

Doom Eternal

EIN SPIEL WIE CHAMPAGNER



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **20.3.2020** Sprache: **Deutsch und Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Doom Eternal will ein einziges Ziel erreichen: Shooter-Schießereien auf ein neues Level katapultieren. Und das gelingt hervorragend! Für einen kleinen Preis. Von Dimitry Halley

In Doom Eternal gibt's keine Pistole. Und darin verbirgt sich eigentlich alles, was ihr über den Nachfolger des grandiosen 2016er Doom-Reboots wissen müsst. Wenn der Vorgänger nach langer Durststrecke wie ein guter Asti-Sekt prickelte, dann ist Doom Eternal der Premium-Champagner. Der Shooter veredelt so ziemlich alles, was 2016 schon zur obersten Güteklasse gehörte. Die Kämpfe laufen in puncto Intensität jedem Shooter

den Rang ab, die Kampagne inszeniert sich noch hochwertiger und abwechslungsreicher – und völlig überraschend fasziniert sogar die Story des neuen Doom. Hätte uns das mal wer vor 20 Jahren gesagt! Doch für all diese Gameplay-Exzellenz zahlt Doom Eternal im Test einen kleinen Preis.

Wie bitte? Die Story ist interessant?

Bei der Story müssen wir einhaken: Natürlich passt die simple Prämisse von Doom Eternal in Gänze auf eine Patronenhülse. Als Doom Slayer steuert ihr die dämonenverseuchte Erde an mit dem greifbaren Ziel, alles umzubringen, was Hörnchen hat. Die knapp 15-stündige Singleplayer-Kampagne führt euch mit jedem Level in eine gänzlich neue Umgebung – die Mission bleibt jedoch

immer gleich: ballern, ballern, springen, ballern. Und danach: ballern und springen.

Wo Doom (2016) allerdings die Hintergründe der Dämoneninvasion und des Doom Slayers bloß andeutet, schöpft Eter-



Auf Giftschleim gegen Horden von Gegnern kämpfen, während die Zeit runtertickt? Willkommen bei Doom Eternal.



nal aus den Vollen. Wie in Dark Souls stoßt ihr auf einen riesigen Fundus an Namen, Orten, Geschichte und Geschichten, werdet mit Begriffen bombardiert wie Argent D’Nur, Night Sentinels, Icon of Sin, Khan Maykr und, und, und. Ihr findet sogar sehr, sehr coole Verbindungen zu den Ur-Dooms aus den goern! Der ganze Mythos um den Doom Slayer bekommt dadurch wunderbar viel Fleisch auf die Rippen, die Umgebungen strotzen nur so vor Details. Die Parallele zu Dark Souls bedeutet allerdings auch, dass ihr die Datenbankeinträge selbstständig studieren müsst, um die Hintergrundgeschichte zu verstehen. Wer einfach draufloszockt, dürfte bereits im ersten Level den Faden verlieren, wer jetzt hier warum was will. Aber hey, es ist Doom – die Lore funktioniert als spannende Ergänzung, Eternal macht aber auch ohne sie viel Spaß.

Wo ist der Multiplayer?

Doom Eternal bietet einen asymmetrischen Multiplayer-Modus, in dem zwei Dämonen gegen einen Doom Slayer antreten – alle verkörpert von echten Menschen. Im Testzeitraum war der PvP-Modus noch nicht online, wir behalten uns deshalb vor, Eternal nochmals aufzuwerten, sollte der Multiplayer wirklich positiv herausstechen. Unsere Wertung bezieht sich entsprechend bis dahin rein auf die Singleplayer-Kampagne.



Dem Mancubus haben wir die linke Kanone weggeschossen, jetzt schaut er etwas bedröppelt drein. Schwachstellen sind eines der coolsten neuen Features.

Wie motiviert Doom langfristig?

In Doom Eternal gibt es haufenweise Upgrade-Spiralen. Im Rahmen der Singleplayer-Kampagne verbessert ihr eure Waffen, euren Anzug, euren Charakter, schaltet in eurer Basis neue Räume frei und, und, und. Diese Upgrades sind meist sehr nützlich, ermöglichen neue Strategien und erhöhen in der Regel eure Lebenschancen drastisch. In den Missionen findet ihr außerdem Time-Trial- und spezielle Arena-Herausforderungen, die den Wiederspielwert von Doom Eternal erhöhen. Abseits davon levelt ihr einen kostenlosen Battle Pass hoch, der euch neue Skins, Embleme und anderen Schnickschnack gewährt.

Wo ist Eternal besser als Doom (2016)?

Ironischerweise beginnt Doom Eternal ziemlich langweilig. Der erste Level auf der Erde konfrontiert euch bloß mit Kanonenfutter-Gegnern, kann lange nicht mit der Intensität und Atmosphäre von Doom (2016) mithalten, die Areale wirken leblos, Feinde ohne großen Plan irgendwie in der Landschaft platziert. Aber bei Beelzebubs Bart, das ändert sich drastisch! Sobald ihr ein paar neuen Waffen und Gegnertypen begegnet, wird jeder neue Kampf zu einem haarsträubenden Nervenkitzel. Riesige Hell Knights prügeln uns aus der Arena, Marauder lassen sich nur aus mittlerer Distanz besiegen, fliegende Cacodemons spucken giftigen Schleim. Zwar treffen wir nur auf einige wenige neue Monster, doch die haben es dafür in sich: Die Arachnotron-Spinne aus Doom 64 feuert beispielsweise unheimlich präzise aus der Distanz. Zerstören wir ihr Geschütz,

wechselt sie flugs in den Nahkampfmodus und behackt uns mit ihren scharfen Klauen und Kurzstanz-Projektilen.

Auf den höheren der sechs Schwierigkeitsgrade reicht eine einzige Sekunde des Stillstands, und ihr werdet zu Hackfleisch verarbeitet. Verstecken ist ebenfalls keine Option, die verdammt clevere Gegner-KI findet uns selbst in entlegensten Winkeln. Jeder der zig Gegnertypen beherrscht eigene Angriffe, erfordert separate Strategien und zwingt uns, in einem irrsinnigen Tempo die richtigen Entscheidungen zu treffen. Die Faszination dieser Mischung aus Waffen- und Gegnervielfalt funktionierte schon in Doom (2016) hervorragend, doch Eternal fährt einige spannende Neuerungen auf:

Die Einschläge unserer Geschosse hinterlassen jetzt detaillierte Spuren auf unseren Feinden. Einem Hell Knight reißt es die Muskeln vom Torso, der Cacodemon verliert Teile



Mit der Kettensäge verschafft ihr euch neue Munition. Warum Gegner die im Bauch mit sich herum tragen, bleibt ein ewiges Mysterium des Doom-Universums.



Die Story von Doom Eternal wird so verworren erzählt, dass ihr dringend Datenbankeinträge studieren solltet. Sie ist aber ohnehin nur für harte Doom-Fans interessant.

seines Kopfes. Das sorgt für ein sehr wuchtiges Trefferfeedback der ohnehin schon schweren Wummen.

Feinde haben jetzt Schwachstellen, die wir ausschalten können. Klingt nach wenig, aber einem Mancubus-Dickwanst die Kanonen vom Arm zu ballern, fühlt sich unheimlich befriedigend an – und ist überlebenswichtig. Gegner reagieren allerdings smart darauf und wechseln ihr Angriffsmuster. Zwar gibt's de facto eine Waffe weniger (die Pistole), das Arsenal hat sich gegenüber dem Vorgänger trotzdem erweitert: Mit Flammen- und Granatwerfer, einem Schrotflinten-Greifhaken und anderen Gadgets und sekundären Feuermodi wird der Kampf so vielfältig wie nie. Jede neue Waffe, jeder neue Aufsatz spielt sich großartig.

Sprungakrobatiken sind auch außerhalb der Kämpfe wichtiger denn je. In einigen Passagen fühlt sich Eternal wie ein 3D-Plattformer an, weil wir in luftiger Höhe von einer Kletterwand zur anderen dashen. Die

Sprungeinlagen lockern die Schießereien etwas auf, begeistern jedoch selten so richtig und können bei einigen (wenigen) Passagen auch durchaus nerven, weil nicht immer offensichtlich ist, wie genau wir nun zum Ziel gelangen – das bremst die Action aus.

Und das soll alles sein?

So wie auch der Edel-Champagner vielleicht von außen kaum anders aussieht als der Aldi-Sekt, zählt letztlich der Geschmack der Mixtur. Und Eternal schmeckt viel intensiver als Doom (2016). Durch den Wegfall der Pistole mit unendlich Munition gibt's kein Auffangnetz. Wer alle Ammo-Clips durchrattert, steht ohne Schusswaffe da – und das passiert fast in jedem Kampf. Hier müsst ihr mit Köpfchen kontern. Das sieht dann so aus: Mancubus! Schnell mit Sniper seine Kanonen wegschießen. Mist, von hinten kleine Dämonen, Flucht-Doppelsprung, Schrotflinte raus. Mit Greifhaken aus der Affäre ziehen, auf Energiewaffe wechseln, Schildgegnern die Schilde damit zerplatzen lassen. Verflucht, Munition alle! Kettensäge raus, der zersägte Feind lässt Ammo fallen. Dafür ist die Säge leer, keine Chance gegen die dicke Cyber-Spinne, also Eisgranate zünden. Danach mit Flammenwerfer ankokeln, die daraus entstehende Rüstung einsacken, weiter, weiter, weiter. So poetisch verläuft jeder Kampf. Gegenüber Doom (2016) gibt



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Der Herr Klinge spielt und testet freiwillig einen Shooter, wie kommt denn sowas? Ganz einfach: Was ich über Dimis Schulter erspäht hatte, sah so unfassbar cool und lässig aus, dass ich es selbst als Shooter-Skeptiker mal ausprobieren wollte. Doom (2016) hatte ich nach wenigen Missionen gelangweilt beiseitegelegt, das war mir als Rollenspieler und Strategie alles zu wirr, unübersichtlich, abwechslungsarm und ... nunja ... hektisch. Okay, hektisch ist Doom Eternal immer noch, länger als eine Mission hält meine Pumpe das in der Regel nicht aus. Aber Heidewitzka, habe ich in diesen 30 bis 45 Minuten eine Mordsgaudi! Doom Eternal schafft mit seinem fantastischen Kampfsystem tatsächlich das Kunststück, dass selbst ich mich wie ein Shooter-Großmeister fühle! Ja, das erfordert etwas Eingewöhnungszeit, aber deshalb haben mich die etwas gemächlicheren Missionen etwas weniger gestört als Dimi. Anders sieht es mit den Plattformpassagen aus, für die ich teils zehn und mehr Anläufe benötigt habe und entsprechend genervt war. Davon abgesehen schafft Doom Eternal etwas Erstaunliches, nämlich die gleiche Faszination wiederzuerwecken, die ich damals im Keller des älteren Nachbarsjungen beim Zuschauen von Doom empfunden habe. Nur dass ich dieses Mal selbst der coole Typ bin!

es nun viel mehr Faktoren, die wir bedenken müssen – es ist fast schon ein Action-Strategiespiel. Den Verlust unserer Munition, im Gegenzug die Vorteile der neuen Flammen- und Eiswerfer (Feinde lassen durch sie Rüstung fallen). Gegner attackieren uns in weit größerer Zahl, leiden dafür stärker unter den neuen Schwachstellen und, und, und. Jeder Kampf fordert ein rasantes Durchwechseln von Knarren, Manövern und Fähigkeiten. Doom (2016) war ein Skatepark der Gewalt, Doom Eternal ist Surfen im Tsunami.



Philipp Elsner
@RootsTrusty



Ich könnte jetzt lange darüber schreiben, wie genial Doom Eternal seinen Tanz aus schnellem Movement, verschiedenen Waffen, Gegner-Schwachstellen und Ressourcenmanagement inszeniert. Oder wie gut der krachige Metal-Soundtrack in die blutige Choreografie passt. Oder wie befriedigend sich das Trefferfeedback anfühlt. Was aber bei all den Qualitäten von Doom Eternal gern unter den Tisch fällt, ist die Story! Mir als Lore-Fanatiker hat es richtig viel Spaß gemacht, die (zugegeben bruchstückhaft präsentierte) Geschichte zusammenzupuzzeln und mehr über die Herkunft des Slayers, seine Heimatwelt und die Zusammenhänge innerhalb der Doom-Serie zu erfahren. Wie Doom Eternal dabei die Brücke zu den Vorgängern schlägt, ist einfach fantastisch und verdient ein extra Lob für gelungenen Fan-Service!



Die Level-Umgebungen bemühen sich um mehr visuelle Abwechslung als in Doom (2016).



Dimitry Halley
@dimi_halley

Während der ersten Missionen von Doom Eternal hatte ich ein ganz mieses Gefühl. In mir keimte die Sorge, dass sich Eternal nach all der Warterei und Vorfreude zu trocken, aufgewärmt und irgendwie lahm spielen würde. Denn dem Auftakt der Kampagne fehlen Tempo, Atmosphäre und Spannung. Ich sah vor mir schon die gleiche Enttäuschung wie damals beim Alan-Wake-Spin-off American Nightmare, das mich bis heute auf eine Fortsetzung warten lässt. Doch meine Bedenken waren Quatsch! Ab der dritten Mission zieht Doom Eternal so massiv an, dass ich Trinken und Essen vergessen habe. Bis tief in die Nacht trieb ich mich mit der »Ach komm, noch ein Kampf«-Mentalität voran, obwohl ich längst ins Bett wollte. Shooter geben ja gerne mal das Gefühl intensiver Kämpfe, ohne es strategisch zu unterfüttern. Dass die Schießereien in Call of Duty spannend wirken, liegt an der Inszenierung, nicht an der Mechanik. Doom Eternal leistet hier mehr noch als sein Vorgänger vorbildliche Arbeit. Was ironisch ist, schließlich bezieht sich das Spiel auf einen der ältesten Shooter überhaupt. Oh, und wo wir schon beim Klassiker sind: Das wird hier die wenigsten Leute interessieren, aber dass die Entwickler eine Story-Brücke zu den Originalen aus den 90ern schlagen, hat mein Nerd-Herz richtig erwärmt.

Welche Schwächen hat Doom Eternal?

Doom (2016) behält allerdings gegenüber dem spielerisch überlegenen Eternal in zwei Punkten die Nase vorn: Die düstere Horror-Atmosphäre fesselte uns damals mehr. Eternal zelebriert zwar immer noch ein martialisches Dämonen-Feuerwerk, die Gebiete fühlen sich durch die herausgestellten Jump&Run-Passagen, bunteren Power-ups und offenen Areale sehr viel mehr nach Arcade-Videospiel an. Keine Frage, auch Doom (2016) ist ein Arcade-Shooter, es verkauft



Die Sprungpassagen wie hier über glühende Lava sind eine der größten Neuerungen – aber selten wirklich Spaßig. Sie bremsen die Action einfach zu sehr aus.

sich allerdings eher als selbstironisches Dead Space – und weniger als Serious Sam. Eternal gibt sich hier viel verspielter, weil es in erster Linie um verbessertes Gameplay geht. Das größte Problem im Vergleich zu Doom (2016): der Spannungsverlauf. Wo der Vorgänger ab der ersten Mission die Nackenhaare nach oben trieb (klar, auch weil damals noch alles neu war), bricht Eternal mit allen gängigen Mainstream-Marotten, indem es in Mid- und Lategame mit Abstand am besten ist. Der Einstieg fühlt sich behäbig an, die ersten drei Levels spielen sich trocken, weil ohne Waffen- und Gegnervielfalt auch die taktische Tiefe fehlt. Anschließend geht's jedoch Level für Level ab wie die sprichwörtliche Schmidts Katze. Erst in den letzten zwei Missionen geht dem Spiel wieder die Puste aus, weil man alles gesehen hat, was die Kämpfe zu bieten haben.

Beide Schwächen sind aber bloß kleine Stolpersteine in einem ansonsten streifen Shooter-Erlebnis. Doom Eternal spielt sich hervorragend, es sieht technisch fantastisch aus, lief auf unseren Testsystemen butterweich, das ArtDesign frischt jede Mission mit neuen Ideen auf – und der Soundtrack von Mick Gordon gehört zum Besten, was in Actionspielen jemals unser Adrenalin zum Pumpen gebracht hat.

Doom Eternal setzt an allen Stärken von Doom (2016) an und intensiviert sie. Die

bisher vage Hintergrundgeschichte wird zum heimlichen Star des Spiels, Secrets lassen sich dank besserer Map-Funktionen leichter finden, die grandiose Technik vermischt sich mit Leveldesign-Abwechslung, die Kämpfe spielen sich taktischer, aber auch fordernder. Mit mehr Möglichkeiten (Schwachstellen, neuen Waffen und Modi) wachsen auch die Gefahren für unvorsichtige oder auch nur zu langsame Spieler. Feinde greifen härter und zahlreicher an – und ihr könnt anders als früher noch mehr verlieren. Und wieso ist das so? Weil es in Doom Eternal keine Pistole mehr gibt. ★

DOOM ETERNAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Ryzen 3 2200G
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / Ryzen 7 1800X
Geforce GTX 1080 / Radeon RX Vega56
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



grandiose Musik, die auf jede Situation reagiert wuchtige Waffensounds beeindruckend gestaltete Levels technisches Grafikspektakel butterweiche Animationen

SPIELEDISIGN



taktische, superschnelle Kämpfe Upgrades und Anpassungen abwechslungsreiche Levels mit Geheimnissen Gegner mit Stärken und Schwachstellen maue Akrobatikeinlagen

BALANCE



sechs Schwierigkeitsgrade jede Waffe spielt sich spannend sinnvolle neue Fähigkeiten viele Tutorials und Hilfestellungen sehr behäbiger Einstieg

ATMOSPHÄRE / STORY



spannende Hintergrundgeschichte Brücke zu den Klassikern gut platzierter Humor unverständliche Zusammenhänge weniger dichte Atmosphäre als in Doom (2016)

UMFANG



riesige Levelareale viele sinnvolle Sammelgegenstände optionale Time Trials und Kampfarenen umfangreiche Kampagne kein Map-Editor mehr

FAZIT

Doom Eternal verfeinert, was schon den Vorgänger zu einem tollen Spiel macht. Trotz kleiner Schwächen einer der aktuell intensivsten Shooter.



Mit Power-ups wie dem Berserkmodus erhöhen wir die Siegchancen im Kampf drastisch.