

# Hölle, Hölle, Hölle!

Da brat uns doch einer einen Cacodemon! Das neue Doom ist eigentlich ein alter Hut, will aber trotzdem oder gerade deswegen dringend von uns gespielt werden.

Von Petra Schmitz

Genre: **Bethesda** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **1. Halbjahr 2016**

# A

ch ja. Als Marine ballern wir uns durch eine UAC-Forschungsstation auf dem Mars und schroten zahllose typische Seriendämonen wie Revenants, Hellknights und

Mancubi zurück in die Hölle. Gutes Stichwort: In die Hölle geht's natürlich auch, wo noch mehr und noch größere Gegner warten. In unseren Händen das übliche Arsenal: Schrotflinte, Chain Gun, Plasmagewehr, BFG und der ganze andere Kram. Schluss, Ende, aus – könnten wir hier jetzt schreiben, denn eigentlich ist das neue Doom damit schon ganz gut beschrieben. Allerdings hätten wir dann noch kein Wort über die schicke Optik, die extrem sauberen Animationen und ... die Finisher verloren. Heidewitzka, diese Finisher!

## Bein ab, Kiefer ab, Kopf ab

Wie die Geschichte von Doom beginnt, wissen wir noch nicht, es dürfte aber etwas im Dunstkreis von »Überambitionierter, wahn-sinniger oder schlicht blöder Marsforscher öffnet (schon wieder) das Tor zur Hölle« sein. Im Anschluss strömen die Söhne Satans auf den roten Planeten und meucheln alles nieder, was nicht bei drei auf einen anderen Himmelskörper evakuiert ist – also vermutlich jeden Einzelnen in der Forschungsstation. Unser tapferer Marine muss wie üblich die Putzkolonie mimen. Allerdings hinterlässt er dabei so viel Sauerei, dass sich selbst ein Meister Propper resignierend ab-



Die fetten Mancubi sind im neuen Doom wieder bis an die Zähne bewaffnet.

wenden dürfte. Statt wie in den Vorgängern die Dämonen nur ordentlich mit Blei, Schrot oder Plasma in Stücke zu holzen, darf er nun auch nah ran. Immer dann, wenn ein Gegner ausreichend geschwächt ist (signalisiert durch einen roten oder blauen Schein um ihn herum), kann der Held gefahrlos auf Tuchfühlung gehen. Dann reicht sehr wahrscheinlich (genau wissen wir's noch nicht) ein Druck auf die Nahkampftaste, und das Spiel führt für uns einen von recht vielen unterschiedlichen Finishern aus. Da werden Dämonen die Beine abgerissen und sie anschließend selbst damit verdroschen, Unterkiefer knacken aus der Halterung, Köpfe zerplatzen unter schweren Stiefeln. Besonders überdreht: Herz rausreißen und an-



Hinten ein Cyberdemon, vorne ein Revenant. In die Haut des Letzteren dürfen wir dank Power-Up auch im Multiplayer schlüpfen.



## Bethesda.net

Mit SnapMap erstellte Karten, Infos zu Doom und zu allen anderen Titeln von Bethesda gibt es bald vermutlich auf Bethesda.net, der geplanten Spieleplattform des Entwicklers und Publishers. Aktuell prangt auf der Seite allerdings lediglich das Firmenlogo. Doch spätestens wenn Fallout 4 im kommenden November an den Start geht, sollte auch Bethesda.net mehr bieten als eine Grafik.

schließlich dem ehemaligen Besitzer in den hässlichen Mund stopfen.

### Run & Gun

Wem das an Splatter noch nicht reicht, der freut sich über ein Wiedersehen mit der Ketensäge. Das Handwerkszeug, das auf dem Mars eigentlich völlig nutzlos ist (Wir mutmaßen schon munter schon über die Erklärung des Spiels dafür. Wieder eine Fehllieferung wie in Doom 3? Eigentlich waren Presslufthammer bestellt.) dient dazu, Dämonen in zwei Hälften zu schnipseln, die dann wie nasse Säcke vor uns auf den Boden klatschen. So eindrücklich haben wir das übrigens in noch keinem anderen Spiel gesehen. Die Frage, die wir uns allerdings stellen müssen: Nutzt sich die überdrehte Gewaltdarstellung nicht recht bald ab? Bleibt das übersprungsartige »Boah, haha!« nach 30 geknackten Kiefern und 50 zerteilten Dämonen nicht einfach aus? Auf der E3-Präsentation des Spiels jedenfalls war das noch nicht der Fall, aber da haben wir ja auch nur einen winzig kleinen Teil von Doom gesehen.

Was aber während der E3-Vorführung schon deutlich wurde: Statt wie der Vorgänger über weite Strecken auf Grusel zu setzen, wird der neue Serienableger wieder



Die Cyberdemonen sind jetzt noch größer und noch beeindruckender als im ersten Doom.

eine flotte »Run & Gun«-Sause getreu der ersten beiden Teile. Deswegen verzichtet id Software wohl auch auf die Dunkelheit. Zumindest in den gesehenen Abschnitten war immer genug Licht, um jeden Feind sofort zu erspähen. Halbblindes Herumgetapse mit der Taschenlampe scheint der Vergangenheit anzugehören. Einerseits schade, war das doch ein immenser Atmo-Treiber, andererseits gut, denn so sieht man wenigstens was von der schicken Optik. Klar, Forschungsanlagen auf dem Mars sind jetzt nicht die Orte, an denen wir die Picknickdecke ausbreiten und verzückt in die Landschaft schauen würden, aber schick sind die Metallstege, Rohre, und Gänge inklusive der Monster allemal. Was nicht zuletzt an der Ausleuchtung und den sparsam, aber gut eingesetzten Partikeleffekten liegt. Und die

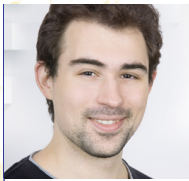
Waffen in den Händen des Marines wirken extrem plastisch. Verantwortlich für die Grafikpracht ist die neue id-Tech-6-Engine.

### Mars macht mobil

Schnelle Bewegungen und ein feuerfreudiger Mausfinger bilden also das Einmaleins des Überlebens im neuen Doom. Wer kurz vorm Abnippeln ist, stürzt sich besser umso heftiger ins Gefecht, eines der erledigten Monster lässt vielleicht ein paar Heilpakete fallen. Oder schlagkräftige Munition. Dass die Dämonen als Nachschubversorger dienen, mag nicht jedem schmecken, allerdings will Doom ja auch nicht im Bereich »beiharter Realismus« punkten, sondern fetzige und überzogene Action bieten. Für uns gehen die Drops der Monster, soweit erlebt, also in Ordnung. In der Präsentation wech-



Die guten alten fliegenden Cacodemons schauen in den Lauf unserer Standardschrotflinte. Hier sind wir nicht auf dem Mars, sondern in der Hölle unterwegs. Gegner und Umgebungen sind dem ersten Doom nachempfunden.



## Konsequent!

Dimitry Halley  
Trainee  
dimitry@gamestar.de

Das neue Doom lebt noch stärker als Wolfenstein: The New Order von der eigenen Vergangenheit. Denn wo letzteres eher eine Liebeserklärung an ein ganzes Genre war, wirft die Ballerei auf dem Mars mit Anspielungen nur so um sich: Schrotflinte, Kettensäge, schlüsselkartengesicherte Türen, der Gewaltgrad – all das weckt bei Fans ganz konkrete Erinnerungen an Waffen und Momente der Vorgänger.

Hiermit spielt Bethesda bewusst und geht den Weg konsequent bis ans Ziel: ein altes Doom als neues Doom. Obwohl ich persönlich keine Vergangenheit mit der Serie habe, kann ich die Begeisterung der Fans verstehen. Denn selbst wenn man alle Nostalgie beiseiteschiebt, bleibt ein brachialer Shooter mit fantastisch inszenierten Finishern übrig.

selte der Vorspieler seine Waffen übrigens über ein Kreismenü, während das Spiel in eine Zeitlupe schaltete. Ein cooler sowie sinnvoller Effekt, zumindest für die Konsolen, am PC hoffentlich überflüssig beziehungsweise optional.

Wo Doom aber durchaus ganz schön realistisch daherkommt: bei den Animationen. Damit meinen wir nicht, dass es realistisch ist, einem Dämon den Arm aus dem Leib zu reißen und ihn anschließend damit zu vertrimmen. Wir meinen, dass das in Doom einfach verflixt echt wirkt, weil id Software dafür butterweiche und sehr genaue Bewegungen geschaffen hat. Das gilt übrigens nicht nur für die Tötungsanimationen, sondern auch für alles Übrige, was unser Marine so anstellt. Ob er nun einer Leiche die Waffe aus den steifen Gelenken windet, eine Doppeltür aufdrückt oder sich mit einem Arm auf eine Kiste hievt, alles sauber, alles mit der nötigen Wucht. So entsteht ein hübsches Körpergefühl, auch wenn wir unseren Helden ja ausschließlich in der Ego-perspektive steuern.



Im Hintergrund ist der Effekt einer gut platzierten, Schrotladung zu bestaunen. Spratz!

## I, Demon

Wie die Vorgänger kommt auch Teil vier wieder mit einem Multiplayermodus daher. Wäre ja auch noch schöner, wenn's anders wäre, immerhin hat das erste Doom quasi das Deathmatch erfunden. Den Multiplayer von Doom 3 fanden wir so mittelschlecht: mäßige Maps für gerade mal vier Spieler gleichzeitig. Das sieht beim neuen Doom schon anders aus. Das Gameplay orientiert sich gefühlt eher an Quake, allerdings wirkte es in den kurzen Szenen, die wir gesehen haben, nicht ganz so schnell. Wo es in Doom 3 nur wenige Power-Ups gab und die BFG gleich ganz fehlte, kann man sich im Mehrspielermodus des kommenden Serienteils per Item nun sogar temporär in einen Revenant verwandeln. In der Haut dieses Dämons fliegen wir mit einem Jetpack über die Karte und ballern Kontrahenten gleich mit zwei Raketenwerfern ins Jenseits. Wir glauben, dass das nicht der einzige fette Boost ist und hoffen, dass diese Power-Ups nicht zu sehr auf die Balance drücken. Die Nahkampf-Finisher kommen auch im Mehrspielermodus zum Einsatz. Noch unklar ist, ob wir während der blutigen Animation unverwundbar sind oder ob wir für wenige Sekunden ein leichtes, weil stationäres Ziel abgeben, dafür allerdings Bonuspunkte für den Kill kassieren.

## Was zum Geier ist SnapMap?

Doom 3 hatte obendrein das Problem, dass es nur wenige Maps für den Multiplayer bot. Entwickler id Software geht's dieses Mal cleverer an und gibt den Spielern das mächtige Tool SnapMap in die Hand. Mit dem Editor soll man sehr komfortabel und schnell neue Maps und sogar neue Spielmodi wie Koop-Szenarien bauen können. Aus vorgegebenen Bauteilen lässt sich etwa flott eine Karte zusammenstöpseln, Feinde, Items oder sogar KI-Anweisungen werden direkt in der Spielumgebung platziert. Unser Werk teilen wir dann mit der Community. Das sah in der Demonstration schon sehr gut aus, selbst mit Controller-Steuerung. Per Maus dürfte das Basteln natürlich noch besser von der Hand gehen. **PET**



## Doom 2.0

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Wo Doom draufsteht, darf auch nichts anderes drin sein. Schöne Geradeaus-Action, in der Dämonen in Hundertschaften der Shotgun zum Opfer fallen! Genau das bietet die Reinkarnation des Shooter-Urgesteins. Und dazu sieht das neue Doom noch verflixt frisch aus. Das liegt natürlich zum einen an der gelungenen Grafik. Die höllisch (höhö) hoch aufgelösten Waffentexturen, die moderat, aber sicher eingesetzten Partikeleffekte und die schicke Beleuchtung machen wirklich was her.

Allerdings haben sowohl bei mir als auch beim Rest der Vor-Ort-Zuschauer die Finisher wohl den größten Eindruck hinterlassen. Die sind tatsächlich neu und ... verflixt brutal. Zimperlich war Doom ja noch nie, aber der neue Teil erreicht einen derart überdrehten Gewaltgrad, dass bei besonderen Aktionen des Helden Johlen, lautes Lachen oder Boah-Rufe aus dem Publikum zu hören waren. Auf eine schräge Art unterhalten haben mich die Finisher also absolut, die Frage ist nur, ob das auch so bleibt, wenn ich das Spiel mal selbst und in Gänze erleben kann. Aber bevor ich mir jetzt darüber stundenlang den Kopf zermartere, freue ich mich lieber über ein neues Doom, das in den Kerndisziplinen ein altes ist, ohne dabei alt zu wirken.



Auch wieder im Repertoire: die Super-Shotgun, die besonders viel Aua macht.