

Schöner Schrecken

Doom 3

Auf der QuakeCon gab es einen Blick in die Zukunft des Action-Genres. Programmierer-Legende John Carmack zeigte neue Szenen der brillanten Doom-3-Engine.

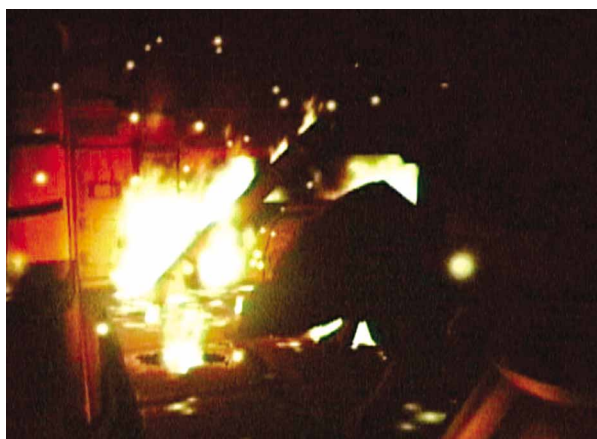
Schöne Aussichten für PC-Besitzer: Es kann nur noch eine Frage von wenigen Jahren sein, bis die 3D-Chips Spiele in Filmqualität rendern. Sagt zumindest John Carmack, Programmierer-Guru von id Software. Bis wir Filmqualität à la *Shrek* oder *Final Fantasy* auf dem Desktop erleben, dauert es sicher noch etwas. Aber was Carmacks nächste Grafikengine aus bereits erhältlicher Hardware (Geforce 3) herausholt, sah auf der QuakeCon schon jetzt atemberaubend aus.

Demo-Schocker

Über Features wie detaillierte Polygon-Modelle oder in Echtzeit berechnete Licht- und Schatten-Effekte zu reden ist eine Sache. Diese in Aktion zu sehen hat eine ganz andere Wirkung: Für zwei Minuten standen die Münder der angereisten Journalisten reihenweise offen. Carmack präsentierte Animationen aus der *Doom 3*-Engine, die allen Anlass zum Augenreiben gaben. So geriet die Darstellung eines in Flammen stehenden Raums zur reinsten Partikel-Orgie mit realistisch sprühenden Funken. Das lauteste Geraune löste aber ein unheimlich gut animierter *Doom*-Dämon aus, der auf allen vier vorsichtig in einen bläulich ausgeleuchteten Raum schlich. Das Mistvieh schnupperte erst vorsichtig an einem reglos am Boden liegenden Körper, tappte ihn dann mit einer Krallen an, um sich schließlich – bäh! – herzhaft einen Zwischenbiss herauszubeißen. Ein Jammer, dass in der Demo noch keine Waffen integriert waren.

Allein gegen die Höllenbrut

Dazu gibts's die beliebten Schockeffekte der Reihe – Stichwort »Dunkle Ecken, doppelte Zahnreihen«. Über spielerische Details zu *Doom 3* schweigt sich id Software noch vornehm aus. Klar ist, dass Solo-Erlebnisse mit satter Gruselstory im Mittelpunkt stehen. In bester Serientradition tummeln sich nur abstrakte Monster im Fadenkreuz des Spielers. Menschliche Gegner sind nicht geplant. Grinsend gestand Carmack ein, dass er sich gerne davor drückt, realistische KI-Routinen für humanes Verhalten zu programmieren: »Wir



Dieser brennende Raum demonstriert die **Partikel-Effekte** der neuen Engine.

weichen diesem Problem aus, indem wir Zombies und Dämonen reinton. Ich schreibe nicht

eben mal schnell am Wochenende eine Engine für menschliche Emotion.«



An der Grenze des guten Geschmacks: Ein **unförmiges Monster** fällt in einer Toilette über einen getöteten Menschen her.

Multiplayer-Geheimprojekt

Der jüngste Kooperationspartner von id heißt **Nerve Software**. Hier tummeln sich Ex-Mitarbeiter von Rogue Entertainment. Chef-Nerve ist Brandon James, ein ehemaliger id-Angestellter – die Welt ist klein. Das Team soll eine neue Spielidee realisieren, die seit den Quake-3-Tagen bei id Software herumgeistert. Es wird keine Fortsetzung, sondern ein taufisches Projekt sein, dass noch nicht mal einen Namen hat. Inhaltlich gibt es einen klaren »Fokus auf kooperatives Multiplayer-Spiel-design«, wie uns Brandon James verriet.

Zum Aufwärmen bastelt Nerve Software derzeit an dem Team-orientierten Mehrspieler-Modus von **Return to Castle Wolfenstein**. Auf der QuakeCon konnte man das Spektakel bereits an 15 vernetzten PCs ausprobieren. Spielerisch wirkt das Ganze wie ein Mix aus Team Fortress, Counterstrike und dem Assault-Modus von Unreal Tournament. Zwei Teams stehen sich gegenüber und müssen je nach Karte bestimmte Missionsziele erfüllen. Jeder Spieler wählt eine von vier Berufsklassen: Soldat (kann alle Waffen benutzen, inklusive Scharfschützen-Gewehr), Leutnant (verteilt Munition, bestellt Luftangriffe), Ingenieur (repariert, bringt Sprengladungen an) und Mediziner (wirft Erste-Hilfe-Kästen ab und kann Kameraden wieder beleben).



Nerve entwickelt den Multiplayer-Modus für **Return to Wolfenstein** (im Bild) und ein id-Geheimprojekt.

Volle Dröhnung

Welche Grafikkarte wird man brauchen, um die 3D-Engine von morgen zu erleben? Laut Carmack soll das Minimum bei



Der fiese Fleischberg aus der **Spieler-Perspektive**.

der Geforce/Radeon-Klasse liegen – allerdings unter Verzicht auf viele coole Details. Um die Grafik auf dem Niveau der ge-



Ein wankender **Zombie-Soldat** lässt seine Muskeln spielen – die Animationen dabei begeisterten das Publikum.

zeigten Demo mit 30 Frames pro Sekunde zu erleben, muss schon eine Karte von Geforce-3-Kaliber her. Das klingt luxuriöser, als es ist. Für **Doom 3** gibt es noch keinen Veröffentlichungstermin, vor dem Herbst 2002 dürfen Sie kaum mit dem Spiel rechnen. Bis dahin wird sich die PC-Hardware-Performance kontinuierlich weiterentwickelt haben, und Geforce-3-Karten dürfen erschwinglicher sein.

Zu gut für PS2

Eine interessante Aussage machte Carmack zu möglichen Umsetzungen für Videospiel-Konsolen. Laut seinen Worten kann die Playstation 2 im Vergleich zum PC nicht mithalten: »Wenn es eine PS2-Umsetzung gäbe, dann würde sie von einem externen Team gemacht werden und nicht so gut aussehen.« **Doom 3** auf der Xbox kann sich der Kult-Programmierer dagegen gut vorstellen:

»Die Xbox-Grafikleistung ist spektakulär, sogar noch ein wenig besser als eine Geforce 3.« Das sind für id Software aber

Quake 4

Nach dem Multiplayer-Austritt von Quake 3 Arena geht es bei **Quake 4** zurück in die Spielwelt des zweiten Teils der Serie. Das bedeutet eine Konzentration auf Solospieler-Missionen und ein Wiedersehen mit den Maschinenmenschen der Strogg. Spielsequenzen bekam das Publikum nicht zu sehen, aber **Quake 4** soll die neue Grafik-Engine von Doom 3 verwenden. id Software legt großen Wert auf einen übersichtlichen Personalbestand, mehr als ein Spiel (derzeit Doom 3) lässt sich da nicht gleichzeitig entwickeln. Return to Castle Wolfenstein wurde bereits zu Gray Matter delegiert. Auch **Quake 4** wird außer Haus entwickelt, aber keinesfalls von Wildfremden: Raven Software darf die Serie unter den wachsamen Augen von id fortführen und entwickelt sich zur emsigsten Shooter-Werkstatt weit und breit (Star Trek Voyager, Jedi Knight 2, Soldier of Fortune 2).



Diese **Gladiator** getaufte Konzeptzeichnung ist der erste grafische Vorgeschmack auf Quake 4.

Nebenkriegsschauplätze, die neuen Spiele entstehen primär für den PC. id-Chef Todd Hollenshead mühte sich jedenfalls

redlich um die Verbreitung guter, warmer Gefühle: »Das ist eine großartige Zeit, um ein PC-Spieler zu sein!« **HL**

Doom 3

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** id Software
Termin: Ende 2002 **Ersteindruck:** Noch nicht möglich

Heinrich Lenhardt: »Eklige Dämonen abballern bei Herzstillstand-Inszenierung und grafischer Brillanz? Ich bin dabei! Das nächste Doom könnte aktuelle Gruselspiele zum Kindergeburtstag degradieren. In Sachen Spieldesign herrscht noch munteres Rätselraten, hoffentlich fällt id mehr ein als die alte Schrotflinte-bumm-tot-Nummer.«