

Vorgeschmack des Grauens

Doom 3

Kratzspuren im Mauspad, abgekaute Fingernägel zwischen den Tasten und Beruhigungspillen in Massen – der Horror-Shooter wird nichts für empfindliche Gemüter.



Eine Horde Redakteure sitzt in Samtesseln vor einer Leinwand und schwatzt über Hardware-Trends. Plötzlich erlischt das Licht. Eine Stimme begrüßt uns kurz zur Präsentation des Ego-Shooters **Doom 3**. Und schon kurze Zeit später halten die Journalisten Händchen, bibbern vor Furcht und flüstern Sätze wie: »Kann ich jetzt wieder hingucken?« Grund der Angst: Todd Hollenshead und Tim Willits von id Software lehrten uns in den ersten fertigen Levels des sinisteren Horror-Shooters das Fürchten.

Allein in der Dunkelheit

Die Vorführung ist perfekt inszeniert: Die Designer sitzen unter einem riesigen Plasma-Bildschirm und haben ihr Pu-

blikum mit Surround-Boxen umstellt. Kein Entkommen!

In der **Doom 3**-Welt sorgt vor allem die richtige Mischung aus Lichteffekten und Geräuschen für Grusel-Atmosphäre: Eine Neonröhre wiegt gleich zu Beginn an der Decke hin und her. Dabei taucht sie abwechselnd die Ecken des ersten Flurs in Licht oder Dunkelheit. Bevor wir darüber nachdenken können, was hinter der nächsten Biegung für Gefahren lauern, hören wir schon ein Scharren und danach ein leises Grollen. Wir halten an, starren in den Korridor jenseits der Biegung: nur eine weitere baumelnde Lampe. War da nicht eine Bewegung am Ende des Gangs? Wieder ein Scharren – diesmal hinter uns. Wir wir-

beln herum, doch außer der Neonröhre rührt sich nichts. Plötzlich schiebt sich ein Schatten unter unseren Füßen in den Lichtkegel. Als wir uns umdrehen, starren wir einem Zombie direkt in sein aufgerissenes Maul. Kein Team, keine Luftunterstützung, keine Funkgespräche – in **Doom 3** sind wir ganz allein mit unserer Angst.

Tanz der Teufel

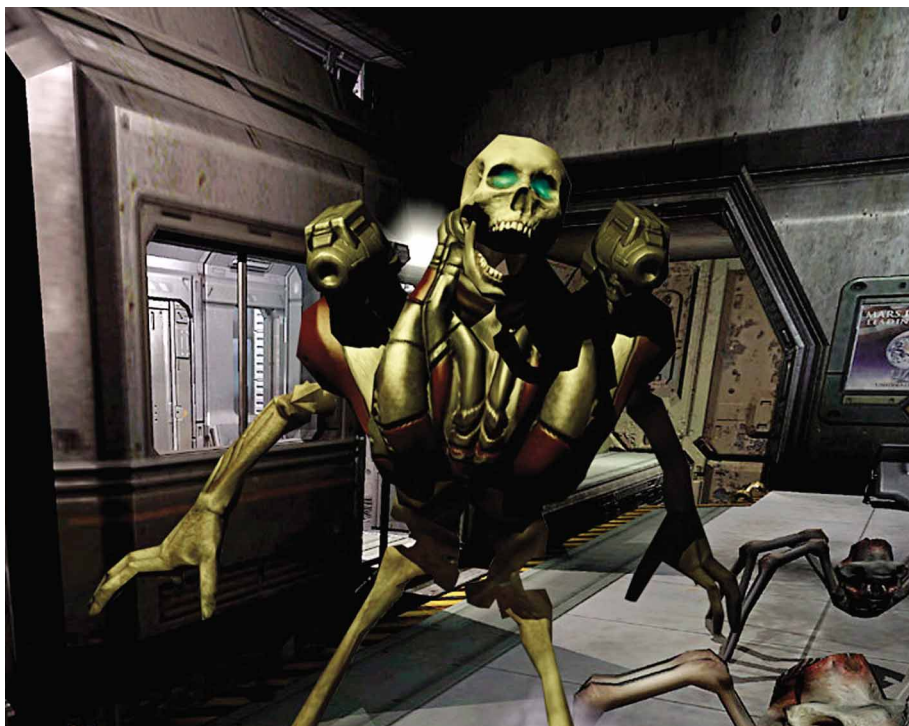
Als Hintergrundgeschichte haben die Entwickler sich nichts aufregend Neues einfallen lassen: Bei Experimenten öffnen Wissenschaftler einer militärischen Forschungsstation auf dem Mars ein Tor zur Hölle. Die Menschen in der Station mutieren zu Zombies, und fiese Feuertöfeln und Dämonen schlei-

chen ins Diesseits. Zudem manifestiert sich schnell die Unterwelt selbst auf dem roten Planeten: Wir entdecken bei unserer Horror-Tour kahle Metallwände, die abrupt in pulsierende Lavahöhlen übergehen. Pulsierende Adern mit undefinierbaren Flüssigkeiten schlängeln sich an der Decke entlang, und Pentagramme als Raum-Deko lassen nichts Gutes hoffen. So nahe an der Hausnummer 666 tauchen aus Teleport-Feldern ständig Dämonen auf die sofort zum Angriff übergehen – natürlich bevorzugt in unserem Rücken. Im Halbdunkel der Levels leuchten die Fieslinge gespenstisch mit ihren Feuerbällen. »Wir wollen, dass die Spieler vor dem Schlafengehen in ihren Schrank gucken, weil sie Angst vor **Doom 3**-Monstern haben«, scherzt Lead Designer Willits ins zitternde Fachpresse-Publikum.

Auf der Flucht

In einem Levelabschnitt mit absoluter Dunkelheit zücken wir das erste Mal unsere kleine Taschenlampe. Der Nachteil: Wer die Funzel benutzt, muss auf seine Waffen verzichten – und umgekehrt. In einem abgeschotteten Raum finden wir einen Wissenschaftler. Er hat eine Blend-Laterne, traut sich aber nicht zu den Monstern raus. Also macht er mit uns ein Geschäft: Wenn wir ihn bei der Flucht beschützen, beleuchtet er den Weg durch die Finsternis. Die nächsten sechs Minuten sind Horror pur: Im schwachen Schein der Laterne erkennen wir Augenpaare oder zuckende Bewegungen in den Ecken der langen Gänge, durch

Revenant-Skelette erkennen Sie in der Finsternis nur an ihren leuchtenden Augen. Oder sobald die Raketenwerfer auf der Schulter zünden.





Die spinnenartigen **Trites** greifen immer im Schwarm an. In weitläufigen Außenarealen ist das besonders gefährlich, weil Sie dort schnell umzingelt werden.

die uns der Begleiter führt. Der Surround-Sound hilft beim Orten von Schritten und anderen Geräuschen. Jetzt heißt es den Wissenschaftler zu beschützen, wenn nötig mit dem eigenen Leben. Bei einem Angriff kau-

ert sich der Hasenfuß zusammen, leuchtet nur noch in eine Richtung und schreit »Kill it! Kill it!«, bis wir die Bedrohung beseitigt haben. Nach etwa zehn Angriffswellen ist unsere Munition aufgebraucht, und die Ner-

ven vibrieren kurz vor dem Zerreißen. Doch dann kommt – wie so oft in den Levels von **Doom 3** – gerade rechtzeitig eine Stelle zum Verschnaufen.

Giftgas-Greifer

Trotz der relativ linearen Missionen wird es auch in **Doom 3** zahlreiche Rätseleinlagen geben. Wir kommen beispielsweise in einen Flur, in dem gelbe Giftgas-Schwaden wabern. Einfach durchzurennen ist unmöglich. Bei genauer Untersuchung finden wir im Nachbarraum die Ursache für die Ver-

seuchung: leckgeschlagene Fässer mit Chemieabfall. Durch eine Glasscheibe sehen wir über den Tonnen einen Kran. Mit dem können wir wie mit einem Greifer-Automaten auf der Kirmes die Fässer aufnehmen und in ein nahes Wasserbassin werfen. Gar nicht so einfach bei einem Puls von 180. Denn das simulierte Physiksyste^m sorgt dafür, dass schräg liegende Fässer ständig durch die Greifarme rutschen. Wenn alle Behälter entsorgt sind, ist der Weg zum Ausgang frei, und wir kehren ins Licht zurück. **PH**



Pinky Demons fleddern Leichen und zerlegen mit ihren Pranken sogar Stahltüren.

Doom 3

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2004

Entwickler: id Software
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Nach all der Aufregung um Half-Life 2 hat mich dieser Horror-Trip davon überzeugt, dass Doom 3 sich nicht vor der Konkurrenz verstecken muss. Die Atmosphäre ist einfach genial gruselig. Seit der Szene mit dem Laternen-Träger habe ich sicherheitshalber stets eine Taschenlampe mit vollen Batterien griffbereit.«