

[Chaingun](#)

[Firing](#)

[Rocket Launcher](#)

[Firing](#)

[Hitting](#)

[Plasma Rifle](#)

[Firing](#)

[Hitting](#)

[BFG 9000](#)

[Firing](#)

[Hitting](#)

Environment

[Lift starting](#)

[Lift stopping](#)

[Door opening 1](#)

[Door closing 1](#)

[Door opening 2](#)

[Door closing 2](#)

[Ceiling moving](#)

[Switch on](#)

[Switch off](#)

[Barrel exploding](#)

[Item respawning](#)

Other

[Item pickup](#)

[Weapon pickup](#)

[Getting a powerup](#)
[Doom chat sound](#)
[Doom 2 chat sound](#)
[Teleport](#)
[Entering next map](#)

About Bobby Prince

Robert Prince worked for Id from 1991-1994. He made the sounds and music for Commander Keen episodes 4, 5, and 6, Catacombs 3D, Wolfenstein 3D, Spear of Destiny, Doom, and Doom 2. He also made some of the music in Duke Nukem 3D. In 1997, he published a CD of enhanced [Doom music](#). Before working for Id, he was a lawyer.

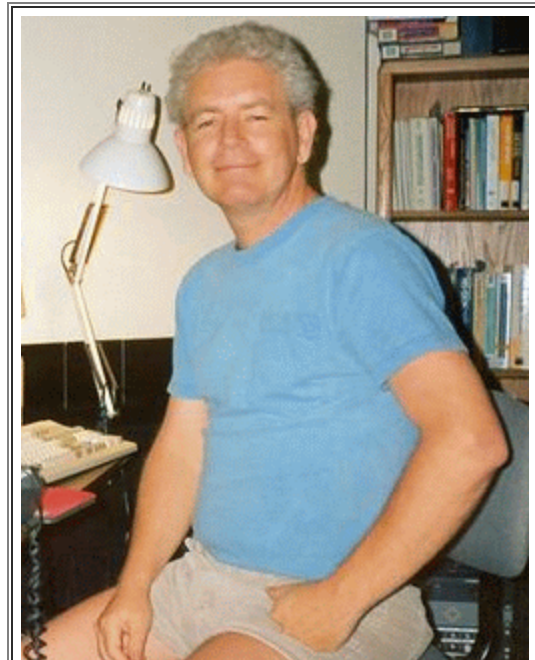


Image © Planet //Rome.ro

HOME

TOP OF PAGE

Copyright © [Jake Gilbert](#) 2003-2007