



Next-Generation-Zombies

Doom 3

Auf der E3 zeigte id einen neuen Trailer zum Grusel-Kracher und verriet frische Details über Hardware-Anforderungen und Spielkonzept.



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »ab 16/ab18«:
härtere Fassung

Auf der E3 2002 war es noch das Ereignis, über das an jeder Ecke getuschelt wurde und das nur hinter verschlossenen Türen zu sehen war. Dieses Jahr spielte **Doom 3** nach **Half-Life 2** in puncto Publikumsinteresse lediglich die zweite Geige. Entwickler id Software hatte erneut nur einen kurzen Trailer im Gepäck, obwohl der Titel schon Ende 2003 fertig sein soll. Immerhin zeigte man das Filmchen nicht nur wenigen Auserwählten in einem stickigen, engen Raum, sondern ließ es in einer Endlos-Schleife über zwei Großbildschirme am Stand von Publisher Activision flimmern. Und welche Ehre: John Carmack, im letzten Jahr lediglich per Video-

Einspielung zu sehen, war doch tatsächlich höchstpersönlich vor Ort, um ein wenig mehr über den heiß erwarteten Horror-Shooter zu verraten.

Hungrige Höllenhunde

Trotz der offensichtlichen Überlegenheit von **Half-Life 2** war die Vorfreude auf **Doom 3** enorm. Ununterbrochen starteten zahllose Augenpaare auf die beiden Trailer-Leinwände, auf denen regelmäßig die Hölle losbrach. Und Letzteres ist durchaus wörtlich zu nehmen. Denn wie im ersten **Doom** öffnet auch im dritten Teil ein Wissenschaftler versehentlich das Tor zu Satans Reich. Bald tummeln sich in der geheimen Forschungsstation auf dem Mars-

mond Phobos allerlei Monster, wie sie schauriger noch in keinem PC-Spiel zu sehen waren. Da wären etwa die Pinky Demons, aufgedunsene, hundartige Kreaturen, die zur einen Hälfte aus grauem Fleisch bestehen, zur anderen aus rostigen Roboterversatzstücken. Wenn Sie eine solche Kreatur rammt, verschwimmt kurzzeitig das Bild auf Ihrem Monitor. Imps sehen aus wie überdimensionale Mumien und werfen mit Feuerbällen nach Ihnen. Hell Knights, riesenhafte, menschenähnliche Kreaturen, schnappen alles, was sich bewegt, um es gegen Wände zu schleudern. Aber nicht nur die Höllenbrut will an Ihr Fleisch. Auch durch so genannte Lost

Souls in willenlose Zombies verwandelte Forscher oder Wachleute würden gerne mal an Ihnen knuspern. Gegen diese Übermacht an Gesocks hilft das id-typische, höchst irdische Waffenarsenal wie Schrotflinte, MG und angeblich auch eine Kettensäge. Ob die legendäre BFG auch wieder dabei ist, steht noch nicht fest.



Zombie-Weitwurf: Hell Knights greifen sich auch schon mal Mitglieder aus den eigenen Reihen, um Frust abzulassen.



Der Albtraum aller Eltern: Dieses Kind ist ein echtes Monster!



Hinter den so genannten Tritons verbergen sich umgedrehte Schädel, die auf sechs Spinnenbeinen laufen und in Schwärmen auftreten.





Ein Schwarm **Lost Souls** ist frisch aus der Hölle angereist und macht sich auf die Suche nach neuen Opfern, um sie zu willenlosen Zombies zu machen. (4000x3000)

Speichern eingeschränkt

Doom 3 soll das Gruselerlebnis schlechthin werden. Diesen Anspruch unterstrich Lead Designer Tim Willits uns gegenüber bereits vor einiger Zeit mit der Aussage: »Wer **Doom 3** spielt, soll sich vor Angst in die Hosen machen!« Auf der E3 hat Firmenchef John Carmack angedeutet, dass dazu nicht nur die wirklich schauerhaften Monster und die klaustrophobische Atmosphäre beitragen werden. **Doom 3** soll auch ein völlig anderes Speichersystem haben als alle anderen id-Titel vorher, in denen man den Spielstand zu jeder Zeit sichern konnte. Wie genau das aussehen wird, war noch nicht zu erfahren, wir tippen jedoch auf ein automatisches Speichern entweder nach einer festgelegten Zeitspanne, einem besonderen Ereignis oder zwischen zwei Levels. Durch die Angst, kurz vor dem nächsten Speicherpunkt zu sterben, dürfte in **Doom 3** das Adrenalin sprudeln.

Interessant ist in diesem Zusammenhang Carmacks Bemerkung bezüglich der Spieldauer. Er sagte, dass er den momentanen Trend begrüßt, »nach dem Shooter zwar deutlich kürzer werden, aber mehr



Dieser Soldat wurde in einen **Zombie** verwandelt.



Unbemerkt nähert sich ein Monster dem **Space-Marine**.

Inhalt bieten.« Für **Doom 3** würde das heißen, dass es ein eher kurzes Spiel ohne Leerlauf wird. Böse Menschen könnten daraus allerdings deuten, dass Carmack mit dem Speicherkniff sein eventuell knapp bemessenes Programm künstlich in die Länge ziehen will.

Echte Menschen

Trotz des intensiven Grusel-Ambientes legt id Software großen Wert darauf, dass die Welt von **Doom 3** jederzeit echt wirkt. Dazu gehören neben dem fantastischen Spiel von Licht und Schatten auch realistische Animationen. Die der menschlichen Gegner sind ausnahmslos per aufwändiger Motion-Capturing-Methode entstanden – und das, obwohl Ihnen normale Personen quasi nur bis zur Öffnung des Höllentores begegnen wer-

den. Dagegen entstanden die Bewegungen der Monster allesamt im Rechner. Trotzdem wirken Spinnenbeine, Hell Knights und Monsterbabys überzeugend.

Schatten an oder aus?

Hinter dem Punkt Hardware-Anforderungen steht derzeit noch ein dickes Fragezeichen. Denn Carmack denkt laut darüber nach, Optionen wie Schatten und Detailstufen nicht ausschalt- beziehungsweise regu-

lierbar zu machen. »Vor allem die Schatten sind für einen Großteil der dramatischen Stellen des Spiels essenziell«, begründet das der id-Chef. Andererseits ist er sich darüber bewusst, dass derartig eingeschränkte Optionen die Hardware-Anforderungen extrem anheben würden. Wir lasen uns überraschen, ob Carmack es wirklich wagt, die Performance von **Doom 3** tatsächlich nur über die Auflösungsstufen regeln zu lassen. **PET**

Doom 3

Genre: Ego-Shooter
Termin: id Software

Entwickler: 4. Quartal 2003
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Petra Schmitz: »Ende des Jahres soll es also endlich soweit sein: **Doom 3** will mich das Fürchten lehren. Monster, Stimmung, Sound – das alles sieht schon jetzt gruselig genial aus. Wenn jetzt noch Spiellänge und -dynamik hinzukommen, begeben sich mich nur zu gerne in die Hölle. Und der Teufel kann sich schon mal warm anziehen.«