

Das Grauen hat einen Namen

# DOOM 3

Sind Ihre Nerven stark genug für **Doom 3**? id Software will Sie im Horror-Shooter bis in die Hölle schicken. Lead Designer Tim Willits ließ uns exklusiv in seine Trickkiste blicken und verriet, wie wichtig Handlung, Surround-Sound und die mächtige Physik-Engine sind.

## INHALT

Mega-Preview	28
Die Waffen	31
Interview mit id	34
Vergleich: Doom und Doom 3	35



Der flinke Revenant mit seinen zielsuchenden Raketen ist einer der gefährlichsten Gegner. Von hinten saust noch eine schaurige Lost Soul heran.

**D**unkelheit jagt Ihnen Angst ein? Einsamkeit bedrückt Sie? id Software will Ihnen beides antun. Mit voller Absicht. In **Doom 3** sind Sie die einzige lebende Seele auf dem Mars, umgeben von Chaos und grotesken Höllenwesen.

Sehen können Sie die Monster nicht, nur hören. Von allen Seiten scheinen sie näher zu kommen. Was tun? Die Taschenlampe benutzen, um das Grauen zu erblicken? Oder lieber die Pumpgun durchladen, um nicht wehrlos zu sein? Als Sie ein oranges Glimmen vor sich erblicken, ist es schon zu spät: Ein Imp schleudert Ihnen seinen Feuerball direkt ins Gesicht...

### Tim Willits packt aus

Was id Software bislang verschwiegen hatte, ist jetzt sicher: Der Spieler wird das letzte Viertel von **Doom 3** in der Hölle verbringen. Von der High-Tech-Forschungsstation auf dem Mars steigen Sie hinab in düstere

Ausgrabungsstätten. Dann wird die Umgebung immer organischer, Stahl verwandelt sich in rohes Fleisch, bis Sie schließlich vor dem Tor zur Hölle stehen.

GameStar hat brandneue Bilder und Infos aufgetan und exklusiv mit Lead Designer Tim Willits gesprochen. Über Waffen, Monster und die Designkniffe, mit denen id aus einem Ego-Shooter einen Alptraum in Bits & Bytes erschaffen will.

### Die Ruhe vor dem Sturm

**Doom 3** wird ein Remake des Action-Klassikers **Doom**. Die Geschichte ist identisch, viele Monster und Waffen werden recycelt. **Doom** warf den Spieler ohne Intro direkt in einen großen Raum, wo er nach nur wenigen Sekunden von den ersten Zombies attackiert wurde. Auch in **Doom 3** können Sie sofort mit handfester Action loslegen. Oder Sie lassen sich beliebig viel Zeit, Teile der Forschungsanlage auf dem roten Planeten zu er-

kunden. Sie können mit Wissenschaftlern plaudern, um mehr über die Station und wichtige Personen zu erfahren. Etwa über einen Forscher, der beim Streben nach immer mehr Wissen seine Menschlichkeit aufs Spiel setzt – und gegen Ende der

Handlung eine überlebenswichtige Rolle spielen wird.

Mit selbst vorgegebenem Tempo erfahren Sie Details über die Arbeit der Wissenschaftler und machen sich gleichzeitig mit dem neuartigen Interface vertraut. Die Steuerung ist



In den unterirdischen Ausgrabungsstätten holt ein Hellknight zum mächtigen Schlag aus.



Deathmatch: Ein Spieler sucht mit der Taschenlampe in dunklen Ecken nach seinem Gegner. Der nutzt die Chance und nimmt den Wehrlosen mit dem Plasmagewehr unter Feuer.

denkbar simpel: Normalerweise halten Sie eine Waffe in der Hand. Sobald Sie an eine Türe oder eine Computerkonsole treten, blendet das Spiel einen Mauszeiger ein, mit dem Sie die Schaltflächen bedienen. Jetzt können Sie E-Mails lesen, Lagepläne studieren, Video-Botschaften sehen und sogar Kräne oder Teleporter bedienen.

Sobald Sie einen Schritt zurückgehen, nehmen Sie wieder die Waffe in die Hand. Der Spieler ist somit wehrlos, während er etwa versucht, einen Generator einzuschalten.

### Echtes Grauen dank Surround-Sound

Das eigentliche Spiel beginnt mit einem Paukenschlag: Ein

Teleporter-Experiment öffnet plötzlich ein Dimensionstor, aus dem schauerliche Monster quellen und alle anwesenden Forscher töten. Die Ungeheuer verschwinden in den unteren Etagen der Anlage und lassen den Spieler alleine zurück. Flackernde Lichter verraten, dass die Stromgeneratoren immer wieder aussetzen. Als wir uns auf den Weg machen, sie zu reparieren, verändert sich allmählich die Geräuschkulisse.

Wie wichtig der Sound bei **Doom 3** für die Atmosphäre ist, haben wir selbst erfahren können: Der Subwoofer der Surround-Anlage erzeugt das tiefe Brummen ferner Hochspannungsanlagen. Aus den fünf Lautsprechern um uns dringen beängstigende Geräusche: Von rechts ein leises Stöhnen. Hinter uns scheint Metall auf Metall zu schaben. Links ertönen dumpfe Schläge, als werfe sich ein wildes Tier gegen die Gitterstäbe seines Käfigs. Und durch das Stahl-

schott vor uns vernehmen wir ein heiseres Schnauben von...

### Hochspannung

Tim Willits gibt unumwunden zu, dass id bewährte Elemente aus Horrorfilmen für **Doom 3** einsetzt, um Spannung auch ohne Kämpfe gegen Monster zu erzeugen. »Manchmal ist die Ahnung, dass etwas passieren wird, viel furchterregender als das Ereignis selbst«, erklärt er. Ein Beispiel: Wir betreten einen Raum. Die Tür hinter uns fällt krachend ins Schloss und alle Lichter gehen aus. Durch die Lüftungsschächte an der Decke hören wir Kriechgeräusche. Mit der Taschenlampe in der Hand suchen wir nach einem Ausweg, müssen dafür aber die Waffe wegstecken. Die Geräusche werden lauter, wir können die Nähe der Ungeheuer fast körperlich spüren, ohne sie zu sehen. Plötzlich gehen die Lichter wieder an und wir sehen uns von Dämonen umringt.



Der kräftige Zombie-Soldat hat dank seines Tentakel-Arms eine enorme Reichweite. Sein Artgenosse im Hintergrund ist ein mutierter Arbeiter.

Dass wir uns jetzt den Weg frei kämpfen müssen, erscheint beinahe wie eine Erlösung.

Auf Ihrem weihnachtlichen Wunschzettel sollten Surround-Soundkarte nebst 5.1-Lautsprechern ganz oben stehen. Gewöhnliche Stereo-Boxen signalisieren nur über zunehmende Lautstärke, dass Unheil naht. Aus welcher Richtung, müssen Sie durch hektisches Umsehen herausfinden. Übrigens: Auch wenn id mit solchen Schockeffekten gezielt unseren Fluchtin-

stinkt anspricht, ist Wegrennen keine Lösung. Ähnlich wie in **Diable 2** besitzt der Spieler eine gewisse Ausdauer – ist die erschöpft, kommt er nur noch langsam vorwärts. Langsamer als die schlurfenden Zombies!

### Im Team gegen Dämonen

Die aufwändig dargestellten Schatten übernehmen eine ähnlich wichtige Funktion wie der Surround-Sound. Das grotesk verzerrte Abbild eines menschenähnlichen Wesens an einer Wand kann nämlich zweierlei bedeuten: Ein fürchterlicher Hellknight schleicht sich an. Oder es ist doch nur ein anderer Soldat, der kurz darauf Seite an Seite mit Ihnen kämpft. Einige Marines, die sich in den Gängen tief im Boden vor den Dämonen versteckt haben, helfen Ihnen in besonders schweren Kämpfen; Befehle dürfen Sie den Jungs nicht erteilen.

An anderer Stelle treffen Sie den Wissenschaftler Ed, der den weiteren Weg kennt und Sie eine Weile mit seiner Taschenlampe begleitet. Das Gute: Sie kämpfen, er leuchtet. Nachteil: Sie müssen den ängstlichen und verwirren Mann unbedingt lebendig durch den dunklen Abschnitt bringen. Sie wissen ja, entweder leuchten oder ballern...

### Beste Waffe: Soul Cube

Mit der Standard-Pistole der Marines halten Sie sich nur die normalen Zombies sicher vom Leib. Im Nahkampf gegen Trites oder Pinky Demons hilft die Kettensäge. Die neuen Zombie-Soldaten mit dem Tentakel-Fernangriff müssen mehrmals mit der Pumpgun oder dem neuen leichten MG getroffen werden. Und gegen den wieselflinken Revenant mit seinen zielsuchenden Raketen sollten Sie mit der schnell feuernden Plasmakanone oder Handgranaten antreten.

Sind Sie erst einmal in der Höhle, brauchen Sie die Gatling-Gun, den Raketenwerfer und die BFG. Stärkste Waffe wird der Soul Cube sein. Zur Funktion des Seelenwürfels verriet uns Tim Willits, dass dieses uralte Relikt schon vor Äonen im Kampf gegen die Dämonen eingesetzt worden sei.



### DIE WAFFEN

Neun Waffen helfen Ihnen im Kampf gegen die Höllenwesen. Sechs sind bereits aus Doom 1 und 2 bekannt. Im dritten Teil finden Sie außerdem ein leichtes Maschinengewehr, Handgranaten und den Soul Cube (ein uraltes, mystisches Relikt).



Die Kettensäge ist perfekt für den Nahkampf gegen Zombies.



Die kleine Standard-Pistole richtet nur wenig Schaden an.



Mit dem leichten Maschinengewehr treffen Sie sogar flinke Gegner.



Aus der Nähe wirft die Wucht der Pumpgun-Geschosse Gegner zurück.



Das Plasmagewehr brutzelt auch Hellknights & Co. effektiv.



Mit detaillierten Storyboards arbeitet id Software die Levels aus. Hier muss der Spieler mit einem Teleporter einen entlegenen Teil der Station erreichen.



Die Trites genannten Spinnenwesen greifen bevorzugt in Rudeln und von mehreren Seiten an.



Der Einfluss der Hölle weitet sich aus: Tentakel durchziehen Räume, Stahlwände verwandeln sich in rohes Fleisch.

Wir spekulieren einfach mal wild: Der Soul Cube könnte einen Dämonen einsaugen, sodass Sie dessen Fähigkeiten als Waffe einsetzen können.

### Explosive Fässer

**Doom 3** wird streng linear verlaufen. id schickt Sie in einer festen Reihenfolge durch die Levels,

damit die Spannung stets an den vorgesehenen Stellen ihren Höhepunkt erreicht. Abwechslung bringt die Physik-Engine, die für immer wieder neue Herausfor-

derungen sorgt. Größere Monster nutzen herumstehende Objekte (Kisten, Fässer, kleinere Dämonen) als Wurfgeschosse, oder rutschen langsam von einer



Jede Figur wird mit der 3D-Software Maya möglichst detailliert gebaut und besteht ursprünglich aus rund 250.000 Polygonen.

Für die Grafik-Engine muss das Modell auf durchschnittlich 1.400 Polygone verkleinert werden und sieht entsprechend grob aus.

Damit der Zombie im Spiel so detailliert wie das Original aussieht, klebt die Engine in Echtzeit mehrere Texturen auf das Modell.



Trites hören Sie schon weitem durch das trippelnde Geräusch. Außer, sie seilen sich lautlos von der Decke ab.

## INTERVIEW MIT ID

### GameStar Wann erscheint Doom 3?

**TIM WILLITS** Alle Levels sind fertig gebaut, wir müssen sie noch optimal anordnen, polieren und balancieren. Das dauert mit Sicherheit noch einige Monate.

**GameStar** Activision hat Doom 3 ins nächste Finanzjahr geschoben, das im April 2004 beginnt. Wird das Spiel also erst im 2. Quartal erscheinen?

**TIM WILLITS** Doom 3 wird erst dann erscheinen, wenn es fertig ist.

**GameStar** Haben bereits andere Entwickler die Doom-3-Engine lizenziert?

**TIM WILLITS** Die Doom-3-Engine ist ein größerer Technologiesprung als das damals mit der Quake-3-Engine der Fall war. Darum wird es etwas längern dauern, bis ähnlich viele Titel auf den Markt kommen, die unsere neue Engine nutzen.

**GameStar** Wie lange wird es dauern, Doom 3 durchzuspielen?

**TIM WILLITS** Das hängt von der Spielweise ab. Wer Levels ausgiebig erkundet, Ge-

sprache führt und sich die Videos an den Terminals ansieht, wird einige Zeit beschäftigt sein. Wenn jemand die Story ignoriert und sich möglichst schnell durchballert, wird er schon nach einigen Stunden fertig sein können.

**GameStar** Steht schon fest, wie viele Monster es geben wird?

**TIM WILLITS** Ich will auf keinen Fall eine Zahl nennen, denn das Spiel ist noch nicht fertig. Wenn jemand von uns eine gute Idee für ein Monster hat, bauen wir es noch ein. Wir sind eben klein genug, um das Spiel derart flexibel zu entwickeln.

**GameStar** Hat die geleakte Alpha-Version die Entwicklung beeinträchtigt?

**TIM WILLITS** Das war sicher ärgerlich und störend, hatte aber keinen wesentlichen Einfluss auf die Programmierung.

**GameStar** Wie umfangreich wird der Mehrspieler-Modus?

**TIM WILLITS** Wir haben zur Zeit sechs bis acht Karten in der engeren Wahl, wissen

aber noch nicht, welche davon wir wirklich mögen.

**GameStar** Unterscheiden sich die Multiplayer-Waffen zum Solospiel?

**TIM WILLITS** Nach dem Feedback der QuakeCon-Besucher haben wir die Standard-Pistole stärker gemacht. Diese Waffe ist jetzt wichtiger, hat aber anfangs nur 25 Schuss im Magazin.

**GameStar** Welche Modi wird es geben?

**TIM WILLITS** Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man Standing und Turnier. Wir wollen Multiplayer geradlinig halten.

**GameStar** Gerüchten zufolge nutzt Doom 3 ein Peer-to-Peer-Netzwerk ähnlich dem Kazaa-Netzwerk. Stimmt das?

**TIM WILLITS** Nein. Wir benutzen ein Client-Server-Modell. Peer-to-Peer haben wir getestet, aber es lieferte nicht die gewünschten Ergebnisse.



Tim Willits,  
Lead Designer

## VERGLEICH: DOOM UND DOOM 3



1993: Im Kampf gegen den sogenannten Zombie-Commando: Diese schwerbewaffneten, mutierten Soldaten sind die stärksten Zombies in dem 3D-Klassiker und greifen gerne aus dem Hinterhalt an.



2004: Der neue Commando kämpft statt mit Schusswaffen mit einem meterlangen Tentakel-Arm, den er wie eine Peitsche einsetzt. Er steckt mehr Treffer ein als gewöhnliche Zombies.

Rampe. Alle Gegenstände (und Figures) haben nämlich einen eigenen Reibungswert.

Dämonen brechen überraschend an dafür vorgesehenen Stellen durch Wände und Decken. In einer riesigen Höhle transportiert ein Kran schwere Stahlträger und Kisten. Plötzlich bricht die Plattform, die Bauteile drohen den Spieler zu erschlagen. Der muss jetzt schleunigst ausweichen, und zwar bei jedem neuerlichen Spielen anders: Die Teile purzeln physikalisch korrekt in die Tiefe, beeinflussen ihren Weg gegenseitig und werden so unberechenbar.

Der Spieler kann die Umgebung zwar nicht zerstören, darf die Physik-Engine aber zu seinem Vorteil nutzen. In **Doom 3**

können Sie ein Fass umwerfen, dagegen laufen und es so auf einen dicken Dämonen zurollen lassen. Dann bringen Sie die Tonne mit einem gezielten Schuss zur Explosion – Gegner besiegt. Und: Je nachdem, wo Sie einen Zombie mit der Pumpgun treffen, reißt ihn die Wucht gleich von den Füßen oder wirft ihn nur einen Schritt zurück.

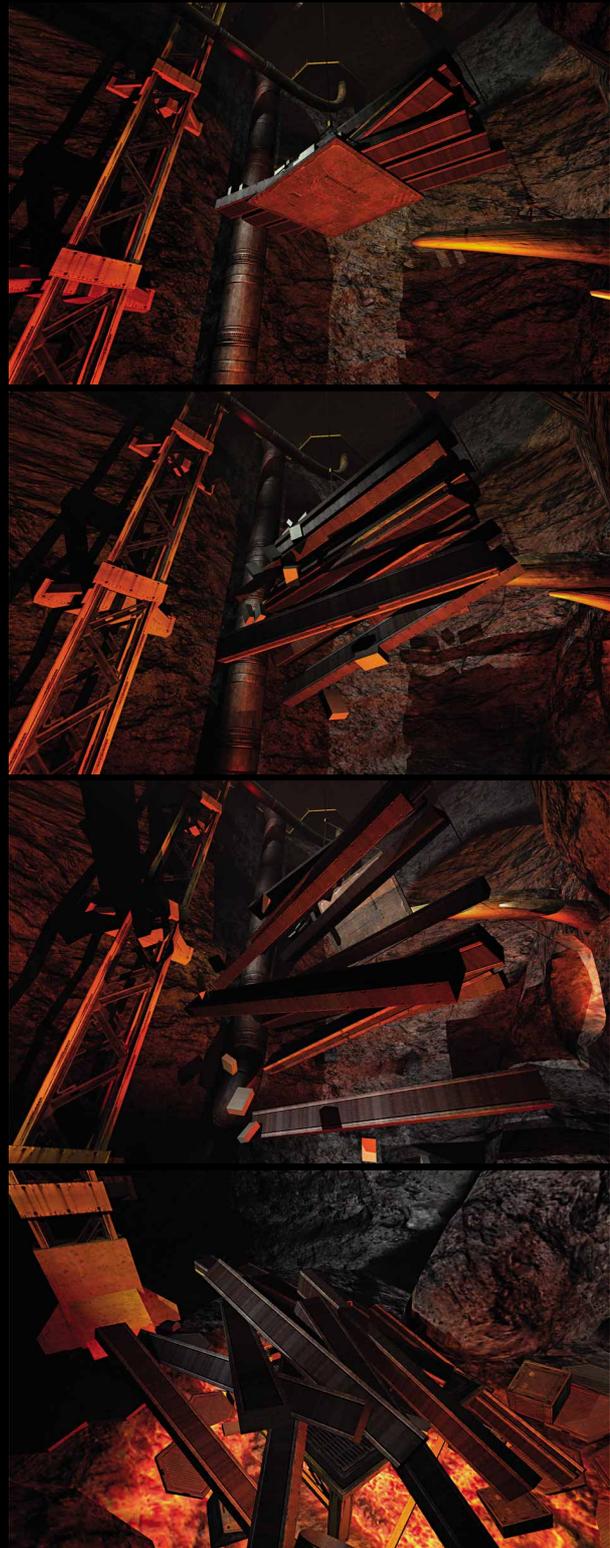
### Multiplayer im Dunklen

Der Mehrspielermodus ist auf vier Spieler beschränkt. Hier kommen die Stärken des Solomodus ebenfalls zur Geltung: Dunkle Ecken eignen sich als Versteck für Camper, die detaillierten Echtzeit-Schatten verraten Unvorsichtige. Und Teleporter ermöglichen Überraschungsangriffe. Schwankende Lampen zeigen, dass kurz zuvor ein anderer Spieler dagegen gelaufen ist. Besonderer Clou: Wenn Sie einen Generator ausschalten, tauchen Sie den dazugehörigen Level-Abschnitt in Dunkelheit. Dann müssen sich alle Spieler auf ihr Gehör (und die Qualität ihrer idealerweise sechs Lautsprecher) verlassen, um einen Frag zu erzielen. Sucht jemand per Taschenlampe nach Gegnern, wird er zur Zielscheibe für Heckenschützen. Wer überraschend das Licht wieder einschalten will, sollte nicht vergessen, dass er dafür einige wertvolle Sekunden lang die Waffe wegstecken muss.

### Mods im Anmarsch

Gute Nachricht für Mod-Entwickler: Zusätzlich zum »World Editor« liefert id die nötigen Interface-Routinen, Texturen und Skripte von **Doom 3** unverlüsselt mit. »Früher haben wir immer nur ein, zwei Beispiele veröffentlicht, den Rest mussten sich die Mod-Entwickler erarbeiten«, sagt Tim Willits. »Diesmal können sie das komplette Spiel ansehen und lernen, wie wir es programmiert haben.«

Schon seit geraumer Zeit arbeiten Hobby-Designer an Modifikationen, ohne das Spiel zu haben – dank vieler Vorab-Infos seitens id. Unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) **QUICKLINK: 86** haben wir einen Artikel vorbereitet, der konkrete Mod-Projekte vorstellt. **FS**



Die Ladeplattform bricht – jetzt müssen wir den physikalisch korrekt fallenden und somit unberechenbaren Stahlträgern ausweichen.

### DOOM 3

Genre: Ego-Shooter  
Termin: 2. Quartal 2004

Entwickler: id Software  
Potenzial: Sehr gut

**Florian Stangl:** »Ich rate allen Actionspielern: Wenn Sie noch kein 5.1-Soundsystem haben, kaufen Sie eines für Doom 3. Der Einsatz von Dunkelheit und Grusel-Geräuschen garantiert Gänsehaut, und über das Story-Plus im Vergleich zu den Vorgängern freue ich mich. Schade nur, dass so wenig Multiplayer-Karten geplant sind. Der Trip in die Hölle ist trotzdem schon gebucht!«



Ein Hellknight bewacht den Eingang zur Hölle, dem finalen, umfangreichsten Schauplatz von Doom 3.



► GAMESTAR.DE:  
Zusatzartikel  
Doom-3-Mods