

Doom

»DAS IST NICHT
OLD SCHOOL«

Genre: Action Publisher: Bethesda Entwickler: id Software Termin: 1. Quartal 2016

Die Dämonen sehen beeindruckend aus – sowohl in puncto Artdesign als auch im Hinblick auf Grafikdetails.

Mit Pumpgun, Kettensäge und blutigen Glory Kills sorgt das neue Doom auf der E3 und der Quakecon 2015 für Jubelstürme unter den Fans. Dabei punktet das Spiel vor allem mit einem Feature, über das viel zu selten geredet wird: Rhythmus. Von Dmitry Halley

Es gab eine Zeit, da war Doom wichtig. Eine Revolution des Shooter-Genres, ein Pionier gerenderter 3D-Grafik, Auslöser unzähliger LAN-Partys, weil es das Deathmatch als Mehrspielergefecht quasi erfunden hat. Als Shareware erreicht die Ballerbude innerhalb von zwei Jahren geschätzt zehn Millionen Spieler. Und von den Modding-Möglichkeiten wollen wir an dieser Stelle gar nicht erst anfangen. 1993 ist Doom von immenser Relevanz, weil es einer ganzen Generation von Computerspielen den Weg weist.

2015 sieht das anders aus. Klar, eine nostalgische Fangemeinde wird sich das Spiel wohl immer bewahren, es erscheinen schließlich bis heute diverse Mods. Aber nach über 20 Jahren, in denen Half-Life, Call of Duty: Modern Warfare, Halo, Battlefield und andere Genre-Meilensteine auf diesem Fundament aufgebaut haben, ist Doom für so manchen zum Retro-Relikt geworden. Und das hat auch Doom 3 nicht verhindern können. Heute steht

die Reihe bei vielen Nicht-Nostalgikern lediglich für geradlinige Brutalität und ein simples Gameplay – und dient vielen Kritikern als Prototyp, um die angeblich gewaltverherrlichende Natur des Mediums Videospiel zu illustrieren. Schließlich stand das erste Doom in Deutschland bis vor ein paar Jahren noch auf dem Index.

Trotzdem steht für 2016 ein neues Doom vor der Tür. Ein Reboot, der die Stärken der Serie wiederbeleben und einem jüngeren Publikum näherbringen soll. Deshalb ist die erste Frage, die wir Marty Stratton stellen auch: Warum gerade jetzt, nach über zwei Jahrzehnten ein Doom-Reboot? Im Rahmen der Quakecon 2015 konnten wir Doom nämlich nicht nur zum ersten Mal anspielen, wir hatten auch die Gelegenheit für ein ausführliches Interview mit dem Executive Producer von id Software. Seine anfängliche Antwort erscheint uns allerdings erschlagend idealisierend: »Weil es der Inbegriff von Spielspaß ist.«

Kein verkanntes Kunstprojekt

In Strattons Antwort steckt jedoch ein hilfreicher Hinweis: Die Frage nach der Relevanz eines Doom muss man auf die richtige Art und Weise stellen. Die Brachial-Ballerei ist kein verkanntes Kunstprojekt mit verborgenen, kulturellen Subtexten. Es ist inhaltlich geradlinige Gewalt. So ein Spiel schafft sich die eigene Wichtigkeit über das pure Gameplay – die spannende Frage ist, welche neuen Akzente ein Doom, das den Fokus so

gezielt auf spaßige Mechaniken legt, heutzutage spielerisch setzen kann. »Doom stand schon immer für super schnelle Schießereien mit dicken Wummen und krassen Dämonen«, erklärt uns auch Marty Stratton.

Und genau diese drei Aspekte liefern die ersten Szenen, die wir auf der E3 von der Solo-Kampagne des Spiels zu sehen bekommen: In Egosicht startet der namenlose Held (den wir genau wie die Fans fortan Doomguy nennen) in einer menschenleeren Anlage auf dem Mars und wird prompt von diversen Dämonen gejagt. Wo genau diese Mission in der Kampagne zu verorten ist, wissen wir nicht. Das Geschehen wirkt zwar im ersten Moment beängstigend, geht aber – anders als noch Doom 3 – überhaupt nicht in Richtung Horror. Denn der Doomguy erkämpft sich kurzerhand die Kontrolle über die Situation.

Wo wir im Vorgänger beispielsweise noch durch eingeschränkte Sichtbedingungen (Dunkelheit, Taschenlampe oder Waffe) im Allmachtsgefühl ausgebremst wurden, merken wir im neuen Doom schnell: Hier sitzen wir am längeren Hebel. Das liegt natürlich zum großen Teil am üppigen Waffenarsenal. Mit der Superschrotflinte zerfetzt der Doomguy feindlichen Dämonen den Torso, jagt ihnen per Impulsgewehr blitzende Salven in den Leib und schickt per Granataufsatz ein paar Sprenggeschosse hinterher. Das emotionale Sahnehäubchen sind die so genannten Glory Kills, die Finisher. Schwächen wir



Gegen eine ganze Horde helfen nur besonders dicke Knarren wie die BFG.

Im Gespräch mit uns will der Producer auch nicht mehr über die Story des Spiels verraten. Man würde sich schon etwas Nettes ausdenken, beschwichtigt er. Aber der direkte Spaß an der Monsternetzelei stünde an erster Stelle bei jeder Überlegung. Deswegen auch keine nervenaufreibende Horroratmosphäre. Wir halten das für den richtigen Schritt – diese inhaltliche Leichtfüßigkeit passt in jedem Fall zum irre schnellen Spielfluss, den Doom propagiert.

Das schönste Spiel aller Zeiten?

Der Fokus des Spiels liegt also klar auf den brachialen Marsballereien gegen altbekannte Dämonen: Imps, Revenants, Mancubus, allesamt mit ihren verzerrten Fratzen und blutigen Klauen so detailliert dargestellt wie nie zuvor. Die neuste id Tech 6 Engine macht's möglich. Texturen und Effekte sind aufgrund ihrer Schärfe und Farbpalette bereits jetzt ordentlich was fürs Auge, der Trumpf liegt aber bei den Animationen. Die werden sowohl auf PC als auch auf Konsole mit einer nativen Auflösung von 1080p bei butterweichen 60 Bildern pro Sekunde dargestellt – zumindest verspricht uns das Mar-

ty Stratton. Gegenüber den Kollegen von GameSpot spricht er sogar davon, dass es in dieser Qualitätskategorie das schönste Spiel aller Zeiten werden soll.

Mit der scharfen Optik und dem geradlinigen Spielkonzept kann man sich also ein relativ eindeutiges Bild davon machen, wohin die Reise des neuen Doom geht. Trotzdem haken wir beim Executive Producer nach: Welchen wirklich neuen Akzent setzt sein Spiel? Schließlich vermeidet er entschieden den Begriff »Old School« und schlägt das Gegenteil vor: »Nein, das ist nicht Old School. Für mich ist es tatsächlich New School. Klar, man kann die alte Schule oder Retro als Begriffe in den Raum werfen, weil man bestimmte Sachen von damals wiederentdeckt. Aber so sind wir da überhaupt nicht herangegangen. Uns geht es mehr um das übergreifende Prinzip, das das damalige Doom interessant gemacht hat und auch heute noch funktioniert. Für uns war immer die entscheidende Frage: Was für ein Spiel wollen wir wirklich machen – mit den Jahrzehnten von Erfahrung, die unser Team zusammenbringt? Von da sind wir dann immer weitergegangen mit

einen Widersacher, blinkt er für kurze Zeit farblich auf – wer dann auf die Taste haut, bricht dem Feind in einem filmreif inszenierten Exekutionsmanöver den Kiefer, reißt ihm die Beine ab oder das Herz aus dem Körper.

Kettensägen-Glorie

Eine Kombination, die das Publikum sowohl im Rahmen der E3 als auch auf der Quakecon besonders lautstark feiert: Kettensäge und Glory Kills. Da zerreißt es dem Imp den kompletten Oberkörper, Köpfe fliegen, Blut spritzt. Als Zuschauer folgt man dem Geschehen wie im Fluss, sieht schon das 18er-Siegel auf der Spielepackung und die besorgten Gesichter kritischer Eltern. Was Doom allerdings vor der Indizierung retten kann, ist die Tatsache, dass es sich nicht allzu ernst nimmt.

Das merkt man an einer Zuschauerfrage während des öffentlichen Quakecon-Panels zum Spiel. Ein Fan berichtet augenzwinkernd davon, dass die Doom-Serie in seinen Augen die beste Story aller Zeiten erzählt, er aber besorgt darüber sei, ob die komplexe Hintergrundgeschichte und der Plot rund um den Doomguy auch im Reboot fortgesetzt würden. Das Podium rund um Marty Stratton reagiert darüber genauso amüsiert wie das Publikum. »Doom spielt man, um dicke Dämonen wegzublasen«, antwortet Stratton grinsend. »Wir hoffen, dass die Fans das nachvollziehen können.« Es herrscht stilles Einvernehmen darüber, dass es hier vor allem um destruktiven Spaß geht.

Was ist SnapMap?

Doom erscheint mit einem eingebauten Modding-Tool namens SnapMap. Damit soll es möglich sein, stufenlos zwischen Baukastenansicht und Umsetzung im Spiel zu wechseln. Man platziert Trigger, Gegner und Gegenstände ähnlich wie in Minecraft direkt aus der Egopersicht oder werkelt in der Draufsicht am eigenen Level.

Damit lassen sich nicht nur Karten bauen, sondern auch Kampagnenmissionen, Koopaufträge sowie Spielmodi für Einzel- und Mehrspieler. Auch plattformübergreifendes Teilen der eigenen Kreationen über Bethesda.net ist angedacht. Externe Modding-Möglichkeiten wird es indes nicht geben.





Der Revenant ist im Multiplayer ein spielbares Power-Up. Daneben wird's noch andere Dämonen geben, in deren Haut wir schlüpfen können.

der Leitidee, den maximalen Spielspaß aus Doom herauszukitzeln.«

Na gut, denken wir uns. Wer so entscheiden vermeiden will, in Bezug auf die Vergangenheit bewertet zu werden, der muss sein Spiel der Kritik als brandneues Produkt stellen. Und bei einem solchen fragt man in der Regel immer, was es anders macht als ande-

re. Welche Neuerung es bringt. Schließlich ist das ursprüngliche Doom 4 genau an diesem Aspekt gescheitert. Zu sehr Call of Duty war es laut Bethesdas Vice President Pete Hines. Zu sehr Deckungsshoooter, zu wenig Doom. Nach Jahren als Rohrkrepieler wurde das Projekt kurzerhand stillgelegt – ein paar Ressourcen retteten sich in den neuen Re-

boot. Im Prinzip soll das aktuelle Doom aber genau darin triumphieren, woran Doom 4 gescheitert ist: ein Spiel zu werden, das sich einzigartig anfühlt.

Speedy Doomzailes

»Der wichtigste quasi neue Aspekt von Doom«, antwortet Marty Stratton nach ei-



Welche Schauplätze es neben Dämonenreich und Mars noch geben wird, ist derzeit unbekannt.



Ob diese dicke Kreatur dazugehört, steht aber noch nicht fest.

hier beantwortet er endlich auch unsere Eingangsfrage, warum ein Doom gerade heutzutage relevant ist: »So viele Shooter heutzutage haben einen vergleichsweise vorsichtigen Spielfluss. Man sucht Deckung, lugt heraus, gibt einen Schuss ab, dann wieder ab ins Versteck. Bei Doom geht's um das genaue Gegenteil.« Es ist die Rückkehr einer Geschwindigkeit, die man laut Stratton heute kaum noch kennt. »Nachdem man Doom gespielt hat, sieht man andere Shooter in einem neuen Licht. Es wird eine frische Erfahrung, die genau dadurch auf Dauer motiviert.«

Das ist das Statement, das Doom spielerisch leisten will. Allerdings ist mehr Tempo ja nicht prinzipiell gut oder schlecht – es gibt schließlich Gründe, warum sich Shooter in eine oftmals bedachtere Richtung entwickelt haben. Deshalb wollen wir wissen, warum die Geschwindigkeit von Doom so eine spannende Neuerung sein soll.

Doom meets Tony Hawk

»Es geht da nicht nur drum, dass du dich schnell bewegen kannst. Die Dämonen treiben dich beispielsweise durch ihr Verhalten permanent nach vorne. Sie umkreisen den Spieler, jagen ihn. Wenn du stehen bleibst,

stirbst du.« Umgekehrt ist der Doomguy laut Stratton ebenfalls bestens dafür gerüstet, über das Spielfeld zu fegen. Er hat stets alle Waffen, die er gefunden hat, im Gepäck, Doom verzichtet auf Austauschaktionen im eigenen Spielerinventar. »Dir bleibt keine Zeit für Vorbereitungen. Unser Kampf ist Improvisation. Selbst so was wie Lebensregeneration funktioniert bei uns über Bewegung: Du musst die Energie in der Spielwelt suchen. Der schnellste Weg ist natürlich das Umnieten von Feinden. Das treibt dich nach vorne.«

Er vergleicht die Areale von Doom mit Schachbrettern, die Aufstellung der Dämonen mit den entsprechenden Figurenkonsellationen. Allerdings geht's hier nicht um lange Überlegungen, sondern um »Speed Chess«. Das erscheint uns allerdings arg idealisierend. Schach und Doom? Nein! Die zweite Metapher passt deshalb besser: Das Leveldesign von Doom ist wie ein Skatepark aus Tony Hawk's Pro Skater. Als Spieler jagt man ins Geschehen, bemüht sich um die spektakulärsten Manöver und versucht, möglichst lange zu überleben. Es geht um Tempo und Style. Vielleicht wird Doom ja sogar eine ähnliche Speedrun-Kompatibilität mit sich bringen wie die eigenen Urahnen.

nigem Nachhaken, »ist das Tempo. Bewegungsgeschwindigkeit ist wahrscheinlich eine der am meisten unterschätzten Facetten von Doom«. Bei allem Beharren auf Newschool ist das natürlich ein Aspekt, der sich ganz besonders auf die Vergangenheit bezieht. Denn wenn die alten Doom-Teile, Unreal Tournament, Quake und Wolfenstein neben dem skurrilen Waffenarsenal eines gemeinsam haben, dann ist das die flotte Geschwindigkeit. Die zeigt sich nicht nur in der Bewegung der Helden, sondern auch in der Geradlinigkeit der Spielmechanik.

Trotzdem ist nachvollziehbar, warum Stratton auf die Zeitlosigkeit eines solchen Rhythmusgefühls hinweist: Er will nicht, dass die Öffentlichkeit Doom als Beschwörung des Alten wahrnimmt, sondern sich darauf konzentriert, was ein Tempogegefühl wie damals in der heutigen Spiel Landschaft bewirkt. Und

Drei Fragen an Executive Producer Marty Stratton

GameStar: Warum ein Reboot und kein Doom 4?

Marty Stratton: Es hat mir viel Spaß gemacht, an Doom 3 zu arbeiten, aber es war doch eine ganz andere Richtung, als die, die wir mit dem neuen Doom einschlagen. Wir wollen nicht den Eindruck erwecken, dort anzudocken – uns geht's um die Essenz von Doom in einem komplett neuen Kapitel. Das ist für Veteranen und Neuzugänge gleichermaßen interessant.

Worauf bist du beim neuen Doom besonders stolz?

Knifflige Frage, aber ich denke, besonders gut gefällt mir, dass sich das Spiel am Ende wie ein kohärentes Gesamtpaket anfühlt. Die Art und Weise wie die

Kämpfe, die Geschwindigkeit, die Glory Kills – wie all das ineinandergreift, ist die große Leistung des neuen Doom.

Wie sehen die langfristigen Pläne für Doom aus?

Darüber reden wir im Moment noch nicht wirklich, aber SnapMap ist beispielsweise eines der Features, die dem Spiel sehr viel Langlebigkeit geben. Wir wollen ein riesiges Paket verkaufen – in puncto Spielzeit kann sich Doom echt gegen alles behaupten. Wir haben eine große Kampagne, man kann Monate im Multiplayer verbringen und dann gibt's – wie gesagt – noch SnapMap.



Marty Stratton

Alle Doom-Spiele in der Übersicht



Zaubersprüchen. Catacomb 3-D gilt als erster wirklicher Ego-Shooter und enthält bereits viele Elemente späterer Titel von id Software.



aus der Hölle. Gegen die fiesen Horden hilft das umfangreiche Waffenarsenal von Doom, während wir für verschlossene Türen mehr oder weniger gut versteckte Schlüsselkarten finden müssen. Im Multiplayermodus kämpfen bis zu vier Spieler im Koop oder Deathmatch.



er zur Erde zurück, wo sich ebenfalls Höllenportale geöffnet haben und die Menschheit vor der Auslöschung steht. 1995/1996 erscheinen die Erweiterung Master Levels for Doom 2 und das Standsalone-Spiel Final Doom, das die Geschichte und die Charaktere des Hauptspiels verwendet und mehr vom Bewährten liefert.

Catacomb 3-D (1991)

Catacomb 3-D kommt 1991 für den PC auf den Markt – als Catacombs 3 oder mit den Untertiteln A New Dimension und The Descent. In der Egoperspektive erkunden wir Dungeons und bekämpfen Monster mit

Doom (1993)

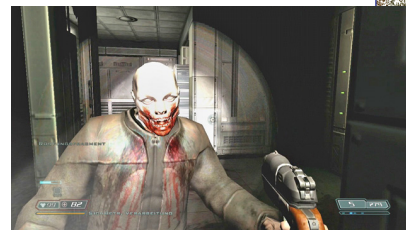
Der erste Teil der Doom-Serie erscheint 1993 für den PC und gilt als Meilenstein in der Geschichte der Ego-Shooter. Als namenloser Marine bekämpfen wir auf dem Mars nach einem gescheiterten Experiment Dämonen

Doom 2: Hell on Earth (1994)

Der Nachfolger von Doom wird 1994 für den PC veröffentlicht und setzt das Spielprinzip des ersten Teils ohne wesentliche Veränderungen fort. Nachdem der Marine die Dämonen auf dem Mars besiegt hat, kehrt

Doom 3 (2004)

Bis auf die Existenz von neutralen oder freundlichen Charakteren und die Dunkelheit als Horrorelement weicht Doom 3 kaum vom Spielprinzip seiner Vorgänger ab. Außerdem werden die Schlüsselkarten durch ein PDA ersetzt, auf dem der Spieler durch Mails und Audiodateien mehr über die Hintergründe der Hölleninvasion erfährt, die den gesamten Mars überrannt hat. Im Multiplayer kämpfen bis zu vier Spieler gegeneinander. Die Erweiterung Resurrection of Evil von 2005 bringt neue Einzelspielermissionen, Waffen und Varianten für den Multiplayermodus.



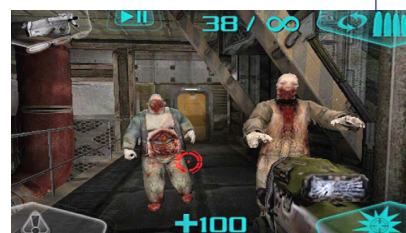
Doom RPG (2005)

Der Handheld-Ableger Doom RPG von 2005 setzt als Dungeon Crawler anstelle der Echtzeitsteuerung der Serie auf rundenbasierte Kämpfe und Rollenspielelemente. Neue Waffen (Axt, Feuerlöscher) und Gegner (Höllenhunde) erweitern das Arsenal. Obwohl der Kampf gegen die Höllendämonen eine wichtige Rolle spielt, stehen Gespräche mit NPCs und die Interaktion mit der Umwelt im Vordergrund.



Doom Resurrection (2009)

Doom Resurrection von 2009 ist ein weiterer Handheld-Ableger der Doom-Serie, der aber nicht rundenbasiert wie Doom RPG, sondern in typischer Shooter-Spielweise abläuft. Die Ereignisse von Resurrection spielen sich parallel zur Handlung von Doom 3 ab und teilen sich die meisten Charaktere mit dem Hauptspiel.



Das klingt selbst im Vergleich zu schnelleren Shootern wie Halo schon nach einer deutlichen Abgrenzung. Denn wo der Master Chief trotz flottem Spielfluss über Waffenauswahl und Deckung nachdenkt und sich teils auch durch geruhsame Abschnitte vorarbeitet, verspricht Doom den komprimierten, schnellen Adrenalinkick, der jeden Ballast über Bord wirft. Dasselbe Prinzip gilt auch für den Multiplayer, auch wenn's hier in der Anspieldemo einen Schnitzer gibt, der im Rahmen der Quakecon stark kritisiert wird.

Wer steht, stirbt

Denn wenn es eine Sache gibt, mit der der Mehrspielermodus von Doom aneckt, dann sind es die einschränkenden Loadouts. Zwei Waffen und ein Extra, die man vor jedem Spawn auswählen muss – für viele bricht das genau mit der Idee, die uns Marty Stratton skizziert. Diese kritischen Stimmen sind so laut, dass der Producer im Rahmen des Panels öffentlich verspricht, sich dieses Feature nochmal gut durch den Kopf gehenzulassen.

Denn der Multiplayer gehört genauso zum neuen Doom wie die Solokampagne. Gerade für Veteranen ist das wichtig: Die alten Serienteile sind mit Unreal Tournament und Quake Teil eines ganzen Stoßes von Deathmatch-Ti-

teln, die sich bis heute in Turnieren durch ihre Geschwindigkeit gegenüber der Konkurrenz behaupten. Und zumindest die Raffinerie-Karte, die wir auf der Quakecon anspielen können, profitiert sehr von dem schnellen Spielrhythmus. Auf E-Sport zielt das neue Doom laut Stratton nicht ab, die Team-Ballereien sollen »für möglichst viele Leute so spannend werden, wie es nur ir-

gendwie geht.« Wir sehen zwar keinen Widerspruch in E-Sport und Massen-E-Sport – im Gegenteil, siehe CS:GO – aber vielleicht plant id Software ja schon einen neuen Quake-Ableger, der insbesondere für Profispieler wieder spannend gestaltet werden soll.

Im Team-Deathmatch treten zwölf Spieler in Sechser-Teams gegeneinander an. Das ist laut Stratton repräsentativ für die Größenord-



Zur Story gibt's derzeit keine Details. Ob wohl jemand außer dem Doomguy überlebt hat?



Diese Raffinerie-Map konnten wir im Multiplayer spielen – in etwa so soll das Leveldesign auch für alle anderen Mehrspielerkarten aussehen.

nung, in der sich die Doom-Spielerzahlen bewegen werden – ohne dass er wirklich konkret wird. Mit den erwähnten Loadouts legen wir fest, ob wir Superschrotflinte, Impulsgewehr, Sniper oder eine spezielle Ballistic Gun ins Feld führen wollen. Letztere lädt sich auf, sobald wir uns bewegen, wird umgekehrt durch Stehenbleiben aber schwächer. Auch hier gilt: Movement ist alles. Wobei: Sniper-Loadout? Das schreit doch nach Camping!

Schweizer Käse

Vertikalität ist eine entscheidende Variable während unserer Anspielsession. Marty Stratton vergleicht das mit einem Schweizer Käse. Man sprintet durch sich überlagernde Korridore, kollidiert in größeren Räumen und muss dabei ständig in Bewegung bleiben. Beispielsweise wenn der Gegner die regelmäßig spawnende Dämonen-Rune einsackt und sich in einen mächtiges Revenant-Monster verwandelt. Dann fliegt er problemlos über die Karte, tötet Feinde mit einem Schuss. Wenn die übrigen Team-Mitglieder das nutzen, gewinnen sie die Kontrolle über die Karte. Ähnliches gilt für andere Power-Ups wie temporäre Unsichtbarkeit oder eine besonders starke Laserwaffe.

Doppelsprung, Ledge Grab und das automatische Überwinden von Hindernissen tun ihr Übriges, um trotz des vertikalen Kartendesigns eine flotte Fortbewegung zu gewährleisten. Das Gefühl von Geschwindigkeit wird sehr gut transportiert – Doom spielt sich spürbar anders als die Shooter-Konkurrenz, nicht ganz so schnell wie Quake 3 Arena, ähnlich flott wie Black Ops 3, allerdings ohne Regenerationsphasen. Denn alles, was wir brauchen, sammeln wir in der Spielwelt. Und über Glory Kills, nach denen die Gegner besonders viele Ressourcen wie Rüstung, Munition und Energie fallen lassen. Im Rahmen der kurzen Anspieldemo auf einer einzigen

Karte lässt sich natürlich noch nicht einschätzen, wie die Balance insgesamt funktioniert. Beispielsweise beim Levelsystem des Multiplayers, über das Marty Stratton kaum ein Wort verliert. Er sagt zwar, dass man auch auf der untersten Stufe in puncto Bewegung und Waffenstärke konkurrenzfähig sein soll, wie sich Rangaufstiege auswirken, bleibt aber ein Geheimnis. Konkurrenzfähig hin oder her: Wenn sich die Rangaufstiege allerdings wirklich auf unser Bewegungsrepertoire und unsere Knarren auswirken, dann braucht das neue Doom dringend ein gutes Matchmaking-System. Ebenso wenige Infos gibt's über andere Spielmodi. Clan Arena (Last Man Standing für Teams) sowie Freeze Tag (Gegner bei Abschuss einfrieren und eigene Leute durch Berührung auftauen) sind immerhin bestätigt.

Das große Fragezeichen

Generell schwebt das größte Fragezeichen bei Doom gegenwärtig noch über der Langlebigkeit des Spiels. Mit Features wie dem Multiplayer, vor allem aber SnapMap, soll man laut Marty Stratton »unzählige Stunden« beim Jagen von Dämonen verbringen können. Aber kann die auf Geschwindigkeit ausgelegte Grundmechanik von Doom bei allen möglichen Kombinationen von Fallen, Gegnern, Korridoren und Waffen so lange unterhalten? Oder wird Doom mehr eine Erinnerung daran, wie flott Shooter sich steuern können, wenn man allen Ballast über Bord wirft – am Ende liefert es aber nicht mehr als kurzweilige Gewalt?

Gerade im Vergleich mit einem Spiel wie Wolfenstein: The New Order, das in eine ähnliche Kerbe schlägt, stellt sich diese Frage nach Vielfalt und Langlebigkeit. So hat der Ballertrip von B.J. Blazkowicz neben brutalen Schießereien auch Schleichpassagen, eine selbstironische Geschichte und ein of-

enes Leveldesign geboten, ohne eine von den Entwicklern vollmundig beworbene Langlebigkeit. Nach dem Gespräch mit Stratton sind wir optimistisch, dass Doom seiner Prämisse von immenser Geschwindigkeit, dicken Waffen und monströsen Höllenkreaturen zwar gerecht wird – aber ob das reicht, um die verschollene Serie wieder wichtig zu machen, wird sich noch zeigen müssen. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



Natürlich gibt's einen Teil in mir, der sich von den Glory Kills mit Kettsäge und Schrotflinte begeistern lässt. Weil der Doomguy gegen blutrünstige Dämonen kämpft, umschifft das Spiel mit ironischem Grinsen jede Moraldiskussion – und das ist gut, schließlich macht es manchmal einfach Laune, so richtig die Sau rauszulassen.

Aber genau an dieser Stelle geht Doom für mich weiter. Es ist nicht nur brutale Metzelorgie, sondern auch High-Speed-Trip. Wenn sich das Gesamtpaket nachher so anfühlt, wie Marty Stratton, die Trailer und meine bisherigen Multiplayererfahrungen andeuten, dann könnte Doom mit einem Flow-Gefühl punkten, das lange kein Spiel mehr besessen hat. Und das macht sicher für eine Weile unglaublich Laune.

Allerdings hat der Flow als Gefühlszustand von Natur aus eine geringe Halbwertszeit – ich frage mich, ob Komponenten wie SnapMap wirklich reichen, um auch über den anfänglichen »Wow«-Faktor hinaus zu motivieren. Oder ob die Glory Kills spätestens dann ihren Kick verlieren, wenn ich jede Animation schon zehnmals gesehen habe.