



Nur für Erwachsene

# Doom 3

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht: id-Software zeigt auf der E3 eine spielbare Doom-3-Version.

**D**er Ort: Fabrikanlage der UA-Corporation, Mars. »Wir schreiben das Jahr 2145 nach Christi Geburt – das Jahr, in dem der Albtraum begann. Ich hocke zusammengekauert in einer der unzähligen kalten Ecken

haber Langsamkeit um die Ecke fließenden Schatten, dessen Ursprung eine 2 Meter 50 große Höllenkreatur ist. Behäbig tritt sie in den Raum, und schnüffelt nach frischer Beute... Oh nein, Sie hat mich entdeckt!«

Dieser Text könnte aus dem Tagebuch unseres bemitleidenswerten Marines stammen, der Hauptfigur in id Softwares neuestem Werk – wäre noch Zeit zum Schreiben gewesen. Die bekam er allerdings nicht, deswegen haben wir die eindrucksvolle E3-Präsentation von **Doom 3** auf uns wirken lassen.

## Der Schock sitzt tief

»Wir werden die Erwartungen der PC-Spieler neu definieren«, ruft id-Chef Todd Hollenshead von der 3D-Kanzel herab. Der dritte Teil des 1993 veröffentlichten **Ur-Doom** soll nicht nur technisch, sondern auch spielerisch neue Akzente setzen. **Doom 3** lässt sich am einfachsten als eine bombastisch inszenierte Mischung aus **Aliens vs. Predator** und **Resident Evil** beschreiben – nur viel eindrucksvoller und Grauen erregender, wenn auch inhaltlich nicht revolutionär. Kennen Sie den Schauer, der Besitz von einem ergreift, wenn der **Aliens vs. Predator**-Bewegungsmelder vom nahenden Unheil kündigt? Multiplizieren Sie das Gefühl mit 10, und Sie haben in etwa ein Bild der erzeugten Stimmung. Um dem Einzelspieler-Titel den oft so vernachlässigten emotionalen Tiefgang zu verpassen, haben die Texaner Matthew Costello engagiert. Der führte bereits Feder für die gruseligen **7th-Guest**-Abenteuer und wird Geschichte



urved Surfaces scheint id auf die 3D-Halde gekippt zu ben, **aufwändige Texturen** schaffen die gleiche Illusion.

– sterile Metallwände umgeben mich. Überall herrscht bedrückende Dunkelheit, durch die hin und wieder künstliche Lichtstrahlen dringen. Ich höre mein Herz schlagen. Die Aorta pulsiert im Takt mit dem stampfenden Geräusch, das sich unaufhörlich in meine Richtung zu schleifen scheint. Ein Blick über meine rechte Schulter bringt einen erer-



eichel, Blutropfen, Poren und einzelne Zähne lassen den erarbeiteten **Hellknight** entsetzlich real erscheinen.



Der Schein trägt: **Bump-Mapping** kaschiert die verhältnismäßig geringe Polygonzahl.

samt Dialogen schreiben. Sicher nicht sehr zukunftsbejahend...

## Fetziger Thriller

Der Mix aus Story, Carmack'scher 3D-Wunderengine und einer markerschütternden Geräuschkulisse ergibt einen 1A-Thriller. Der dritte **Doom**-Ableger ist auf vielerlei Arten beeindruckend, hat allerdings nur wenig mit dem Original gemein, den viele erwachsene Spieler noch von früher kennen. Im ersten Teil wurde der pixelige Charakter durch Horden mechanisch aufgewerteter Höllenfreaks terrorisiert, gefangen in einem Science-fiction-Ambiente. Verglichen mit ähnlichen Spielkonzepten wie **Serious Sam 2** ist id einen Schritt weiter gegangen und versetzt mit

**Doom 3** selbst hart gesottene Zeitgenossen in Angst. In der uns gezeigten Version 0.01 des Shooters stecken circa ein Jahr Entwicklungsarbeit, bis zur geplanten Veröffentlichung 2003 ist noch sehr viel zu tun – dennoch war das Erlebnis packend.

## Herrlich widerlich

Grafisch ist ids Engine der Konkurrenz ein ganzes Stück voraus, auch wenn es im Spiel größtenteils finster zugeht. Modelle, Levels, Texturen und Spezial-Effekte sind künstlerisch und technisch vom Feinsten. Durch wegweisenden Einsatz der Lichtquellen bekommt alles einen plastischen Zwischensequenzen-Look – Hollywood-Grafiker können da fast schon einpacken. Charaktere bewegen sich mit einer unglaublich



Seine **Grusel-Atmosphäre** erzeugt Doom 3 vor allem durch den geschickten Einsatz von Licht- und Schatteneffekten.

lichen Fülle geschmeidiger Animationen, selbst für Kleinigkeiten ist Platz: Bartstoppeln, Adern und das wabbelnde Doppelkinn eines Zombies. Benutzbare Objekte, Ventilatoren, Leuchten und zahllose Schatten schaffen eine dichte Atmosphäre, die vor Spannung brodeln. Passend dazu die Dolby-5.1-Geräuschkulisse, inszeniert von Industrial-Klangzauberer Trent Reznor (**Nine Inch Nails**). Der Blutgehalt des Spiels scheint erstaunlich gemäßigt, auch wenn **Doom 3** bereits jetzt bis zum Anschlag mit »Ab 18«-tauglichen Szenen gefüllt ist.

Der in Abschnitte unterteilte Spielablauf wird durch kurze, aber wirkungsvolle Spielgrafik-Cutscenes unterbrochen, um die Handlung zu erzählen – Levels und Statistiken fehlen. An der

Bewältigung der Polygonmassen wankte bei unserer Vorführung ein 2,2-GHz-Prozessor, dazu ein recht mysteriöser ATI-Grafikchip. **Doom 3** soll eine Geforce-3-Karte als Minimum voraussetzen. Mod-Bastler dürfen sich auf den eingebauten Editor freuen, der die Kreationen gänzlich ohne Kompilierungszeit ausspuckt.

#### Stimmungsmache

Die eingangs beschriebene Szene führt schließlich zu einem Kampf der schockierenden Art – zugleich das Ende der rund elfminütigen E3-Vorstellung. Unser Recke unterliegt und sinkt zu Boden. Vor unseren Augen liegt die leblose, mit kleinen Härchen verzierte Polygonhand der dahingeschiedenen Spielfigur, die Finger um den Pistolen-



Anstelle des rechten Arms hat dieser Bursche eine **Tentakelpeitsche**.

griff gekrallt. Das vom flackern- den Licht der Deckenlampe karg beleuchtete Biest trottet auf den leblosen Körper zu, packt ihn am Kopf und hebt ihn grunzend in die Luft. Den Ausgang der Zeremonie verschweigen wir aus ästhetischen Gründen.

Mit dem ersten **Doom 3**-Vorgeschmack haben Carmack & Co. ein deutliches Zeichen in Sachen Technik-Revolution ge-

setzt, das allerdings keine spielerische Revolution einläuten wird. id Software bleibt ihren Wurzeln treu und entwickelt einen Shooter für Erwachsene, der vorrangig von genau platzierten Schreckmomenten und einer aufgebohrten Präsentation zehrt. Deathmatch-Modus, Bestiarium und Waffenarsenal werden wohl wenig bis keine Innovationen bieten. **IT**



Das rosa Monster »Pinky« ist stinksauer und zerquetscht das Stahlgerüst wie Butter unter seinem Gewicht – die **Physik-Engine** sorgt für den nötigen Realismus.

### Doom 3

**Genre:** 3D-Action  
**Termin:** 2003

**Entwickler:** id Software  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Jan Tomaszewski:** »Sie werden Angst haben! Der unterkühlte-schicke Look, gewürzt mit einer beklemmenden Gänsehautstimmung, macht ids neuestes Werk zu einem intensiven Spielerlebnis. Dennoch konnte uns die eindrucksvolle Präsentation nicht über die spärlichen Innovationen hinwegtäuschen. Nichts für Jugendliche!«