

Metal: Hellsinger

HELLAUF BEGEISTERT

Genre: **Rhythmus-Shooter** Publisher: **Funcom** Entwickler: **The Outsiders** Termin: **15.9.2022**

Doom trifft Rhythmus-Shooter: Wir haben eine Demo zu Metal: Hellsinger ausprobiert. Von Stephanie Schlottag

Metal: Hellsinger trifft bei mir genau die richtigen Töne. Es kombiniert spaßiges Shooter-Gameplay mit einem wunderbar überzogenen Höllen-Setting und – für mich am wichtigsten! – einem fantastischen Metal-Soundtrack, der wirklich alles epischer macht. Blumen gießen, Geschirr spülen, völlig egal. Dabei hat mich dieses eine Wort fast abgeschreckt: Rhythmus-Shooter. Ich weiß nicht, wie es euch geht, für mich klingt das nach lahmen Aerobic-Kursen. Doch Hellsinger belehrt mich schon in den ersten Sekunden eines Besseren und schmettert mir stilvoll die E-Gitarre auf den sturen Kopf.

Doom, aber als Metal-Konzert

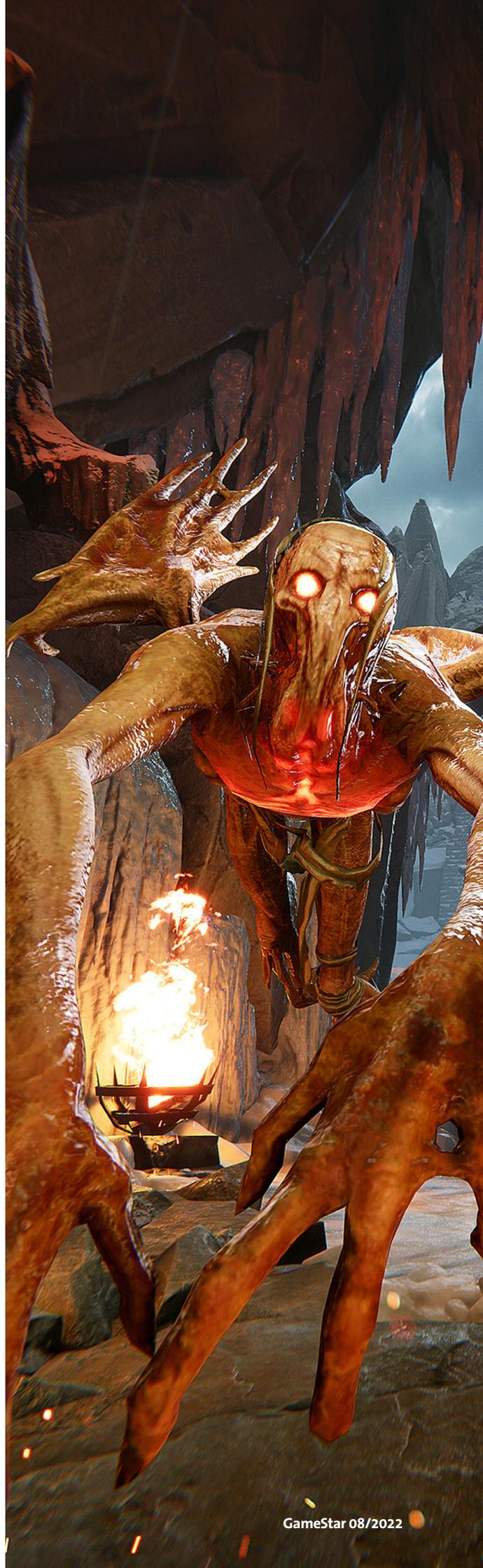
Das Intro krallt sich direkt in mein Festival-geprägtes Stammhirn und weckt dort Erinnerungen an die besten Konzerte meines Lebens. Das Bühnenbild geht spektakulär in Flammen auf, einzelne Töne verweben sich, das Schlagzeug setzt ein. So erzeugt man Hype, noch bevor überhaupt das Tutorial startet! Das erklärt mir in wenigen Minuten, wie Metal: Hellsinger funktioniert. Ich, eine namenlose Dämonin, hebe einen Schädel auf, der Feuerkugeln schießt und mit der Stimme von Troy Baker zu mir spricht – und schon darf ich den ersten Dämonen einheizen. Dazu schieße oder schlage ich im Rhythmus der Musik, der mir praktischerweise auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Je besser ich im Takt bleibe, desto mehr Schaden richte ich an, mit präzise ausgeführten Finishern heile ich mich. Dabei füllt sich mein Zornmeter – und wenn es voll ist, schmettert der Gesang los, und ich werde mächtiger. In der Demo ertönen die fantastischen Vocals von Arch-Enemy-Sängerin Alissa White-Gluz, fürs fertige Spiel sind außerdem Genregiganten wie Matt Heafy (Trivium), Serj Tankian (System of a Down) und Tatiana Shmayluk (Jinjer) bestätigt. Das Line-up kann sich auf jeden Fall sehen lassen!

Weil das Achten auf den Takt aber noch nicht genug ist, verlangt mir Metal: Hellsinger auch einiges an Akrobatik ab, vor allem gegen größere Gegnerhorden oder mächtige Dämonenbosse, die meine Dämonin blitzschnell auf die Bretter schicken können. Vergesse ich dabei mal, auf die Musik zu achten, spucken meine Waffen plötzlich nur noch mit Wattebäuschchen.

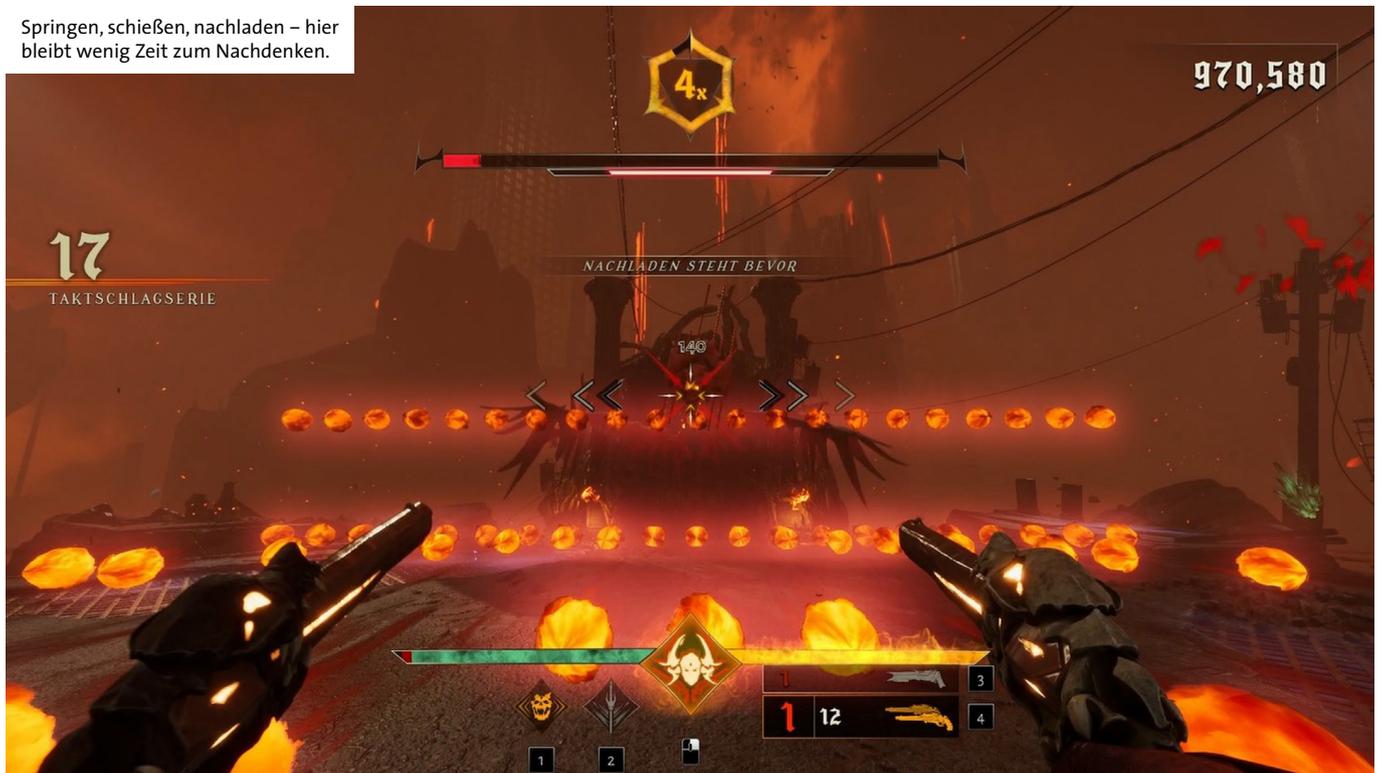
Ich persönlich war nie ein großer Doom-Fan, aber das hier fetzt einfach. Dämonische Horden mit der Macht des Vier-Viertel-Takts zu zerschmettern, ist eine hervorragende Idee. Die Waffen haben ordentlich Wucht, fühlen sich abwechslungsreich an und erlauben unterschiedliche Taktiken. Meine Favoriten sind die Doppelrevolver, auch wenn man sie dauernd nachladen muss. Am wenigsten gefällt mir bisher das Schwert, da bekomme ich einfach kein Gefühl für – sicher Geschmackssache. Kaum fühle ich mich einigermaßen sattelfest bei meinem Höllenritt, wirft mir die Demo schon den großen Endboss entgegen. Bei Slayers Gitarrengeschredder, den mach ich platt!

So müssen Bosskämpfe sein!

Die gewaltige Fledermausdämonin lässt Rammsteins Feuerwerkshows aussehen wie einen Kindergeburtstag und schleudert mir Feuerbälle, Laserstrahlen und Blitze entgegen, bis ich den Rhythmus vergesse und das Zeitliche segne. Zweimal kann ich pro Welt zurückkehren, danach muss ich ganz von vorne starten – Metal: Hellsinger kennt keine Gnade.



Springen, schießen, nachladen – hier bleibt wenig Zeit zum Nachdenken.



Vor dem dritten Anlauf nehme ich mir einen Moment Zeit. Drehe die Musik lauter. Wippe mit dem Fuß. Versinke tief im Metal, bis ich Eisen auf der Zunge schmecke und mir Flammen aus den Augen bersten. Mit einem Ur-schrei stürze ich mich in die Schlacht. Und diesmal entfessele ich einen mörderisch eleganten Tanz, der mich selbst überrascht. Am Ende löst sich die Dämonen-Lady in ihre Einzelteile auf, und ich bange mir das Headset vom Kopf. In den meisten Shootern müsst ihr konzentriert sein und penibel darauf achten, dass jeder Schuss sitzt. Nicht so in Hellsinger. Da spielt ihr umso besser, je weniger ihr drüber nachdenkt. Ausweichen, ballern, Takedowns – das flüssige Spielgefühl ist klasse. Wenn die Entwickler dieses Niveau im fertigen Spiel halten können, kommt da was Großes auf uns zu.

Was gefällt?

Das ist mir positiv aufgefallen:

- Das ungewohnt rhythmische Shooter-Gameplay macht irrsinnig viel Spaß.

- Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, aber man lernt sehr schnell dazu (im fertigen Spiel soll er anpassbar sein).
- Der Soundtrack ist spitze. Und ich verwette meine Festivalbändchensammlung, dass die restlichen Tracks mindestens genauso zünden wie die in der Demo.
- Das Spiel blutet Liebe zum Metal, wie ich es zuletzt bei Brutal Legend erlebt habe.

Das ist noch unklar:

- Wie hoch ist der Frustrfaktor? In der Demo war der Tod nicht weiter schlimm, weil man sich locker in 15 Minuten wieder zum Bosskampf durchkämpfen konnte. Falls die Levels später größer ausfallen sollten, könnte es allerdings nerven, wenn der Fortschritt immer wieder verloren geht. Vielleicht lässt sich das über eine optionale Einstellung lösen.
- Wie gut sind die Bosskämpfe? Das Finale der Demo war cool, aber natürlich sollten sich die späteren Bosse steigern. Am Ende jeder Hölle wartet wohl eine neue Inkarna-

tion der Oberdämonin, hoffentlich bringen die alle ein eigenes Skillset mit.

- Wie viel Abwechslung steckt drin? Laut den Entwicklern erwarten uns mehrere sehr verschiedene Hub-Welten, darunter eine Eishölle. In der aktuellen Demo habe ich jedoch nur ein paar Abschnitte gesehen und kann das daher nicht beurteilen.

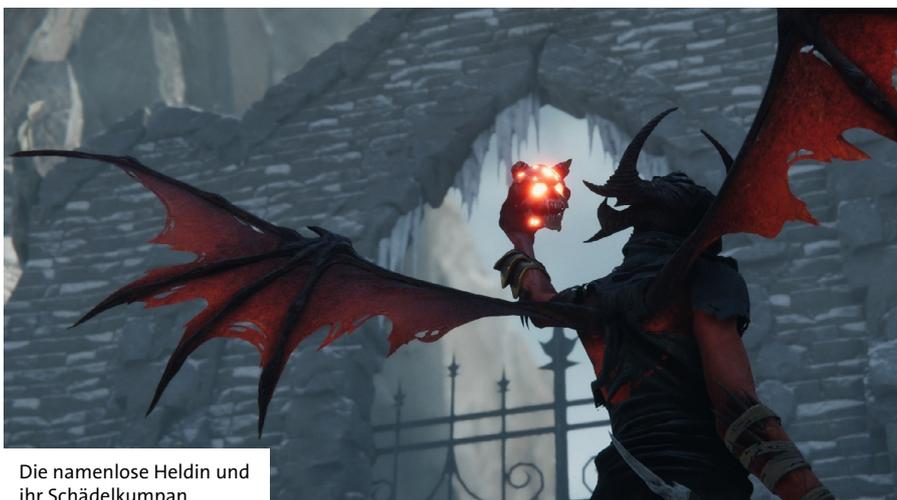
Pommesgabel aufs Herz: Insgesamt bin ich sehr optimistisch, dass Metal: Hellsinger ein richtig gutes Spiel wird. Bis zum Release müssen wir noch bis zum Ende der aktuellen Festivalsaison warten, am 15. September ist es so weit. Aber für einen richtigen Headbanger lohnt sich das Warten! ★

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Eigentlich sind mir Spiele wie Metal: Hellsinger viel zu stressig. Und eine tiefe Story brauche ich hier wohl auch nicht erwarten – aber das Ganze ist so cool umgesetzt! Da vergesse ich mal eben, dass ich eigentlich immer eine starke Geschichte haben will und dass mich Doom-artige Shooter nicht so richtig jucken. In der Demo habe ich sogar einen für mich ganz ungewöhnlichen Ehrgeiz entwickelt, mit immer besseren Zeiten abzuschneiden. Nach meinen tapsigen ersten Schritten wurde ich immer selbstbewusster. Ich spring euch mit meinem Feuerschädel ins Gesicht, Dämonengezücht! Inzwischen schaffe ich die Demo in unter 15 Minuten, was für Doom-Veteranen wahrscheinlich locker-flockig machbar ist. Für mich ist es aber echt ein Erfolg!



Die namenlose Heldin und ihr Schädelkumpen.