



Die ersten Bilder und Fakten

Doom 3

Sensation: Auf einer Messe in Japan präsentierte John Carmack von id seine erste Version der Doom 3-Engine, die grafisch alles in den Schatten stellt.

Am 22. Februar dieses Jahres geschah das Unerwartete: Keiner der Anwesenden auf der Macworld Expo 2001 in Japan hatte mit dem Erscheinen von Kultdesigner John Carmack gerechnet. Unter tosendem Beifall betrat er bei einer Rede von Apple-Chef Steve Jobs die Bühne und präsentierte seine Grafik-Engine der nächsten Generation. Anlässlich der Geforce 3-Ankündigung hatte er die erste lauffähige Version von **Doom 3** im Gepäck, die für gehöriges Aufsehen sorgte.

Solo im Vordergrund

Die Texaner von id Software entwickeln mit **Doom 3** nach langem wieder einen reinen Einzelspieler-Titel, der durch dichte Handlung und einen nervenaufreibenden Solomodus fesseln soll. »Wir werden euch auf den Mars schicken«, verriet id-Softwares Paul Jaquays. Allen Anzeichen nach werden Sie dort auf die UA Corporation treffen, die bereits in den Vorgängern eine Rolle spielte. Sie besitzt Fabrikanlagen auf dem Mars sowie dessen beiden Monden Phobos und Deimos. In welchem Zusammenhang dieser Konzern mit dem Spielgeschehen steht, wollen die id-Softler noch nicht verraten. John Carmack ist sich aber schon jetzt sicher: »Das wird unser inhaltlich bestes Spiel.«

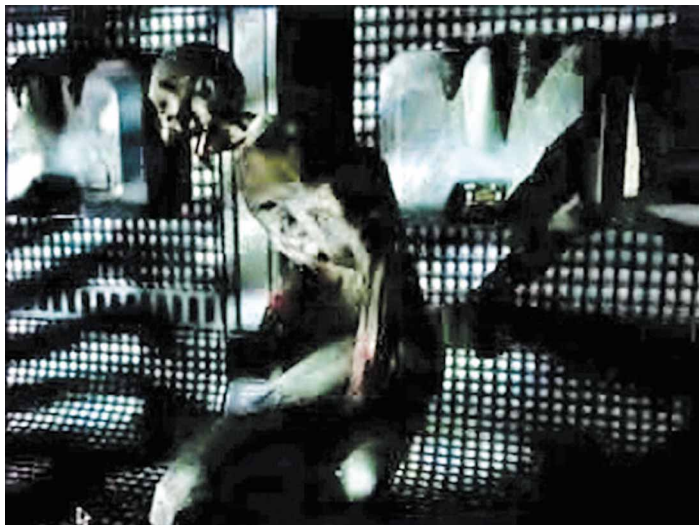
Am Anfang des Projekts **Doom 3** stand heftiger Streit. Eine Reihe Mitarbeiter stellte die Firmengründer vor eine schwer-

wiegende Entscheidung: Entweder eine Fortsetzung zu der Reihe, die den Ruhm von id Software begründete – oder Kündigung. Letztendlich entschloss sich id, das ehrgeizige Online-Rollenspiel **Quest** zugunsten von **Doom 3** fallen zu lassen. Animations-Spezialist Paul Steed verließ die Firma aufgrund dieser Entscheidung.

Quantensprung

Chef-Programmierer John Carmack hat kein Byte auf dem anderen gelassen und die **Doom 3**-Engine in C++ von Grund auf neu geschrieben. Dass er sein Handwerk wie kaum ein anderer versteht, hat er mit seinen vorhergehenden Arbeiten bewiesen. Sein neuester Streich bildet wohl keine Ausnahme. »Der grafische »Wow-Faktor« wird ein deutlich größerer sein, verglichen zu Quake«, sagt er selbstbewusst.

Bislang haben Objekte in 3D-Engines einen vordefinierten, nicht veränderbaren Schatten. Dieser fällt immer in eine bestimmte Richtung. Manche Spiele, wie **Vampire** und **Severance**, waren schon einen kleinen Schritt weiter. Bei diesen Programmen werfen immerhin die Polygon-Figuren realistische Schatten, abhängig von teilweise beweglichen Lichtquellen wie zum Beispiel Fackeln. Die **Doom 3**-Technologie soll noch weit mehr können: Sogar jedes einzelne Polygon, beispielsweise ein Haar einer Figur, wird seinen eigenen, beweglichen Schatten erzeugen, der je nach Entfernung zur Lichtquelle stärker



Wegrennen hilft bei diesem **Zombie** nicht, denn er ist verflucht schnell auf den Beinen.

ker oder schwächer wird. Das soll sogar mit mehreren Lichtern funktionieren, wobei die Schatten realistisch an Kanten umbrechen. Die Engine kann jedem einzelnen Pixel einen Helligkeitswert zuweisen. Das bedeutet, dass auch innerhalb einer Textur (also eines »Pixel-blocks«) sich Farbe und Kontrast ändern können.

Zudem soll die Grafikengine technisch nicht mehr zwischen

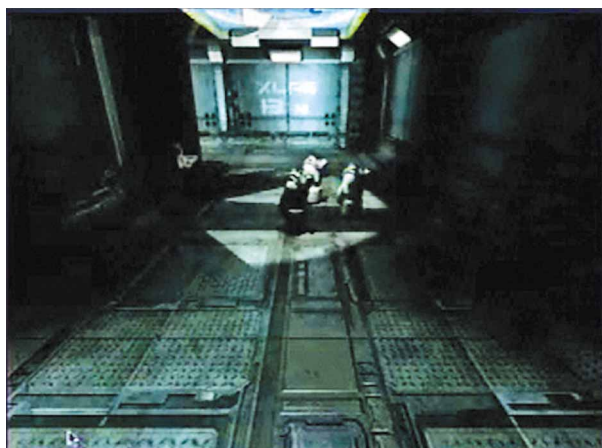
benutzbaren und nichtbenutzbaren Gegenständen unterscheiden und dadurch eine detaillierte und fast fotorealistische Spielwelt erschaffen.

Liebe zum Detail

Was mit genügend Polygonen möglich ist, zeigt sich besonders deutlich an den Charakteren: Mit der **Doom 3**-Engine lassen sich Bartstoppeln, Haaransätze und sogar feine Poren darstellen. »Vor einigen Jahren waren wir noch glücklich, als wir drei Dreiecke für die Nase der Spielfiguren hatten«, kommentiert Carmack die eindrucksvollen Modelle. Um den virtuellen Helden und Monstern Leben einzuhauchen, hat sich id Software mit Fred Nilsson prominente Verstärkung aus der Filmindustrie (**Antz**) geholt. Im Gegensatz zu Epics **Unreal Warfare**-Engine werden



Stilleucht: Das Firmenlogo reflektiert auf dem metallischen Untergrund und wirft **naturngetreue Schatten**.



Der **Deckenventilator** zeichnet realistische Lichtspiele auf den Boden.

die Bösewichte nicht per Motion-Capturing animiert; alle Bewegungen und Gesten entstehen mit der Filmanimations-Software **Maya**.

Die auf der Macworld Expo laufende Echtzeit-Demo wurde mit einem Macintosh G4 733 MHz und einer Geforce 3 durchgeführt. Das fertige Spiel soll auf einem handelsüblichen Pentium III nebst Windows 98/ME/2000 laufen. Wenn Sie einen Pentium III- oder Athlon-Prozessor und eine Geforce bereits Ihr Eigen nennen, sind Sie für **Doom 3** gerüstet – voll zur Geltung kommen wird die Grafikpracht aber wohl nur mit einem Geforce-3-Beschleuniger. Dessen Features will Carmack voll ausnutzen.

Die Mod-Szene will id Software auch nicht vergessen: Man plant bereits die Veröffentlichung der firmeneigenen Editoren und Tools, die Änderungen am Spiel noch einfacher machen sollen als bisher gewohnt.

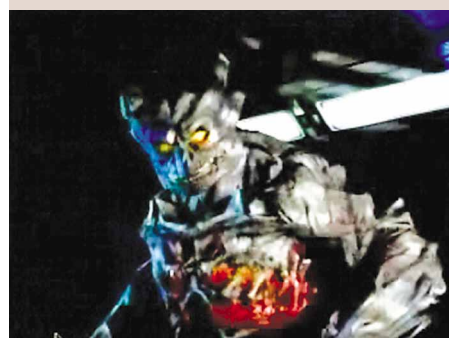
Generation Angst

Für **Doom 3** braucht es starke Nerven. Die knallbunten Bonbon-Farben aus früheren Titeln wird man vergeblich suchen. id-Designer Graeme Devine meint dazu: »Wir wollen ein Spiel machen, in dem du vor Angst schreiend herumrennst, weil du nicht weißt, was hinter der nächsten Ecke lauert.« Durch das geschickte Zusammenspiel von Licht und Schatten wird eine beklemmende Stimmung erzeugt: Futuristische Fabrikhallen, die für wenige Sekunden erhellt werden, beheimaten allerlei blutrünstige Geschöpfe. Als Beispiel eine Szene aus der Engine-Demonstration: Wir stehen in einem dunklen Gang. Licht scheint nur durch einen sich bewegenden Ventilator an der Decke. Plötzlich, im Schutz der Dunkelheit, kommt eine Höllencreatur um die Ecke. Erst als sie durch das Licht auf uns zu schnell, erkennen wir ihr abscheuliches Äußeres.

Besonders den erschreckend plastisch wirkenden Bestien hat id Software gekonnt Leben ein-

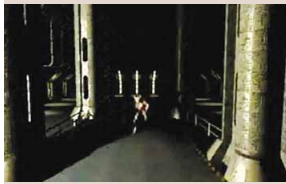
gehaucht. Die **Doom 3**-Engine kann möglicherweise eine Grafikqualität erzielen, wie sie bislang nur in vorgerenderten Szenen möglich war. Dazu Sverre Kvernmo (**Kiss Psycho Circus**): »Ich habe Doom 3 gesehen! Meine Kinnlade ist immer noch auf id's Fußboden, und ich vermute, wir können uns auf eine

Detaillierte Modelle



Hier sehen Sie vier der derzeit bekannten Doom 3-Modelle: zwei Marine-Varianten, einen Zombie und den Bile-Daemon (von oben nach unten).

Licht und Schatten

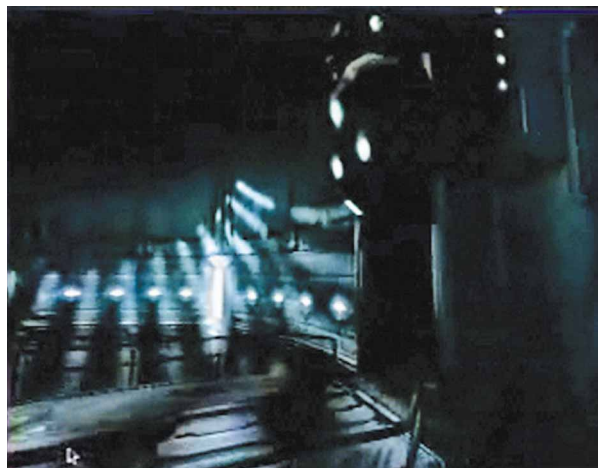


Diese Bilder geben Ihnen einen Vorgeschmack von den eindrucksvollen Umgebungs-Effekten und wandernden Schatten.

neue Dimension von Angst gefasst machen.« Ohne Schnitte im Spielgeschehen sollen sich Spiel- und Zwischensequenzen nahtlos aneinander reihen, komplett in Echtzeit berechnet.

Bestarium

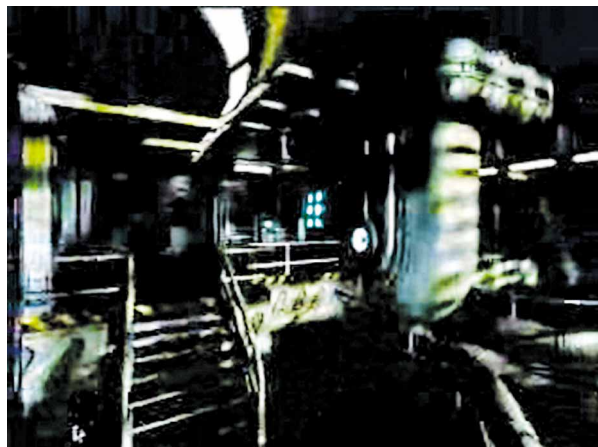
Welche Ausgeburten der Unterwelt in id Softwares Katakomben das digitale Licht der Welt erblicken, ist bislang streng geheim. Bekannt sind momentan erst zwei Marines, ein mutierter Zombie, eine Werwolf-ähnliche Kreatur und die Deluxe-Variante des Bile-Dämonen (siehe Seite 21). Damit Sie den Geschöpfen nicht schutzlos ausgeliefert sind, verfügen Sie natürlich über ein umfangreiches Waffenarsenal. Dass dabei wieder die berühmte doppelläufige Schrotflinte zum Einsatz



Durch die geschickte Anordnung von Lichtquellen entsteht eine erstaunlich plastische, so noch nicht gekannte **Tiefenwirkung** des dargestellten Raums.

Begeisterte Kollegen

Natürlich blieb die Präsentation von Carmacks neuem Meisterwerk in der Spielebranche nicht



Düsternis: Das komplexe Innenleben einer **Fabrikhalle** in spärlicher Beleuchtung.

kommt, gilt als gesichert. Damit die morbide Stimmung gebührend unterstützt wird, hat sich Klang-Zauberer und Industrial-Größe Trent Reznor freiwillig gemeldet, um dem Spiel die passenden Soundkulisse zu spendieren. Er ist Chef der bekannten amerikanischen Industrial-Band **Nine Inch Nails** und versorgte bereits ein anderes id-Spiel mit atmosphärischer Musikunterlegung und Angstschweiß-Soundeffekten. »Ich würde das sehr gerne machen, da es sowas wie ein Hobby von mir ist. Ich schätze die Technologie, und außerdem macht es Spaß, sich auch mal außerhalb von Nine Inch Nails zu engagieren«, so Reznor.

unbeachtet. Zahlreiche Größen, darunter Brandon Reinhart (**Duke Nukem Forever**) sowie American McGee (**Alice**), zeigten sich begeistert. »John hat eine Schockwelle durch die Branche geschickt, die wir noch jahrelang fühlen werden,« meint 3D-Realms-Boss George Broussard. Bis andere Entwickler den

neu gesetzten Standard erreichen, werden wohl noch Monate oder gar Jahre vergehen. Dennoch steht **Doom 3** einer harten Konkurrenz gegenüber: Mit **Duke Nukem Forever** will 3D Realms dem 3D-Shooter-Genre zu neuen Impulsen verhelfen. Valves **Half-Life 2** steht ebenfalls in den Startlöchern und soll auf der diesjährigen E3 vorgestellt werden. Die Softwareschmiede Rogue Entertainment (**Alice**) hat die neue Engine bereits für ihren nächsten Titel lizenziert, und andere Firmen sollen folgen. **Doom 3** befindet sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase, obwohl Carmack schon über zwölf Monate am Quellcode werkelt.

Wenn wir Carmacks Aussage gegenüber Angel Munoz, dem Gründer der CPL-Liga, Glauben schenken dürfen, soll das Spiel bereits im Dezember dieses Jahres auf Turnieren gespielt werden. Allerdings bezieht sich dies auf die **Doom 3**-Testversion, die wie gewohnt lange vor dem offiziellen Erscheinen im Internet zum Download angeboten werden soll. **IT**

Doom 3

Genre: 3D-Action

Hersteller: id Software

Termin: 2. Quartal 2002

Ersteindruck: noch nicht möglich

Jan Tomaszewski: »Fast fünf Jahre hat es gedauert, bis id Software die nächste Dimension der 3D-Grafik vorstellt. Ich bin von der neuen Engine bereits jetzt mehr als beeindruckt. Die Erfinder des Shooter-Genres scheinen einen echten Meilenstein in der Mache zu haben.«