

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.

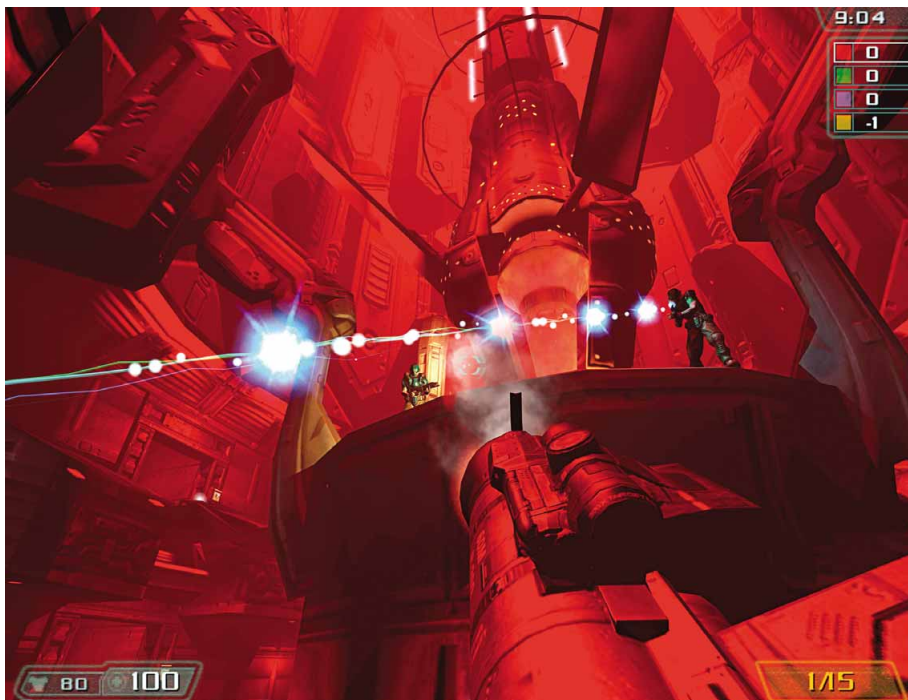
WWW

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

Kein 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.

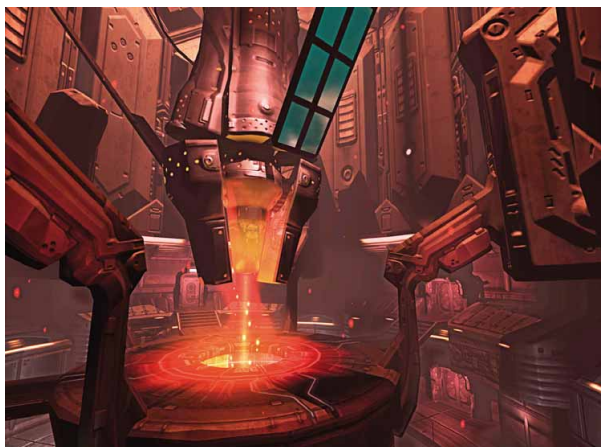
sige Schalter an den Wänden die Beleuchtung vollständig ein- oder ausschalten. Das schafft Möglichkeiten für Hinterhalte – beispielsweise können Sie mit dem Raketenwerfer im Anschlag auf Gegenspieler lauern. Sobald Sie Schritte hören oder Ihr Instinkt anspringt, reicht ein

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
Termin: 1. Quartal 2004

Entwickler: id Software
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.«