

Wolfenstein: Youngblood

ZWEI SCHWESTERN GEGEN DREI BRÜDER

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Machinemade Games, Arkane** Termin: **25.7.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wolfenstein: Youngblood addiert fetzigen Koop und Arcade-Elemente zur Marke. Welche Design-Entscheidungen euch den Spaß aber zeitweise verhaseln können, lest ihr im Test. Von Petra Schmitz

Dass Wolfenstein: Youngblood auf der Story-Seite keine allzu großen Sprünge machen würde, das habe ich bereits auf dem Präsentationstermin vor einigen Wochen in London gelernt. Dass das Spin-off mit den beiden Blazkowicz-Zwillingen aber trotz seiner klaren Stärken wie dem herrlich unkomplizierten Koop und dem gelungenen Leveldesign von Arkane streckenweise ermüdend und

nervig werden kann, habe ich erst während des Tests erfahren. Aber zuerst eine Frage: Wisst ihr wirklich, wer eure Mutter ist?

Die »Story«

Es ist 1980, und B.J. ist in Paris verschwunden. Seine Frau Anya sorgt sich, will aber die gemeinsamen Teenager-Töchter Soph und Jess nicht allein lassen. Die Zwillinge



Das Elektrokraftwerk ist insbesondere bei Gegnergruppen eine ganz lässige Angelegenheit.



Über diese Stadtkarte im Hauptquartier betreten wir die Metro-Schnellreise.



hingegen, von den Eltern jahrelang für den Kampf gegen das Regime (oder in der internationalen Version des Spiels eben gegen die Nazis) trainiert, entscheiden sich, den vermeintlich in Gefangenschaft geratenen Papa zu retten, und machen sich auf in die ehemalige französische Hauptstadt.

Dort treffen sie auf den örtlichen Widerstand, der ihnen zunächst dabei hilft, B.J. zu lokalisieren. Man entwickelt einen Schlachtplan, um Papa Blazkowicz rauszuboxen. Drei Brüder müssen fallen! Weniger martialisch ausgedrückt: Die Zwillinge müssen sich Zugang zu drei Regime-Stützpunkten – alles imposante Türme, Bruder 1, Bruder 2 und Bruder 3 genannt – verschaffen, um dort einen Zugang zum jeweiligen Computer herzustellen. Mit den so sichergestellten Informationen geht es dann zur Rettung des Vaters in ein Untergrundlabor.

Youngblood knausert bei den Zwischensequenzen. Während eine Geiselnbefreiung in der Hauptserie einen schicken kleinen Film zeigen würde, in dem B.J. den Gefangenen die Handschellen oder Fesseln löst und sich anschließend alle mit ein paar launigen Sprüchen in die Arme fallen, drücken wir in Wolfenstein: Youngblood mit der Taste E ein Symbol weg und fertig. Youngblood ist eben ein Midprice- und kein Vollpreisspiel.

Zu Beginn gibt es allerdings ein paar längere Cutscenes und gegen Ende des Spiels auch. Die sind allesamt toll in Szene gesetzt, mit coolen Kamerawinkeln und gelungenen Schnitten. Eine dichte Handlung und tief-schichtige Figuren entstehen in diesen wenigen Momenten jedoch nicht. Die Zwillinge bleiben die immergleichen sympathisch überdrehten jungen Frauen. Abby, Tochter von Grace Walker aus The New Colossus, stellt die technisch versierte, aber harmlose Verbündete. Juju, Frontfrau des Pariser Widerstands, ist spätestens ab der Minute, da sie Jess und Soph auf eine höchst schmierige Art Alkohol und Zigaretten andreht, in der zwielichtigen Ecke abgestellt. So weit, so überschaubar, so ohne Zwischentöne.

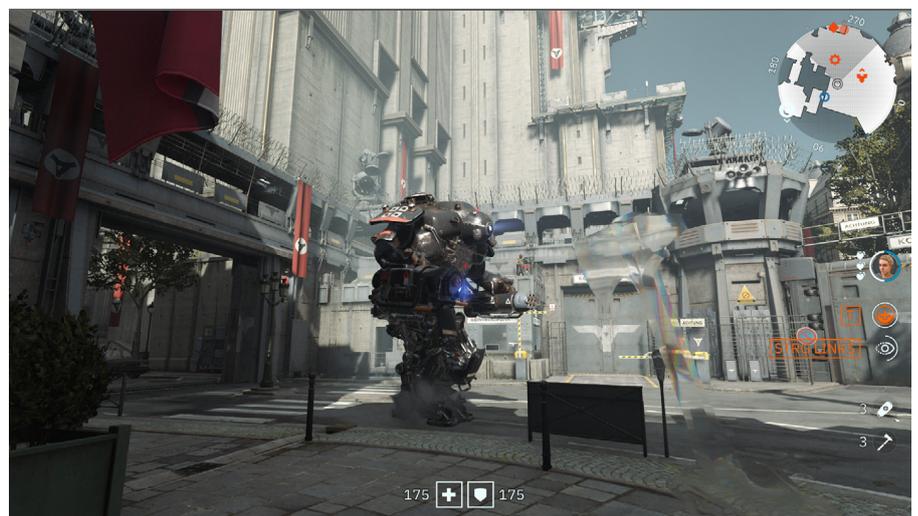
Gegen Ende wird es dann allerdings geradezu abstrus. Nicht nachvollziehbar abstrus, weil im Rahmen der Handlung logisch verortet wie in The New Colossus, sondern ärgerlich abstrus. Ihr werdet es merken, wenn ihr B.J. schließlich in besagtem Labor aufgestöbert habt. Immerhin – und das fand ich tatsächlich wirklich hübsch, wenn auch nur wenig subtil – schlägt das Spiel einen kleinen Bogen zum Thema Klimawandel. Außerdem linst es ganz kurz und auch nur in Textform in eine Paralleldimension ohne Unterdrückung durchs Regime.

Die grundlegende Spielmechanik

Youngblood ist als Koop-Shooter mit einem Levelsystem konzipiert. Um die drei Türme beziehungsweise die Gegner darin zu knacken, müssen die Zwillinge zunächst mal kleinere Nebenaufgaben erfüllen, um zu leveln. Mit jedem Stufenaufstieg schaltet ihr dann mehr Waffenschaden frei und erarbeitet euch Fertigungspunkte, die ihr in Dinge wie mehr Gesundheit und höhere Rüstungswerte investiert, aber auch in Tarnung oder in die Fähigkeit, Gegner von den Füßen zu rammen. Mit gesammelter und verdieneter Kohle rüstet ihr außerdem eure Waffen nach und nach auf und schraubt etwa Upgrades dran, die mehr Schaden verursachen oder die Schussfrequenz hochdrehen. Ähnliches kennen wir bereits aus den Hauptspielen der Reihe. Eine Besonderheit von Youngblood ist allerdings die Sache mit den Extraleben. An bestimmten Kisten, die sich nur zu zweit öffnen lassen, könnt ihr zusätzliche Leben (maximal drei) einsammeln. Die teilen sich die beiden Schwestern. Geht also eine hopps, ist ein Leben verwirkt, die Schwester steht allerdings gleich wieder an der Ablebe-position erneut auf. Sind alle Leben futsch, startet das Level komplett neu. Was zuweilen echt nervig sein kann, je nach Größe des Areals und nach Gegneraufkom-



Um die Türme herum patroullieren extra dicke Gegner. Die kann man angreifen (oben), man kann aber auch an ihnen vorbeischießen, wenn man die Tarnfunktion ausgebaut hat (unten).



men. Immerhin stirbt man nicht sofort, sondern ist nur angeschlagen und kann sich noch langsam bewegen. Der Partner hat dann ein Zeitfenster, um einen ohne Lebensverlust wieder auf die Füße zu stellen.

Die Nebenmissionen

Einen Außenposten des Widerstands untersuchen, eine Gefangene befreien, den Panzerhund-Prototypen aufspüren – dieses und Ähnliches wollen eure Auftraggeber von euch. Die Missionen holt ihr euch im überschaubaren Hauptquartier des Widerstands von den dort lebenden und arbeitenden Personen ab. Die haben abgesehen davon nicht viel zum Spiel beizutragen, erwartet also keine Highlight-Figuren wie Sigrun Engel aus *The New Colossus* oder Max Hass aus *The New Order*.

Mit den Aufträgen im Gepäck geht es dann via Pariser Metro (Ladebildschirm) in den jeweiligen Stadtteil und von dort dann zum Ziel. Unterwegs meldet sich dann gerne Abby via Funk und will, dass ihr eine Autobombe platziert oder eine Enigma-Maschine sichert. Das sind dann quasi Nebenmissionen in der Nebenmission. Eigentlich ganz hübsch, aber auf Dauer auch nicht sonderlich abwechslungsreich. Wer clever ist, kombiniert mehrere Aufträge in einer Gegend und spart sich die Rückreise ins Hauptquartier zwischendurch, wo ihr ohnehin nur weitere Aufträge annehmen oder eure Munition, Gesundheitspunkte, Rüstung oder Extraleben wieder aufpeppen könnt. Aber unterwegs findet ihr von allem auch immer ausreichend viel, entweder bei erledigten Gegnern oder in Kisten und Schränken. Das Spiel sichert automatisch beim Levelwechsel oder bei Abschluss einer Mission. Selbst speichern dürft ihr hingegen nicht.



Ihr könnt die Schwester nach und nach und stufenabhängig upgraden. Und viele Skills sind echt nützlich. Insbesondere die Tarnfunktion unter »Macht« macht vieles einfacher.

Das Leveldesign

Während der schon erwähnten Präsentation in London erschloss sich mir noch nicht, inwiefern sich Arkanes Beitrag bei der Entwicklung von *Youngblood* äußert, nun weiß ich es. Wer die *Dishonored*-Spiele kennt und mag, wird sich im *Wolfenstein-Paris* gleich wohlfühlen. Die Stadtteile sind zuweilen derb verwinkelt, ein Symbol auf der Kompasskarte gibt die grobe Richtung vor, der Rest liegt an uns. Viele Wege offenbaren sich erst nach genauem Hinschauen, auch nach oben und unten. Die Zwillinge können per Doppelhoppser mächtig in die Höhe steigen und nehmen auch keinen Schaden bei tiefen Sprüngen – von einem der Brudertürme sollte man allerdings nicht fallen. Diese schnelle und intuitive Bewegungsfreiheit ist für ein *Wolfenstein* eine ungewohnte, aber immens spaßige Angelegenheit.

Abgesehen vom grundlegenden Layout sind die Stadtteile echt schick gestaltet. Es wechseln sich typische Pariser Fassaden mit imposanten Regime-Konstrukten ab. Dazwischen dann viele Details wie Litfaßsäulen, bunte Flaggen, kleine Kioske, Propagandaplakate (»Wissen Sie wirklich, wer Ihre Mutter ist?«). Leider keine Einwohner. Dafür echt viele, viele Gegner!

Die Gegner

Youngblood hat alles im Gepäck, was man sich als Regime-Jäger nur wünschen kann. Von handelsüblichen Wurstsoldaten, die kaum was aushalten, bis hin zu turmhohen Mechs (Zitadellen) ist alles dabei. Anders als die Hauptspiele zeigt *Youngblood* bei jedem Gegner die Rüstungs- und Gesundheitsstatus der Gegner über den Köpfen an. Das Spiel unterscheidet sogar beim Rüs-



Die Panzerwertanzeige des Soldaten verrät auch, auf welchen Munitionstyp er gut anspricht. Nämlich auf die Kugeln unseres Sturmgewehrs.



Petra Schmitz
@Flausensieb



Wie schon ganz zu Beginn des Tests erwähnt, wusste ich, dass in Youngblood auf Storyseite nicht viel zu holen sein würde. Aber dass das Kurz-vor-Ende derart schwachfügig ausfällt, damit hätte ich dann doch nicht gerechnet. Ich will B.J. oder den verantwortlichen Autor immer noch ein bisschen schütteln, wenn ich an diesen Blödsinn denke. Ich will auch den für die vielen Kugelschwämme verantwortlichen Designer gerne mal sprechen. Hat denn niemand bei Machinegames mal länger als zwei Missionen am Stück gespielt? Ist das niemandem aufgefallen, dass die gepanzerten Typen auf Dauer und in Mengen einfach irrsinnig nerven?

Lob muss ich allerdings an Arkane aussprechen, das Leveldesign hat mir trotz Backtracking gut gefallen. Ich mochte es, nach Wegen zu Zielen oder auch nur zu Bonuskisten zu zufinden – wenn mir gerade mal kein Diesel-Maschinensoldat in den Rücken piekste. Und ja, Soph und Jess sind prima. Die zwei würde ich gerne mal in einem anderen Wolfenstein erleben. Einem mit mehr Handlung und mit Charakterentwicklung für die beiden. Dass Machinegames sowas eigentlich kann, wissen wir ja.

tungstyp und zeigt so, welche Panzerung mit welcher Munition am besten zu knacken ist.

Und die Schießereien gegen die teilweise echt großen Mengen von Gegnern machen für eine Weile richtig Laune. Die Waffen liefern ein gutes Schussgefühl, das Springen und Rutschen und Ausweichen, das irrsinnige Fetzen um die Widersacher – Spaß pur! Bis Youngblood an einen Punkt gerät, an dem es einem zu oft zu stark gepanzerte Gegner vorsetzt. Was leicht passieren kann, wenn man nicht gleich den Kommandanten

des jeweiligen Abschnitts ausschaltet und der dann wieder Verstärkung ordert.

Das ständige Runterballern von Rüstungswerten, bevor man etwa einen sogenannten Diesel-Maschinensoldaten ausknipsen kann, nimmt dem Spiel zuweilen so stark den Fluss, dass man versucht ist, einfach zum nächsten Levelabschnitt zu rennen oder mit Hilfe der Tarnfunktion zu schleichen. Besonders dann, wenn man vor gefühlt drei Minuten schon mal in der Gegend war, alle Regime-Typen ausgeschaltet hatte und der Abschnitt plötzlich wieder pickepacke voll mit Gegnern ist. Oder wenn man nach einer erfolgreichen Turmeroberung wieder den gesamten Weg nach unten muss und in jeder Etage auf frisch geordnete Soldaten und Panzerhunde trifft. Das ist fürs Hochleveln der Schwestern ganz hilfreich, aber spielerisch dennoch: Ächz!

Koop oder KI?

Youngblood spielt man am besten zunächst mal mit einem Freund oder einer Freundin. Dann entfaltet sich der Spaß. Auf das Beitreten eines zufälligen Spiels hingegen solltet ihr vor Abschluss der Kampagne verzichten, weil man nie weiß, wo man rauskommt. Mir ist es beispielsweise passiert, dass ich im Finale von Bruder 2 landete. Mit jemandem, der zu dem Zeitpunkt circa zehn Levels über mir war. Gut, der Schwierigkeitsgrad bleibt individuell beim Spieler, aber so richtig fit war ich für den Einsatz dann doch noch nicht. Außerdem ist das ja auch ein bisschen, wie sich selbst zu spoilern: »Oh, schau, so sieht also der Endkampf auf der Spitze von Bruder 2 aus. Schick.« Der Weg zur Turmspitze? Keine Ahnung!

Leute, die keinen Bock auf echte Menschen haben, greifen zur KI. Und die kann was! Die künstliche Schwester ist nicht so ein Mitlauf-aber-nix-mach-Konstrukt, die schießt ordentlich was weg und bleibt nach Möglichkeit immer in der Nähe. Nur im Finale hatte sie bei mir ein paar Hänger und hat den Weg zum und den Endkampf schließlich unnötig kompliziert.



Bei Abby könnt ihr euch tägliche und wöchentliche Sonderaufgaben abholen. Sofern ihr denn nach Abschluss der Kampagne noch Lust auf Youngblood haben solltet.

Nach dem Finale

B.J. ist gerettet (das Wort ist mild falsch, aber ein anderes kann ich aus Spoilergründen nicht nehmen), der Bossgegner ist hinüber. Und was nun? Die Zwillinge bleiben in Paris, um dort etwa Dailies oder Weeklies zu machen. Kein Jux. Im Spielekontext wird das als Vorbereitung auf einen erneuten Angriff verkauft, um die Chance auf eine Erweiterung offenzuhalten, sollte Youngblood genügend Abnehmer finden, die dann auch bei der Stange bleiben.

Man kann also nach der Kampagne noch weiter leveln, um die Fähigkeiten und Waffenaufsätze freizuschalten, die man noch nicht hat. Man kann die Areale nach den zig Sammelgegenständen durchforsten, die man übersehen hat. Man kann sogar nur spielen, um sich neue Muster für die Knarren oder die Klamotten zu kaufen. Letzteres lässt sich auch vereinfacht über den ange-dockten Store erledigen, aber das kostet dann echtes Geld. Man kann das alles. Muss man aber nicht. Wolfenstein: Youngblood ist unterm Strich eine durchaus launige Angelegenheit, die man am besten häppchenweise und mit einem festen Koop-Partner angeht, um Frust und Ermüdungserscheinungen zu vermeiden. Aber wenn man den Abspann gesehen hat, kann man Youngblood auch ohne große Schmerzen zur Seite legen. ★

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i7 3770 / Ryzen R5 1400	Core i7 4770 / Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicke Pariser Stadtteile und imposante Regime-Bauten
- fetzigere Effekte
- gelungene, wenn auch sparsame Musikuntermalung
- hin und wieder schwache Texturen
- sehr viele Klongegner

SPIELDESIGN



- unkomplizierte Koop-Schießereien
- cleveres Leveldesign
- nützliche Upgrades
- zu viele Kugelschwämme
- Spielelemente wiederholen sich schnell

BALANCE



- sechs Schwierigkeitsgrade
- Extra-Leben
- Missionen nach Level gestaffelt
- sehr gute Begleit-KI
- zufällige Koop-Partnerwahl kann Spiel zu leicht oder zu schwer machen

ATMOSPHÄRE / STORY



- cooles Heldenduo
- gelungene Prämisse
- dünne Handlung
- blödes Kurz-vor-Ende
- keine Einwohner auf den Straßen von Paris

UMFANG



- gute Spielzeit für den Preis
- viele Nebenmissionen
- viele Sammelobjekte
- optionale zeitbegrenzte Aufgaben
- eigentlich kein Wiederspielwert

FAZIT

Für den schnellen Action-Happs am Abend ist Youngblood prima. Wer sein Wolfenstein lieber gehaltvoller mag, bleibt bei der Hauptserie.

