

## Deathmatch live

# Doom 3

Perfekt animierte Monster und Splatter-Effekte sind nicht alles: Auch im Multiplayer-Modus will id Software mit dem Horror-Shooter Akzente setzen.

## WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

**K**ein Counterstrike, kein Battlefield 1942 – ohne Doom wären Online-Shooter in der jetzigen Form undenkbar. Das Programm von id Software war ein Vorreiter in Sachen Multiplayer. Demnächst feiert die Reihe ihr Comeback: Anfang 2004 soll das immer wieder verschobene **Doom 3** erscheinen – mit spektakulärer Optik und neuen Spielideen. Auf der Spezialmesse Quakecon in Dallas/Texas war Mitte August in einem Mehrspieler-Level zu sehen, wie die Mannen um John Carmack das Genre aufmischen möchten.

### Fiese Finsternis

Aufwändige Team-Modi, komplizierte Waffen-Auswahlmenüs oder gar unterschiedliche Kämpferklassen: das alles wird's in **Doom 3** nicht geben. Statt dessen setzt id Software auf unkomplizierten Ballerspaß im Deathmatch. Welche weiteren Modi das fertige Spiel enthält, ist derzeit noch offen. Trotzdem tut sich auch spielerisch was – den neuen technischen Möglichkeiten sei dank. Insbesondere die Lichteffekte sollen für mehr Spannung sorgen. So bauen die Entwickler Räume, in denen rie-



In den detaillierten Multiplayer-Levels wie dem **Generatorraum** können Sie an einigen Stellen das Licht ausknipsen.

sige Schalter an den Wänden die Beleuchtung vollständig ein- oder ausschalten. Das schafft Möglichkeiten für Hinterhalte – beispielsweise können Sie mit dem Raketenwerfer im Anschlag auf Gegenspieler lauern. Sobald Sie Schritte hören oder Ihr Instinkt anspringt, reicht ein

Rempler gegen die Mega-Taste und schon sehen Sie das Ziel. Allerdings sind Sie als Opfer nicht völlig schutzlos der Finsternis ausgeliefert: Wer bereit ist, auf eine richtige Waffe zu verzichten, erhellt die Gänge mit einer Taschenlampe. Im Notfall können Sie mit der zerbrechlichen Funzel sogar zuschlagen.

### Schrei, wenn Du kannst

Abgesehen von Waffen – die Palette reicht von der Motorsäge bis zum Plasmagewehr – kom-

men Sie zudem mit Powerups zu Punkten. In der spielbaren Version war nur ein Extra vorhanden, und das auch noch gut versteckt. Dafür hat es die Berserker-Pille in sich: Solange sie aktiv ist, verdoppeln sich Geschwindigkeit und vor allem Schlagkraft – ein Hieb »fraggt« dann sofort jeden Opponenten. Allerdings hört Sie jeder andere Teilnehmer, solange das Dopingmittel wirkt, denn Ihrer virtuellen Kehle entringt sich ein langer, lauter Schrei. **PS**



Am Boden eines fallengespickten Schachts liegt die **Berserker-Pille**.

## Doom 3

**Genre:** Ego-Shooter **Entwickler:** id Software  
**Termin:** 1. Quartal 2004 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Die Grafik ist der Hammer – allein schon deshalb rüste ich demnächst meinen Privat-PC für **Doom 3** auf. Und zwar nicht nur für die Solo-Kampagne, sondern auch für den adrenalinschwangeren Multiplayer-Modus mit seinen genialen Lichteffekt-Ideen.«