

Horror-Shooter aus der Hölle

Doom 3



Auf CD/DVD:
Video-Special

»Wer Doom 3 spielt, soll sich vor Angst in die Hosen machen!«, verspricht id Software. Lead Designer Tim Willits verrät uns, wie die Entwickler das schaffen wollen.

Erinnern Sie sich noch an die Zeit vor 1993? Da gab es zwar Vorgänger von **Return to Castle Wolfenstein (dt.)**. Doch den Urknall der Ego-Shooter löste erst id Softwares **Doom** aus. Das Pixelspiel, bei dem man weder hoch noch runter schauen konnte, bot fiese Monster und ein spektakuläres Waffenarsenal. Die Designer Sandy Petersen und John Romero drückten dem Spieler Kettensäge, Schrotflinte, Raketenwerfer sowie die legendäre BFG in die Hand. Und hetzten größere Horden schauriger Höllenmonster auf ihn. Die sahen selbst mit (heute lächerlichen) 320 mal 240 Pixeln furchterregend aus. Eine ähnliche Schockwirkung kündigt id Software ein zweites Mal an: **Doom 3** soll das furchterregendste Spiel aller Zeiten werden! Wir sprachen mit Lead Designer Tim Willits über Horror-Gegner und Missionsdesign.

Spieler soll Angst haben

Das Lieblingswort von Tim Willits ist »Angst«. In jedem zweiten Satz beschreibt er uns, wie id Software dem Spieler das



Ein Imp in Aktion: Springt weit und schleudert Feuerbälle.



Ein Hell Knight vor dem Panoramafenster, das vollständig modellierte Gebäude statt platter Umgebungstexturen zeigt. In Doom 3 werden Sie aber größtenteils im Inneren von Gebäuden agieren.

Fürchten lehren will. Zum Beispiel mit geschickt platzierten Schatten, aus denen plötzlich ein schnaubender Imp hervorspringt und Feuerbälle auf Sie schleudert. Oder ein Laufsteg über Ihnen zerbricht unter dem enormen Gewicht eines Pinky Demon, der brüllend auf Sie herabstürzt. Ihre Waffen spucken Tod und Verderben, der Dämon zuckt ein letztes Mal, und Sie schleichen weiter durch den düsteren Gang – wenn Sie schnell genug reagiert haben.

So weit, so gut: Veteranen kennen das Prozedere schon seit knapp zehn Jahren. Monster sichten, Monster töten, und wieder alles von vorne. **Doom 3** weicht von diesem Prinzip im Grunde genommen keinen Pixel ab. Doch wie der Spieler mit seiner Umgebung und den Gegnern konfrontiert wird, dürfte neue Maßstäbe setzen.

Dolby Horror Pixel Show

»Der Spieler soll sich vor Furcht in die Hosen machen!«, erklärt

uns Tim Willits. Dazu müssen der Lead Designer und seine Kollegen eine real wirkende Umgebung erschaffen. Das ist erst möglich, seit id-Chefprogrammierer John Carmack das sogenannte »Unified Lighting System« entwickelt hat. Dadurch werden feste und bewegliche Teile eines Levels exakt gleich ausgeleuchtet. Das war bisher anders, sodass findige Spieler etwa den zerstörbaren Teil einer Wand leicht entdeckten. **Doom 3** wirkt dagegen wie aus einem

Guss. Es ist unmöglich zu erkennen, wo ein Dämon aus dem Boden brechen könnte.

Außerdem programmierten John Carmack und sein Team ein aufwändiges Sound-System. »Der Spieler hört ständig Geräusche, die ihm Tipps geben, aber auch an die Grenze zur Panik treiben sollen«, beschreibt Tim seine Vision. »Mal ist es das leise Tröpfeln einer Flüssigkeit, die Blut sein könnte. Oder du hörst ein Schaben hinter einer Wand. Dann solltet du sehr,

Monster früher und heute



Die Imps sind die häufigsten Dämonen und verschleudern Feuerbälle. Bekämpft man optimal per MG.



Arch-Viles erwecken gefallene Dämonen zu neuem Leben und beschwören tödliches Feuer herbei.



Die Hell Knights sind langsam, aber stark im Nahkampf und nerven extrem mit grünen Giftkugeln.



Der Arch-Vile stellt sich bevorzugt in eine Horde anderer Dämonen. Aus sicherer Entfernung verschießt er Feuerbälle und erweckt seine Kumpels zu neuem Leben. (1600x1200)

sehr vorsichtig sein...« Zusätzlich wird der Herzschlag Ihrer Spielfigur lauter und schneller, sobald Gefahr droht. Damit dieses System funktioniert, setzen

die Entwickler mehr als 70 Geräuschquellen gleichzeitig ein – normalerweise nutzen Spiele um die 30. Die Soundeffekte variieren in der Lautstärke, damit

Sie die Entfernung einschätzen können. Gleichzeitig simuliert **Doom 3** unterschiedliche Umgebungen: Dadurch klingt beispielsweise das Kratzen großer Klauen in einem kleinen Raum mit metallenen Wänden anders als auf dem Plastikboden einer Lagerhalle. Wer sich so richtig schön gruseln will, sollte schon mal auf eine Soundkarte mit Dolby-Digital-Unterstützung sparen. Damit fühlen Sie sich wie in einem Horrorfilm: Schau- rige Klänge von allen Seiten, und der Subwoofer kündigt dumpf grollend vom nahenden Unheil.

John Carmacks Schattenkabinett

Durch geschickte Platzierung beweglicher Lichtquellen soll man überall Gespenster sehen. Die eigens von id Software entwickelte Physik-Engine lässt Hängelampen pendeln, wenn der Spieler sie anschießt oder berührt. Die tanzenden Schatten

erzeugen im Zusammenspiel mit reflektierenden Oberflächen funkelnde Augen oder blitzende Zähne geheimnisvoller Monster – in der Fantasie des Spielers. »Wir wollen, dass du voller Schreck auf harmlose Rohre oder Monitore ballerst. Und wenn dann tatsächlich ein Arch-Vile im Schatten wartet, über- siehst du ihn«, wünscht sich Tim Willits. Apropos Arch-Vile: Kenner der **Doom**-Serie schnal- zen bei Dämonen wie Imp, Mancubus, Hell Knight oder Lost Soul mit der Zunge. »Ja, wir bringen ein paar der klassischen Monster aus den ersten Doom- Spielen zurück«, bestätigt Willits. »Aber dank der neuen Engine können wir sie viel detaillierter und ausgefeilter darstellen, damit sie noch schrecklicher wirken!«

Doch **Doom 3** wird kein reines Remake: »Außerdem arbeiten wir an ein paar neuen Kreatu- ren!« Welche das sein werden? Dazu hält sich id Software be-



In einem Maschinenraum der Forschungsstation wankt ein zum **Zombie** mutierter Servicetechniker auf uns zu. Diese unbewaffneten Gegner sind relativ **harmlos**, doch in der Masse bedrohlich.

deckt. Sicher ist dagegen, dass erneut kampfstarke Endgegner an bestimmten Stellen auf den Spieler warten werden. Wie viele, und in wie viele Abschnitte **Doom 3** unterteilt sein wird, steht allerdings laut Tim Willits erst in einigen Monaten fest. »Bevor nicht der Levelaufbau so gut wie fertig ist, entscheiden wir nicht über die Zahl der Endgegner.«

Tolle 3D-Engine

Erst die grandiose 3D-Engine erweckt das id'sche Gruselkabinett zum Leben: Da mehrere Texturen geschickt übereinander gelegt werden, wirken etwa die Narben auf dem Bauch der dicken Zombies so furchteinflößend realistisch. Die Kombination aus Texturen, Bump-Mapping und

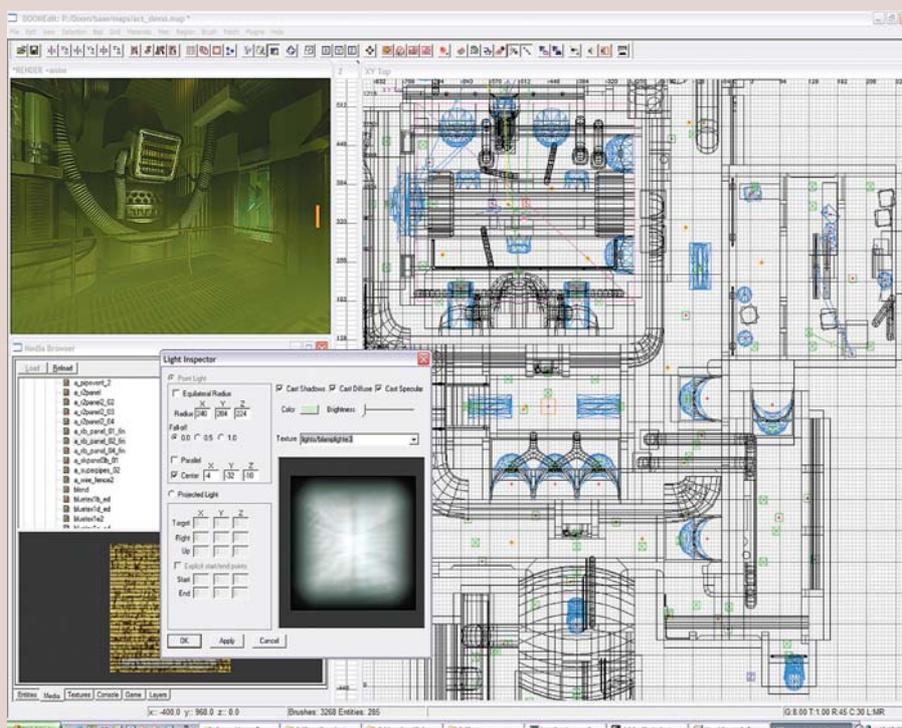
der entsprechenden Beleuchtung kaschiert geschickt, dass vergleichsweise wenig Polygone die Körper darstellen. Leicht glänzende Schuppen, stumpfes Narbengewebe, metallische Cyborg-Implantate oder transparenter Geifer wirken erstaunlich echt. Das Beleuchtungssystem mit seiner exakten Schattendarstellung (»Stencil Shadows«) arbe-

tet perfekt mit dem aufwändigen Partikelsystem zusammen: Wabernder 3D-Nebel, Turbindampf sowie flackernde Schatten ergeben eine nahezu fotorealistische Umgebung.

Das ist Wahnsinn...

Doom 3 greift die Story des ersten Teils auf, erzählt diese aber ausführlicher. Dazu bastelt id an

Making of Doom 3: Werkzeuge und Grafik-Engine

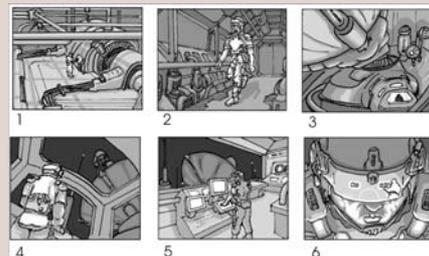


Der Editor

Der mächtige Level-Editor (links) ist Tim Willits Haupt-Werkzeug und soll dem fertigen Spiel beiliegen. Das komplexe Programm ist nur für erfahrene Level-Bastler geeignet. Diesen dürfte es jedoch relativ leicht fallen, neue Maps oder ganze Modifikationen für Doom 3 zu basteln.

Praktisch ist das 3D-Fenster links oben: Dort sehen Sie den gebauten Level in Echtzeit und mit allen Grafikdetails dargestellt. Sämtliche Änderungen an Texturen, Lichtquellen oder platzierten Monstern können damit ohne Zeitverlust kontrolliert werden. Wer ähnlich real wirkende Level wie die Künstler von id Software bauen will, muss sich mit vor allem mit dem Texturieren der Polygon-Bauteile beschäftigen.

Storyboards



Der Drehbuchautor Matt Castello schrieb die Story für Trilobytes 7th Guest und feilte die Handlung von Doom 3 mithilfe solcher Storyboards aus – ganz wie in Kinofilmen.

Animationen sind Handarbeit



Die Sprungsequenz des Pinky Demon verdeutlicht den enormen Aufwand, den Animationsexperte Fred Nilsson in die Bewegungen der Gegner steckt. Von Hand baut und animiert er in mühevoller Kleinarbeit mit der 3D-Software Maya das grün dargestellte Skelett. Variationen im Bewegungsablauf sorgen dafür, dass sich die Angriffsmuster häufig unterscheiden.

So entsteht ein Pinky Demon



Zuerst entsteht jede Figur mit Tausenden von Polygonen – ähnlich wie in Kinofilmen à la Shrek.

Im Spiel reichen viel weniger Polygone. Die Farben zeigen, wie das Modell später ausgeleuchtet wird.

Die Doom-3-Engine zeigt den Dämon trotz weniger Polygone so rund und detailliert wie in Bild 1.

Dank Bump-Mapping erhält die glatte Haut eine Struktur. Jetzt fehlen nur noch die Texturen.

So sieht das fertige Modell mit Oberflächen-Texturen, Bump-Mapping und richtiger Beleuchtung im Spiel aus.



Pinky Demons rammen gezielt den Spieler. Dem verschwimmt dann kurz das Bild auf dem Monitor.

kinoreifen Kurzfilmen, die mithilfe der 3D-Engine gezeigt werden. Sie sehen die Ankunft der Spielfigur auf dem Marsmond Phobos. Dort muss der Space Marine für die Union Aerospace Corporation Wache schieben. **Doom-** und **Half-Life-**Kenner ahnen, was die Firma so treibt: Im Mittelpunkt stehen geheimnisvolle Experimente. Ein gewisser Dr. Malcolm Betruger wird eine tragende Rolle spielen. Kleiner Tipp von Tim Willits: Besuchen Sie alle paar Tage die Internetseite www.ua-corp.com. Dort will id Software immer wieder kleine Handlungshäppchen veröffentlichen.

Von diesen Hintergründen bekommt der Spieler zunächst wenig mit. Zu Beginn erhalten Sie neben der Standard-Dienstpistole noch ein PDA ausgehändigt. Das Multifunktionsgerät enthält neben Automap und In-

ventar ein Videodisplay. Über Letzteres erhält man Aufträge von seinem Vorgesetzten sowie einen Überblick über die Lage auf Phobos. Denn während Sie gerade Wache in einem entlegenen Winkel der Station schieben, öffnet Dr. Betruger das Tor zu einer anderen Dimension – und blickt in die Hölle! Die Folgen sind grotesk: Wissenschaftler, Soldaten und anderes Personal wanken bald als seelenlose Zombies durch die Gänge. Wenn Sie einem Ihrer ehemaligen Kollegen begegnen, greift er sofort an. Ihr Chef spart derweil nicht mit Arbeit: Aufträge der Marke »Beseitigen Sie alle Gegner in Sektor A« oder »Finden Sie Wissenschaftler XY in Labor B« halten Sie fast genauso auf Trab wie die Horrorgestalten in der Station.

Pistole gegen Dämon

Mit der kleinen Pistole richten Sie gegen die größeren Dämonen natürlich wenig aus. Daher gibt es acht weitere Waffen, darunter die aus den Vorgängern bekannte Schrotflinte, die Kettensäge, den Raketenwerfer sowie die BFG. Den Rest des Arsenal diskutieren die Entwickler laut Tim Willits noch. Entscheidend soll im Verlauf des Spiels sein, die passende Wumme für jeden Gegner zu finden. So tun Sie sich mit dem langsamen Raketenwerfer eher schwer gegen die

finken Arch-Viles. Ständige Munitionsknappheit zwingt Sie, jeden Level sorgfältig nach versteckten Ausrüstungsgegenständen wie Panzerwesten und Medikits zu durchsuchen. Auch der eine oder andere Überlebende der Katastrophe hilft Ihnen.

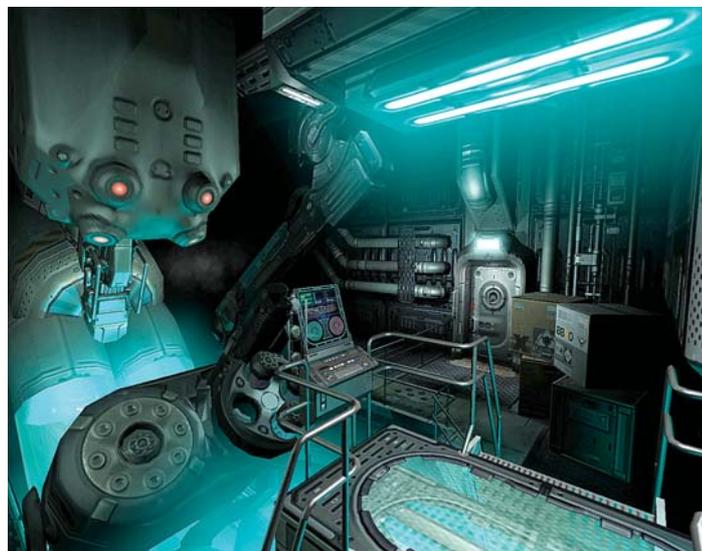
Um Türen zu öffnen oder Aufzüge zu aktivieren, benutzen Sie Kontroll-Terminals, die alle paar Meter aufgestellt sind. Ganz ohne die aus vielen Ego-Shootern bekannte »Use«-Taste bedienen Sie die Schalter mit der Maus, sobald Sie nahe genug davor stehen. Der Nachteil: Da Sie normalerweise mit den Maustasten die Waffen abfeuern, stecken Sie den jeweiligen Schießprügel automatisch weg. Seien Sie sicher, dass die Leveldesigner von id Software das eine oder andere Ungeheuer in Ihrem Rücken auftauchen lassen, sobald Sie eine Konsole benutzen...

Immer tiefer

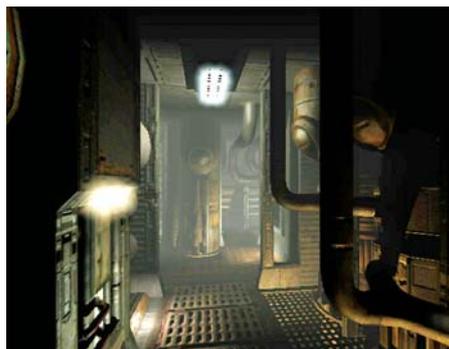
Mit der Zeit steigt der Spieler vom Forschungsstrakt der Station immer tiefer hinab in den Marsmond Phobos. Hauptaufgabe ist

die Verfolgung des ominösen Dr. Betruger, den Ihr Vorgesetzter für eine Schlüsselfigur der schauerlichen Ereignisse hält. Endstation soll laut Tim Willits die Hölle selbst sein – gut gefüllt mit der schlimmsten Dämonenhorde seit den Fischer-Chören. Der Weg dorthin führt vom kühlen High-Tech-Look zu immer fremdartigeren Räumen, die an mittelalterliche Folterkammern erinnern. Sogar auf der lebensfeindlichen Mondoberfläche werden Sie sich aufhalten, etwa um von einem Gebäudekomplex zum nächsten zu laufen. Aber nie allzu lange: »Uns ist das klaustrophobische Gefühl enger, dunkler Räume wichtiger, als mit meilenweiter Fernsicht in Außenlevels zu protzen«, erklärt Willits die Entscheidung.

Ähnliches gilt für den Mehrspielermodus: »Im Vordergrund steht das Solospiel, das einfach perfekt werden soll. Daher planen wir nur einen rudimentären Multiplayer-Modus«, sagt Willits. Das bedeutet voraussichtlich: altbekanntes Deathmatch für gerade mal vier Spieler. **FS**



In diesem Raum werden Flüssigkeiten gefiltert. Was und wozu? Wollte id Software nicht sagen



Doom 3 setzt auf **klaustrophobisch** enge Örtlichkeiten, um den Spieler wenig Raum zum Ausweichen zu geben.

Doom 3

Genre: Ego-Shooter
Termin: Mai 2003

Entwickler: id Software
Ersteindruck: Sehr gut

Florian Stangl: »Ein Spiel nach meinem Geschmack: düstere Levels, schaurige Gegner und durchschlagskräftige Wummen. Nur in einem Punkt muss id aufpassen: Das Monster-Metzen darf nicht zu eintönig werden. Seit dem ersten Doom hat sich bei Ego-Shootern viel getan.«