

Doom VFR

DIE DURCH DIE HÖLLE STOLPERN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **1.12.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Doom VFR ist weder eine billige Schießbude noch ein halbherziger Port, sondern eine echte Neuentwicklung. Zum besten VR-Shooter reicht es im Test trotzdem nicht. Von Johannes Rohe

Doom VFR beginnt mit unserem Tod. In der Haut des Wissenschaftlers Dr. Peters gondeln wir gerade im Fahrstuhl durch eine Forschungsstation auf dem Mars, als Alarmsirenen, Schreie und fieses Stöhnen in uns die Vermutung aufkeimen lassen, dass da draußen irgendetwas ganz und gar nicht nach Plan läuft. Dieser Verdacht erhärtet sich schlagartig, als sich die Aufzugtür öffnet und wir ins offene Maul eines Pinky Demon blicken, der auf uns zustürmt. Und das ist auch zunächst das Letzte, was wir sehen.

Neuer Körper, neues Spiel

Mit diesem Ableben fängt unser Abenteuer aber erst an. Durch futuristischen Medizin-Hokuspokus wird das Bewusstsein des zermatschten Dr. Peters einem Security-Roboter eingepflanzt. Ausgestattet mit diesem neuen Körper machen wir uns daran, dem Pinky und der restlichen Höllenbrut, die seit Neuestem den Mars unsicher macht, ordentlich den Hintern zu versohlen.

Ihr habt die Doom-Neuaufgabe von 2016 gespielt und könnt euch trotzdem nicht an



Je größer das Monster, desto beeindruckender ist es, ihm in VR zu begegnen.

diese Story erinnern? Keine Sorge, euch hat niemand mit der Kettensäge am Hirn operiert. Doom V(irtual) F(*cking) R(eality) ist kein Port, sondern eine komplette Neuentwicklung von Bethesda. Nicht nur die Handlung, sondern auch die Levels sind eigens für unsere VR-Erfahrung gemacht – wenn auch aus Versatzstücken des Originals. Das ist einerseits löblich, andererseits ist die Kampagne wohl deshalb nur circa vier Stunden kurz und die Geschichte nach dem schon geschilderten atmosphärischen Einstieg praktisch abgeschlossen.

Während wir uns durch die Höllenbrut ballern, hätten wir aber eh keine Zeit, über eine

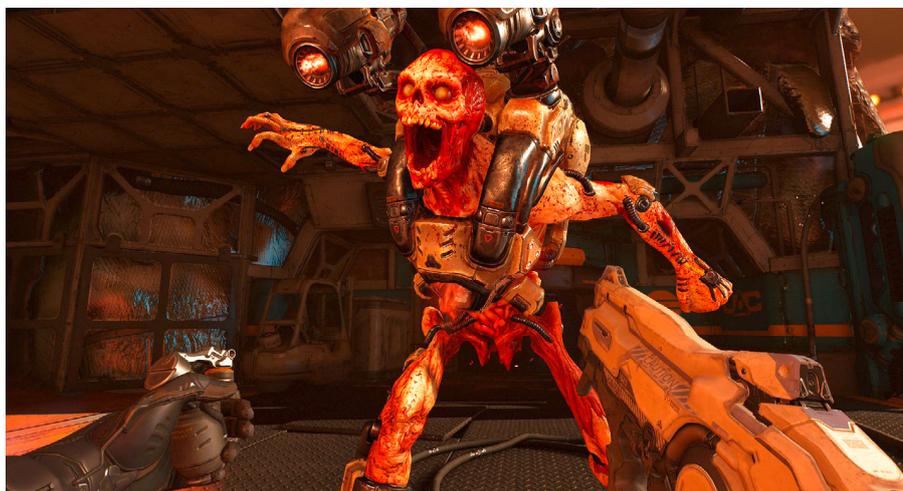
ausgefeilte Storyline zu grübeln, denn Doom VFR lässt uns kaum Zeit zum Atmen. Von überall schlurfen Besessene auf uns zu, Imps schleudern Feuerbälle, Pinkys stürmen heran und wir lassen die Waffen sprechen.

Keine Frage, wenn wir so zwischen den Dämonen stehen, mit der Schrotflinte und dem Raketenwerfer um uns ballern und das



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Ach Bethesda, warum habt ihr denn nicht mehr bei Robo Recall abgeschaut, dann hätte Doom VFR ein fantastischer VR-Shooter werden können und nicht bloß ein solider. Die Steuerung der Robo-Jagd von Epic geht binnen Sekunden in Fleisch und Blut über und jede Bewegung wirkt natürlich. Bei Doom stolpere ich dagegen gleich im doppelten Sinne über die Kontrollen: Mal wortwörtlich, weil ich mich beim Drehen im Kabel verheddere, mal nur innerlich, weil eine Teleporter-Markierung partout nicht auf der nächsten Plattform landen will oder meine Shotgun mal wieder durch einen Gegner ragt und ich nichts treffe. Das sind nur Kleinigkeiten, doch sie reißen mich aus dem Flow, der Doom ausmacht.



Was auf dem Bild schon Angst macht, wirkt in VR noch bedrohlicher.

Nur für VR

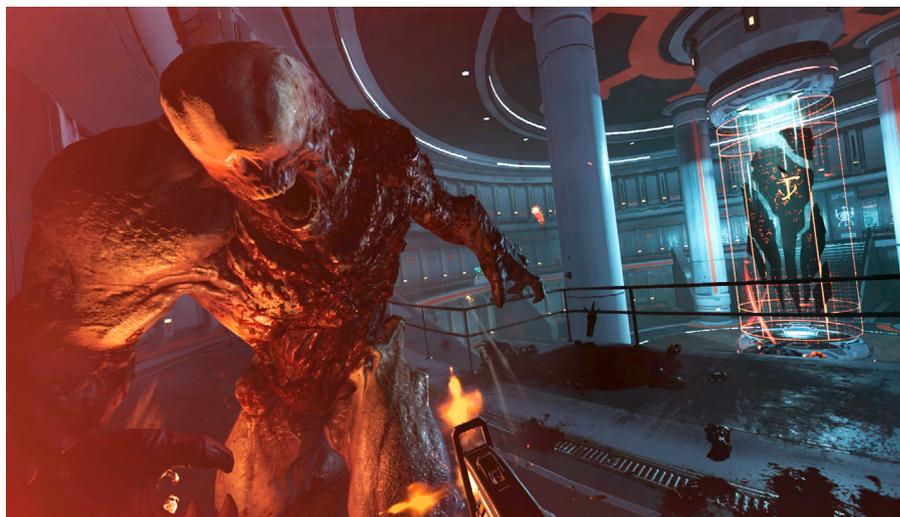
Um Doom VFR zu spielen, braucht ihr zwei Dinge: Eine VR-Brille und Platz. Obwohl ihr euch nur auf der Stelle dreht und nicht umherläuft, verlangt das Spiel Room-Scale-VR. Die HTC Vive und alle Headsets mit dem Windows-Mixed-Reality-Label werden offiziell unterstützt. Außerdem existiert eine Konsolenversion für PSVR. Support für die Oculus Rift gibt es noch nicht, das soll sich immerhin bald ändern. Durch einen kleinen Trick könnt ihr Doom trotzdem jetzt schon auf der Rift spielen, dafür müsst ihr lediglich die SteamVR-Beta installieren.

Blut der Feinde auf uns herabregnet, ist das ein saucolles Mittendrin-Erlebnis. Zumal Doom für ein VR-Spiel auch noch verflixt gut aussieht. Die atmosphärisch beleuchteten Gänge sorgen für Gänsehaut, und wenn ein Mancubus um die Ecke stapft, würden wir am liebsten gleich Reißaus nehmen. Aber Achtung, die Systemanforderungen (siehe Wertungskasten) haben es in sich!

Kommt mir nicht zu nah!

Doom nutzt die Möglichkeiten der Vive-Controller voll aus: Mit dem rechten Trigger wird geballert, mit dem linken eine Granate geworfen, über das rechte Trackpad wählen wir unsere Waffe, und gezielt wird natürlich über die Bewegung selbst. Die Präzision bleibt allerdings teilweise auf der Strecke. Besonders wenn Feinde nah an uns herankommen, schießen unsere Knarren gern mal wirkungslos durch sie hindurch. Das weiß Bethesda offensichtlich auch und gibt uns immerhin die Möglichkeit, eine Schockwelle auszulösen, die Gegner wegstößt.

Wahlweise könnten wir auch ausweichen, Doom VFR ist kein Rail-Shooter, bei dem wir an einem Ort festgewachsen sind. Um uns zu bewegen, zeigen wir mit dem linken Controller auf einen Punkt in unserer Nähe und beamen uns mit einem Druck auf die Mitte des Trackpads dorthin. Während des Zielens geht das Spiel in die Zeitlupe. Haben wir einen Gegner angeschossen, können wir uns sogar in ihn hineinbeamen und so telefrag-



Kommen die Feinde zu nah, schießen Waffen mitunter ins Leere. Das nervt.

gen. Eine coole Mechanik, aber kein Ersatz für die Glory-Kills des Originals. Über die Seiten des Pads lösen wir zudem einen Dash zur Seite aus.

Doom ohne Seele

Nach etwas Eingewöhnung geht die Steuerung ordentlich von der Hand und trotzdem kommen wir viel zu selten in den Flow, der Doom eigentlich ausmacht. Mit Maus und Tastatur tanzen wir förmlich durch die Levels, springen im Affenzahn von Plattform zu Plattform und feuern den Feinden nebenbei präzise Salven in die Rübe. Dagegen sind wir in der VR-Version stattdessen damit beschäftigt, unseren (echten) Körper im Kreis zu drehen, ohne dabei über das Kabel der Vive zu stolpern. Aus unverständlichen Gründen können wir uns in der PC-Version nämlich nicht auf Knopfdruck um 180 Grad drehen. In der PSVR-Variante geht das.

Bethesda hätte sich außerdem eine Scheibe von Epics Robo Recall abschneiden sollen. Dessen Bewegungssteuerung funktioniert ähnlich, nur legen wir beim Beamern auch die Blickrichtung fest. Das macht genau die unterbrechungsfreien Bewegungen möglich, die wir in Doom VFR schmerzlich vermissen. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass es mittlerweile auch eine optio-

nale Smooth-Lo-motion-Steuerung gibt, mit der wir uns frei im Raum bewegen können. Für Spieler mit Motion Sickness ist das jedoch keine Option.

Während Dr. Peters sich in seinem neuen Körper schnell wie zu Hause fühlt, geht der Umzug auf die VR-Brille an Doom also nicht spurlos vorbei. Ein Stückchen Seele bleibt auf der Strecke. Wer schon immer mal einem lebensgroßen Pinky ins Gesicht blicken und gleich eine Ladung Schrot hinterherschicken wollte, kann aber bedenkenlos zugreifen. ★

DOOM VFR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4590 / AMD FX-8350
GeForce GTX 1070 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / AMD Ryzen 5 1600X
GeForce GTX 1080 / Radeon R9 Vega 64
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ detaillierte Höllencreaturen
- ☑ treibender Soundtrack
- ☑ hübsche Effekte
- ☑ gute Sprecher sowie Waffen- und Monster-sounds
- ☑ verwaschene Texturen

SPIELDESIGN



- ☑ gut designte Levels
- ☑ Action ohne Pause
- ☑ clevere Telefrag-Mechanik
- ☑ unpräzise Steuerung, keine Drehung auf Knopfdruck
- ☑ Flow des Originals geht verloren

BALANCE



- ☑ drei Schwierigkeitsgrade
- ☑ gelungene Einführung
- ☑ faire Zeitlupe
- ☑ sinnvolle Upgrades
- ☑ teils unübersichtlich und hektisch

ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ angsteinflößende Dämonen
- ☑ tolles Mittendrin-Gefühl
- ☑ Schockeffekte und Gruselstimmung
- ☑ hauchdünner Handlungsstrang
- ☑ Glory-Kills fehlen

UMFANG



- ☑ freischaltbare Bonuslevels
- ☑ viele Gegner- und Waffentypen
- ☑ extrem kurze Kampagne
- ☑ wenig Wiederspielwert
- ☑ Originalspiel zerstückelt

FAZIT

Doom VFR ist ein kurzer, aber unterhaltsamer Höllenritt. Dem blutigen VR-Spaß fehlen jedoch die Leichtigkeit und Eleganz des Originals.

73



Die Besessenen sind nur Kanonenfutter, werden aber durch die schiere Masse gefährlich.