

Doom Eternal

GLEICH UND DOCH ANDERS

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: id Software Termin: 2019

Doom Eternal wird komplexer als der Vorgänger. Und je nach Spielertyp auch ein bisschen nervig.

Von Petra Schmitz

Zuweilen ist das Leben aber auch echt vertrackt: Da wollen wir Spieler ständig irgendwelche Innovationen, irgendwas Neues. Und wenn man sich als Entwickler dann das Gehirn zermartert hat, um just diese Innovationen, dieses Neue in den nächsten Teil einer Serie einzubauen, kommen ein paar neunmalklugen Fachjournalisten um die Ecke und finden diese Änderungen zunächst nur so mittel. Ich gestehe: Ich bin in diesem Fall so eine neunmalklugen Fachjournalistin, die nach circa einer Stunde mit Doom Eternal (die Reisekosten zum Anspiel-Event in London hat Bethesda übernommen) befürchtet, dass die Änderungen nicht auf durchgehend positives Echo stoßen werden. Oder anders: Ich habe bei dieser einen Jump&Run-Passage ziemlich geflüchtet.

Mehr Möglichkeiten

Doch zunächst zurück auf Anfang. Doom Eternal setzt ziemlich genau da ein, wo das 2016er-Doom endet. Die Hölle hat sich inzwischen auf der Erde breitgemacht, als Doom Slayer (so nun die hochoffizielle Bezeichnung unserer Spielfigur) sollen wir retten, was zu retten ist. Oder abermals anders: Wir sollen Arch-Viles, Arachnotrons, Imps, Cacodemons und das restliche Höllengekröse nach Hause schicken. Dafür haben wir wieder die üblichen Waffen zur Verfügung, etwa die Combat Shotgun, die Super Shotgun, die Heavy Cannon und den Rocket Launcher. Die erste Änderung, die jetzt auch nicht sonderlich innovativ ist: Die Knarren verfügen nun allesamt über einen zweiten Waffenmodus. Das plakativste Beispiel dürfte die Super Shotgun sein. Nur die verschießt nämlich den sogenannten Meat

Hook, also den Greifhaken, mit dem man sich an Gegner ranziehen kann, um ihnen dann aus nächster Nähe eine Ladung Schrot ins Gesicht zu knallen. Ihr habt das bestimmt schon in Videos gesehen. Und das macht tatsächlich Laune, insbesondere, wenn man den Haken an einen fliegenden Cacodemon flanscht und sich dann in luftige Höhen katapultiert, um dem Vieh von oben ins ... ja, mehr als ein Gesicht hat so ein Cacodemon nun auch nicht. Der Meat Hook ist außerdem ganz praktisch, wenn man größere Abgründe überqueren muss. Haken an einen handelsüblichen Imp, der auf der anderen Seite steht und ab dafür.

Mehr Bewegung

Eine weitere Änderung, die ich unterm Strich ziemlich gelungen finde, ist der Dash. Der Doom Guy ... pardon, der Slayer kann ja nicht sprinten, dafür kann er jetzt aber in Windeseile in jede beliebige Richtung ausweichen beziehungsweise Distanzen über-

winden. Das ist bei fetzigen Schießereien in den Doom-typischen Arenaabschnitten irrsinnig hilfreich. Tückisch wird's aber, wenn Eternal uns in einer Jump&Run&Climb-Passage absetzt. Und ich kann nur inständig hoffen, dass es davon nicht allzu viele geben wird. Darin müssen wir nämlich Doppelsprung, Dash und unsere zweite neue Bewegungsoption, namentlich das Klettern an dafür vorgesehen Stellen, so miteinander kombinieren, dass wir nicht in bodenlose Abgründe fallen. Zwischenzeitlich wollen natürlich noch Dämonen weggeblasen werden, und wenn's knüppelhart kommt, dürfen wir nicht mal auf den kleinen Plattformen, auf die wir uns gerade gerettet haben, verschnauften, weil dort fiese Energiefelder aufploppen, die uns die Lebenskraft aus den Gelenken schlürfen. Nicht nur ich fühlte mich an Half-Lives Xen erinnert, den Kollegen anderer Publikationen um mich herum ging es ebenso. Und viele von uns fanden den Abschnitt nicht motivierend, sondern



Gegner anrösten und dann wegpusten: Das gibt zusätzliche Rüstung für uns.



Wenn ein Hellknight so nach rückt, können wir seiner Attacke nun mit einem flinken Dash ausweichen. In diesem Fall nach hinten.

frustrierend. Zum einen bremsen wir uns aus, zum anderen bestraft er uns drakonisch für kleinste Fehler: Wer runterplumpst, ist nun mal tot. Wohl dem, der zuvor ein Extraleben (schweben nun als Goodies in den Levels) eingesammelt hat, andernfalls geht's am letzten automatischen Speicherpunkt wieder von vorne los – und zumindest in unserer Demo-Version auch nicht mit allen Gesundheitspunkten, sondern nur mit denen, die wir aus der letzten Dämonenbegegnung retten konnten.

Allerdings – und das muss ich fairerweise erwähnen – hat man mich und den Rest der europäischen Fachjournalisten nach einem kurzen Tutorial auch gleich in einen Abschnitt weiter hinten im Spiel geworfen. Übrigens mit dem Verweis, dass wir alle sehr wahrscheinlich mehr als einmal sterben werden. Hätte ich mich von Anfang an die neuen Möglichkeiten rantasten können, hätte mich die Jump&Run-Passage vielleicht auch nicht so sehr genervt.

Mehr Hirnschmalz

Apropos Gesundheitspunkte: Auch hier unterscheidet sich Doom Eternal in Details vom Vorgänger. Ist es in der 2016er-Version noch so, dass wir nach bestandenen Runenprüfungen bestimmen können, ob wir bei einem Glory Kill neben Gesundheit auch Rüstung einsacken, unterscheidet Eternal nun sehr strikt nach Abmurksmethode, was wir bekommen. Die Kettensägeattacke sorgt wie zuvor für Munitionsnachschub, normale Glory Kills werfen aber nun nur noch Gesundheitspunkte ab. Rüstung hingegen bekommen wir, wenn wir Gegner mit unserem neuen, auf der Schulter montierten Flammenwerfer anrösten und anschließend weg-pusten. Dazu addiert sich eine Art Sparversion des »strategic dismemberments« aus Dead Space: Wir können den Dämonen nun ihre aufmontierten Waffen abschießen. Wenn so ein Cyber-Mancubus mit seinen beiden dicken Kanonen vor uns steht, rotzen wir ihm die Dinger einfach ab. Dieses Ab-

schießen beschränkt sich indes nicht nur auf Waffen, größere Dämonen, die mehr aushalten, können wir regelrecht aus ihrer Haut schälen. Das sieht beeindruckend aus – wenn man sich mal die Zeit nimmt, genau hinzuschauen. Und hinschauen sollte man. Nicht zwingend bei jedem Hell Knight, aber doch dringend, wenn Eternal in einen neuen Abschnitt wechselt. War das 2016er-Doom schon beeindruckend, legt Eternal da nach unserem Ersteindruck noch mal eine Schippe drauf. Das Spiel wirkt wie eine einzige Aneinanderreihung von aufwändig gestalteten Heavy-Metal-Plattencovern – minus die knapp bekleideten Frauen. Und das kann man sogar cool finden, wenn man nicht zwingend auf Heavy Metal steht. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb



Ich mag Spiele, die mich nach einer Weile in einen Flow versetzen. Das konnte das letzte Doom ganz hervorragend. Und auch Doom Eternal wird das über weite Strecken schaffen. Allerdings werde ich wohl nach aktueller Lage zumindest innerlich immer so ein bisschen gebremst sein, weil ich mich vermutlich dauernd frage, wann mir das Spiel wieder so eine Jump&Run-Geschichte vorsetzt. Wie schon erwähnt: hoffentlich nicht zu oft. Oder eben wohltdosierte und im Anspruch steigend, dass ich mich damit arrangieren kann. Dass ich nun in Kämpfen lässig aus der Schussbahn dasken kann, ist allerdings ein großer Gewinn. In Kombination mit dem Meat Hook und der Möglichkeit, nun auch an Stangen zu springen und Schwung zu holen, entsteht hoffentlich diese ganz spezielle durchgeknallte Action, die mich schon am Vorgänger so fasziniert hat.



Der Rocket Launcher verschießt nicht mehr nur Raketen, sondern auch Granaten.