



Metal: Hellsinger

IM TAKT DER HÖLLE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Funcom** Entwickler: **The Outsiders** Termin: **15.9.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

In Metal: Hellsinger trifft Doom auf Musikspiel. Der Genrehybrid klingt nach einem Erfolgsrezept, leidet aber unter erdrückender Eintönigkeit. Von Erik Körner und Petra Schmitz

Aller guten Dinge sind zwei, zumindest für das Entwicklerstudio The Outsiders. Drei Jahre nach Ankündigung seines Debütspiels Darkborn platzte 2019 der Deal mit Publisher Private Division, im Folgejahr wurde das Projekt gecancelt. »Doch wenn sich eine Tür schließt, öffnet sich eine andere. Wir arbeiten an etwas Anderem. Etwas Neuem, Fantastischem, das wir wirklich lieben«, tröstete das Studio damals auf Twitter. Heute wissen wir: Damit gemeint war Metal: Hellsinger. Der Rhythmus-Shooter möchte das Beste aus Doom und Rock Band vereinen. Doch stattdessen spielen seine verzerrten Gitarren eintönige Lieder.

Wenn Musik und Revolver verschmelzen

Das Konzept klingt zunächst wie ein sicherer Erfolg. Als namenlose Halbdämonin müssen wir die Fürstin der Unterwelt jagen, die unsere Stimme gestohlen hat. Vorbild für den Rachetrip stand vor allem Doom: In insgesamt acht Höllen ziehen wir von Arena zu Arena und zerfetzen so lange Wellen von Höllen-Zombies, Bestienbeschwörern und gefallenen Engeln, bis wir vor einem Boss stehen. Alles, während aus den Lautsprechern eigens komponierte Metal-Songs mit Starbesetzung feuern, etwa Serj Tankian (System Of A Down), Matt Heafy (Trivium)

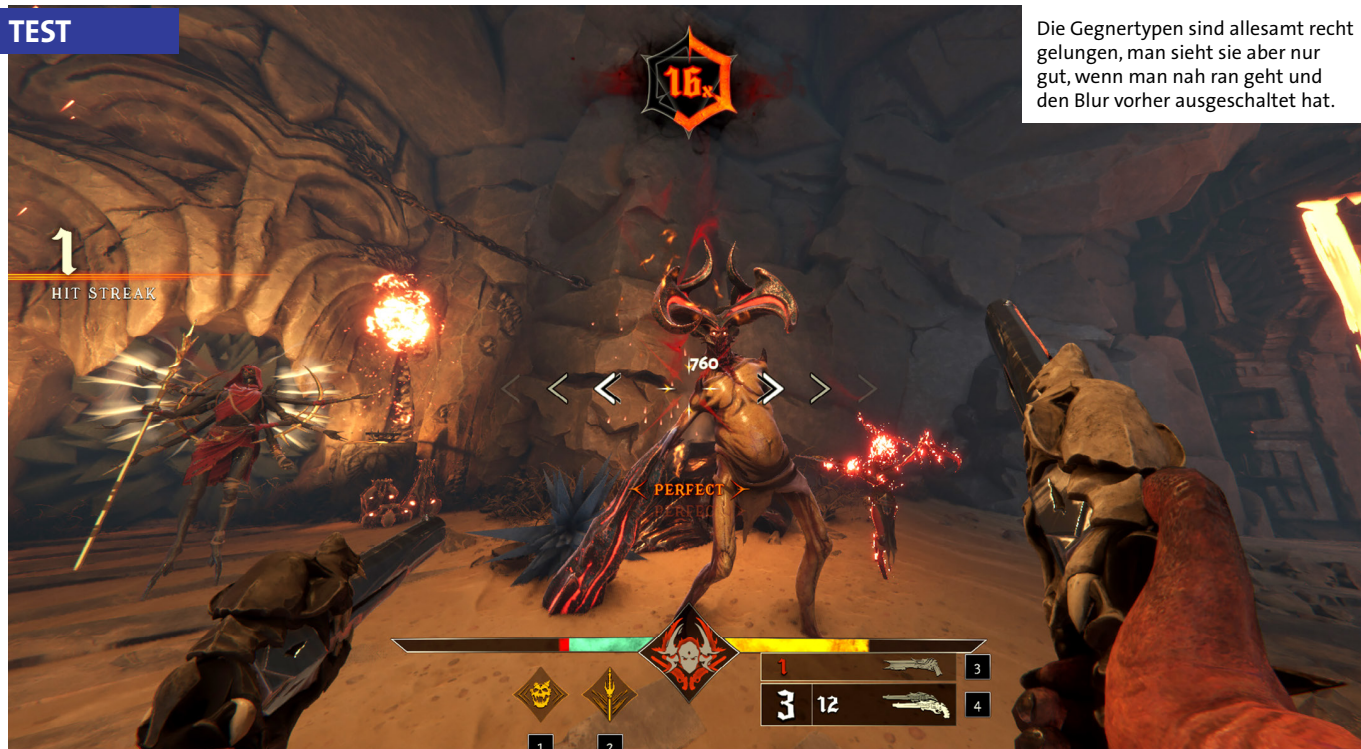
oder Alissa White-Gluz (Arch Enemy). Und die Songs gehen wirklich ins Ohr – wenn man sie denn mal in Gänze genießen kann. Denn mehr noch als Zielsicherheit verlangt Metal: Hellsinger Taktgefühl.

Je genauer wir im Takt der Musik schießen und treffen, desto schneller steigt der Zorn der Namenlosen. Auf der höchsten Stufe (maximal 16, wobei sich der Zorn stets verdoppelt: 2, 4, 8, 16) richten wir nicht nur den meisten Schaden an, auch die Musik entfal-

tet sich dann erst in Gänze. Mit steigendem Zornlevel schichten wir Instrumente aufeinander, bis wir einen perfekten Sturm aus cleanem Gesang und gutturalen Screams, Schlagzeuggewitter und scharfkantigen Gitarrenriffs beschwören. Das Gefühl, als würden unsere Finger zum Metronom mutieren, dem das Höllenorchester hörig folgt, ist Metal: Hellsingers große Stärke. Aber blöderweise auch eine seiner Schwächen. Denn mehr als ein relativ simples Schießen und



Unten in der Mitte gut zu sehen: Wir können die Spezialfähigkeit unseres Schwerts auslösen.



Die Gegnertypen sind allesamt recht gelungen, man sieht sie aber nur gut, wenn man nah ran geht und den Blur vorher ausgeschaltet hat.

Treffen und Dasheden und Nachladen im Vierteltakt ist es am Ende nie.

Das geht sogar so weit, dass wir, wenn keine Gegner in Sicht sind, mit unserer Standardwaffe (einem magischen Totenkopf, der gleichzeitig der Erzähler ist) im Takt ins Leere schießen sollten, um unseren Zornlevel bis zum nächsten Gegnerkontakt hochzuhalten. Das fühlt sich viel zu oft nach monotonem Korsett und weniger nach Flow an.

Die Taktgeräte

Zu Beginn drückt uns das Spiel ein Schwert und den schon genannten Totenkopf in die Hand, im weiteren Verlauf addieren sich hinzu: eine Schrotflinte, Akimbo-Revolver, eine Armbrust und ein weiteres Schnitzelwerkzeug. Alle Waffen verfügen außerdem über einen besonders starken Angriff, wenn wir sie zuvor mit Treffern aufgeladen haben. Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass man bei Hellsinger kaum von Waffenvielfalt reden kann. Zumal wir vor Eintritt in einen Höllenabschnitt wählen müssen, welche Primär- und Sekundärwaffe wir neben Toten-

kopf und Schwert noch mitnehmen wollen. Alles im Inventar? Geht nicht!

Und das Gleiche von vorn

Auf dem Weg zur Fürstin der Unterwelt durchqueren wir verschneite Bergpässe, Lavafälle, längst vergessene Tempel oder Schluchten zwischen schiefen Stahlträgern und maroden Hochhäusern. Trotz diverser Gegnertypen unterscheiden sich diese Unterhöhlen kaum voneinander. Sie bleiben eine lose Sammlung von Arenen, verbunden durch Schläuche, an deren Ende ein noch enttäuschender Boss wartet. Diese sogenannten Manifestationen der Fürstin leiden noch stärker unter Gleichförmigkeit. Die geflügelten Totenköpfe sehen sich nicht nur frappierend ähnlich, sie befeuern uns mit nahezu identischen Bullet-Hell-Angriffen und teleportieren sich mehrfach weg, um reguläre Gegner zu beschwören. Spätere Manifestationen der Bossgegner klonen sich zwar oder schubsen uns mit Windböen durch ihre Arenen, doch dadurch werden die ohnehin künstlich gestreckten Duelle nur noch mühsamer.

Für anfängliche Abwechslung sorgen lediglich die Marterungen, die wir nach einer Höhle freischalten. In den optionalen Herausforderungen müssen wir unter Zeitdruck Vorgaben erfüllen, etwa eine bestimmte Anzahl Gegner nur mit »Abschlachtungen« zu töten – Metal: Hellsingers Äquivalent zu Dooms Glory Kills. Als Belohnung winken Siegel, die uns Boni verleihen, etwa eine Kombo selbst nach einem Treffer oder einem

MEINUNG

Erik Körner
@snoopykoira



Auf Metal: Hellsinger hatte ich mich dieses Jahr mit am meisten gefreut. Ich bin quasi mit Metal aufgewachsen, liebe Shooter und Rhythmusspiele gleichermaßen und habe noch zu keiner Highscore-Jagd oder Platinmedaille Nein gesagt. Obwohl die Zielgruppe des Spiels enorm nischig ist, falle ich genau rein. Entsprechend hat mich die Zeit mit Metal: Hellsinger frustriert. So sehr ich mich auch in der Musik und der zornbefeuerten Dämonenjagd verlieren konnte – schon nach der ersten Hälfte machten sich Ermüdungserscheinungen und das Gefühl breit, alles gesehen zu haben. Ich wollte sogar mehrmals aufhören, weil ich keinen Nerv hatte, den gleichen Boss zum x-ten Mal zu bekämpfen. Wohl in dem Wissen, dass die nächste Variation noch mühseliger als die vorherige sein würde. Game-Pass-Abonnenten sollten zumindest Probe spielen. Vielleicht stört euch die Eintönigkeit weniger als mich. Alle anderen sollten den nächsten Sale abwarten. 30 Euro sind das Risiko, denke ich, nicht wert. Und wenn ihr eigentlich nur den Soundtrack genießen möchtet: Den gibt's auch bei den einschlägigen Streaming-Diensten zu hören.



Juhu, ein Boss, der aussieht, wie alle anderen Bosse zuvor auch!

MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb

Sicherlich macht es mir Spaß, Dämonen im Takt wegzurotzen. Für etwa, und ich übertreibe nicht, 20 Minuten. Nach 20 Minuten mit Metal: Hellsinger ging mir dieses Taktkorsett bereits auf die Nerven. Wenn ich Musik höre und mich dazu bewege, sei es nun nur mit dem Fuß wippend, sei es wild mit Kopf, Armen und Beinen ruderd, dann folge ich doch nicht nur stumpf dem Takt. Ich folge der Gesangslinie, ich folge der Gitarrenlinie, ich folge: der Musik. Aber nicht nur dem Viervierteltakt – der alle Songs in Hellsinger bestimmt. Wie er eben (wild geraten, aber sicher ziemlich richtig) 99 Prozent aller Metalsongs bestimmt.

Logisch: Musikspiele funktionieren immer dann am besten, wenn man die Lieder darin schon kennt. Und logisch: Die Songs in Metal: Hellsinger sind neu. Zumindest beim ersten Spielen. Da geht man mit dem Takt auf Nummer sicher. Aber selbst ich, die ich nur etwa sechs Billo-Akkorde auf der Gitarre halbwegs fehlerfrei und mit gehörigem Gekrampfe beim Umgreifen hinbekomme, war nach den schon erwähnten 20 Minuten nicht nur angenervt, ich war auch beleidigt. Besser gesagt: Mein Rhythmusgefühl war es. Und da liegt der Metalhead im Moshpit: Wäre Hellsinger ein Rhythmuspiel und nicht nur ein Taktspiel, könnte ich die übrige Monotonie viel leichter ertragen. Und die Musik besser genießen.

vergurkten Takt zu behalten. Der Wermutstropfen: Auch die Marterungen wiederholen sich. Denn für bessere Versionen der Siegel müssen wir mehrmals die gleichen Challenges mit strafferen Anforderungen meistern.

Niemand muss durch die Hölle gehen

Wer sich nur der Kampagne auf einem der unteren Schwierigkeitsgrade widmet, verbringt in Metal: Hellsinger knapp zwei bis drei Stunden. Die Marterungen verdoppeln

Neue Gegner werden separat eingeführt, damit ihr euch mit ihren Angriffen vertraut machen könnt.



Mit dieser Anzeige signalisiert euch das Spiel, dass ihr einen Nahkampf-Kill auslösen könnt. Mit Gesundheitsbelohnung.

die Spielzeit mindestens. Das hängt natürlich davon ab, wie geschickt wir uns anstellen. Zum Glück bemüht sich Metal: Hellsinger um eine schonende Lernkurve.

Anfangs zerquetschen wir die Köpfe harmloser Höllen-Zombies, später möchte die halbe Unterwelt die Jagd nach unserer Stimme beenden, von Säure spuckenden Fliegen über Bestienbeschwörer bis zu gefallenen Engeln. Neue Gegner werden meist isoliert eingeführt. So bleibt genug Zeit, um ihre Movesets und Eigenheiten zu studieren.

Wer sich von den Kämpfen dezent unter- oder überfordert fühlt, darf jederzeit zwischen drei Schwierigkeitsgraden wechseln. Allerdings: Auf dem höchsten verlieren wir die Option, gegen Punktabzug wiederbelebt zu werden. Ein Tod bedeutet den Neustart des kompletten Höllenabschnitts.

Langzeitmotivation mit einem Aber

Für einen einzigen Durchlauf ist Metal: Hellsinger allerdings ohnehin nicht gedacht. Denn neben Metalheads richtet sich der Shooter vor allem an Highscore-Jäger. Für jeden Kill erhalten wir Punkte abhängig vom Zornlevel. Am Ende einer Hölle winken Boni für möglichst lange Hit-Kombos, Headshots oder Kills im Takt. Anschließend können wir auf den Leaderboards unsere Bestleistungen mit anderen vergleichen.

Die Eintönigkeit der Levels und Bosse aber fällt schon weit vor den Credits auf. Hellsinger ist ein Bilderbuchbeispiel für verschenktes Potenzial. Metal, Shooter und Musikspiel zu kombinieren – auf dem Papier kann diese Kombination unmöglich schiefgehen. Der Soundtrack samt großen Namen ist hervorragend, genauso wie der Moment, in dem man zum ersten Mal mit der Musik verschmilzt. Doch das eintönige Grundgerüst verschlingt den Zauber fast genauso schnell, wie er entsteht. ★

METAL: HELLSINGER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3450 / AMD FX 8150
GTX 1050 / RX 550
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700K / Ryzen 5 1500X
GTX 1060 / RX 5700
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



hervorragender Metal-Soundtrack + gelungenes Monsterdesign + flüssige Bildrate + schlauhe Gänge + Grafik bestenfalls zweitrangig

SPIELDESIGN



Musik und Performance Hand in Hand + einige Angriffe haben tollen Wumms + Eintönigkeit + lahme Bosse + Challenges wiederholen sich

BALANCE



faire Lernkurve + drei Schwierigkeitsgrade + Gegnertypen werden fair eingeführt + Taktmarker helfen + Wiederauferstehung nach Tod

ATMOSPHERE / STORY



stimmige Höllenareale + spielgewordenes Metal-Plattencover + Monster langweilen bald + Story komplett irrelevant + nur ein Finisher

UMFANG



Potenzial für Highscore-Jagd + Herausforderungen + sechs Waffen, sieben Siegel + Kampagne kurz + Eintönigkeit verringert Wiederspielwert

FAZIT

Metal: Hellsingers eigentlich vielversprechende Mischung aus Shooter und Metal versinkt in bedrückender Eintönigkeit.

