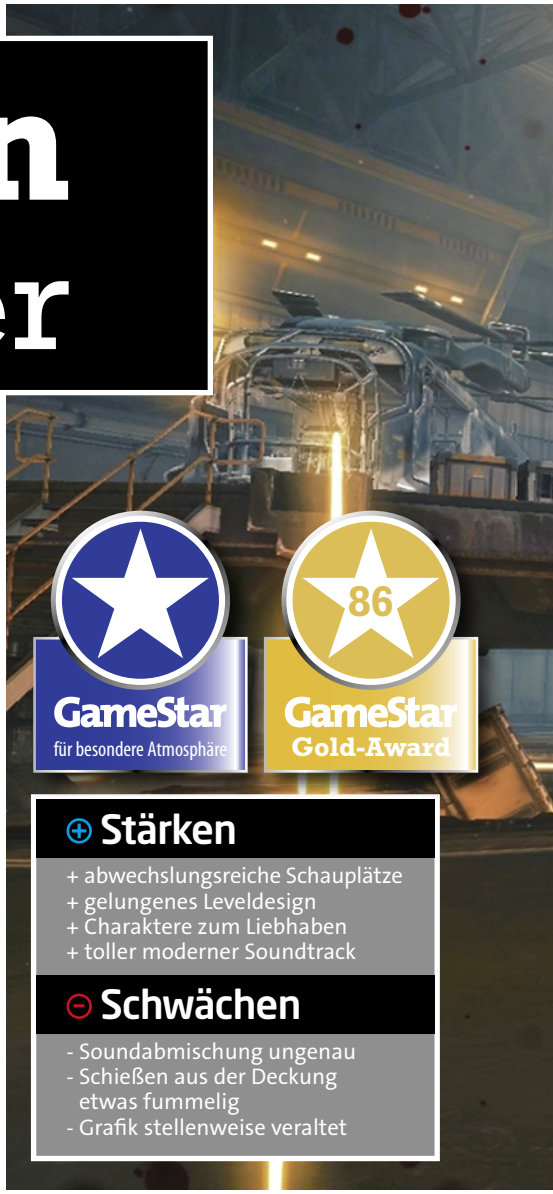
Wolfenstein The New Order



So gut war die Serie noch nie: The New Order spielt sich wie ein klassischer Shooter von vor zehn Jahren, ohne dabei altbacken zu wirken. Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda**
Entwickler: **Machinegames (Wolfenstein: The New Order ist das Erstlingswerk)**
Termin: **20.5.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

Es ist ein ziemlich gutes Jahr, dieses 1960. Die berühmten Liverpooler Pilzköpfe treten das erste Mal unter dem Namen The Beatles auf und legen den Grundstein für eine beispiellose Karriere, John F. Kennedy wird amerikanischer Präsident und Kroatien (damals noch Teil von Jugoslawien) mausert sich peu à peu zu einem beliebten Urlaubsziel. In der Welt von Captain William B.J. Blazkowicz jedoch heißen die Beatles »Die Käfer«, und sie singen vom blauen U-Boot, die USA gibt's nicht mehr, und in Kroatien klopfen Gefangene Steine oder lassen sich vom Gefängnisarzt zu Tode foltern. Das Totenkopf-Regime hat den Krieg gewonnen und sich wie ein Geschwür über den Globus gelegt. Unterdrückung, Angst und Schrecken bestimmen das Dasein. Karl & Karla singen dazu den Tophit »Tapferer kleiner Liebling«. Gott sei Dank ist die Welt von William B.J. Blazkowicz eine fiktive. Noch deutlich fiktiver übrigens als beispielsweise die berühmte Alternativweltgeschichte »Vaterland« von Robert Harris, in der Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewinnt. Denn auch wenn das Totenkopf-Regime in **Wolfenstein: The New Order** natürlich eine Nazi-Diktatur darstellen soll, so ist es doch eine recht fern von einer möglichen Realität. In Captain Blazkowicz' Geschichte verlieren die Alliierten den Krieg gegen gigantische Stampfmaschinen und Roboterhunde, die nicht von Hitler, sondern von General Totenkopf befehligt werden.

In der deutschen wie in der österreichischen Version des Spiels fehlen zudem Hakenkreuze und sonstige verfassungsfeindlichen Symbole. Wer darauf aus irgendwelchen Gründen nicht verzichten möchte und auf eine Importversion setzt, der schaut in die Röhre. Der Publisher Bethesda hat **The New Order** nämlich obendrein mit einem Region-Lock versehen, importierte Spiele laufen auf einem hiesigen Steam schlicht nicht. Und ohne Steam geht gar nichts. Warum Bethesda bei den Vorkehrungen auch Österreich in Sippenhaft genommen hat, ist uns nicht ganz klar, Hakenkreuze und SS-Runen unterliegen dort keinem Verbot. Sei's drum, wir können versichern, dass die fehlenden Symbole keinen Abbruch für den Spielspaß bedeuten. Leider geht so aber auch die sehr gute englische Tonspur flöten, vermutlich melden sich die Totenkopftypen im Original ein ums andere Mal mit Hitlergrußähnlichem. Ein Trost: Die deutsche Tonspur ist auch sehr gut. Vor allem, wenn man sie hört. Was nicht immer der Fall ist. In Momenten, in denen das Spiel laut wird, wird das Gesagte hin und wieder überlagert. Nicht so stark wie bei den Konsolenversionen, aber doch so stark, dass wir zu Untertiteln raten.

1960 also. Dabei geht die Geschichte von B.J. schon viel früher los. 14 Jahre früher während des letzten, verzweifelten Sturms der Amerikaner auf das Hauptquartier von General Totenkopf, um genau zu sein. Hach, die Logik von Videospielen ist manchmal so erfrischend simpel, dass wir uns wünschten, sie würde auch fürs echte Leben gelten: Töte den bösen Herrscher, und alles wird gut. Blazkowicz und Kameraden versagen 1946 leider kläglich, Totenkopf überlebt, nichts wird gut. B.J. fängt sich eine Kopfverletzung

Wenn B.J. die Munition ausgeht, kann er Gegner auch **frontal** mit dem Messer ausschalten.

 Zwischen 1939 und 1945 existierte tatsächlich eine SS-Division namens Totenkopf.

In London müssen wir drei Hubschrauber klauen. Aber die sind natürlich bestens bewacht, unter anderem von mehreren riesigen **Robotern**.

ein, es verschlägt ihn in eine Nervenheilanstalt, er dümpelt die kommenden Jahre im selig ignoranten Wachkoma vor sich hin. So muss er nicht miterleben, wie die USA nach einem Atomangriff kapitulieren, London optisch in Berlin 2 verwandelt wird und Musikkombos wie Karl & Karla ... ach, besser nicht daran denken. Erst ein übler Schockmoment holt Blazkowicz zurück. Kaum wieder unter den Denkenden schnappt er sich auch schon eine Knarre, um das zu beenden, was er vor 14 Jahren angefangen hat.

Wenn sich B.J. in der Nervenheilanstalt aus seinem Rollstuhl schält, haben wir das Schlimmste längst hinter uns. Die ersten circa 20 bis 30 Minuten von **Wolfenstein: The New Order** fallen unter »uninspirierter Schlauch-Shooter mit stumpfen Moorhuneinlagen«. Wenn der Held sich aber aus den Schützengräben hinein in Totenkopfs Burg gekämpft hat, startet ein großartiges, überraschendes Abenteuer, das nicht ein einziges Mal langweilt oder ermüdet. Gut platzierte Tempowechsel, die Möglichkeit zu schleichen, ein umfangreiches Waffenarsenal, anspruchsvolle Schießereien, viele versteckte Goodies und abwechslungsreiche Schauplätze halten den Spaßfaktor durchgängig unerwartet hoch. Ja, unerwartet. Wir wussten zwar schon, dass **The New Order** nach einem

Coole Waffe! Mit dem **L.K.W.**, dem Laserkraftwerk schneiden wir Metallwände auf.

Seliges Wachkoma

mauen Anfang aufdrehen würde, dass es aber konstant so gut bleibt, damit hatten wir nicht gerechnet. Und damit, dass man es ohne große Anstrengung in einem Rutsch durchspielen kann, auch nicht. Dabei ist es übrigens nicht mit fünf oder sechs Stunden getan. Auf zehn bis zwölf sollte man sich schon vorbereiten, wenn man nicht allzu viel von dem verpassen will, was die Entwickler abseits der direkten Routen zum jeweiligen

Mit einem Helikopter ziehen wir unsere Kreise über eine wichtige **Brücke**.

Nach dem Prolog finden wir uns in einer **Nervenheilanstalt** wieder.

Die ehemalige britische **Hauptstadt** ist fest in Totenkopfhand.

Ohne **Forschungsstation** darf ein Wolfenstein nicht auskommen.

Ziel eingebaut haben. Kleiner Tipp in diesem Zusammenhang: Wenn Captain B.J. das erste Mal das Wiesenau-Hauptquartier betritt, dann sollte man ihn dringend ins Bett schicken. Aber wirklich ganz dringend!

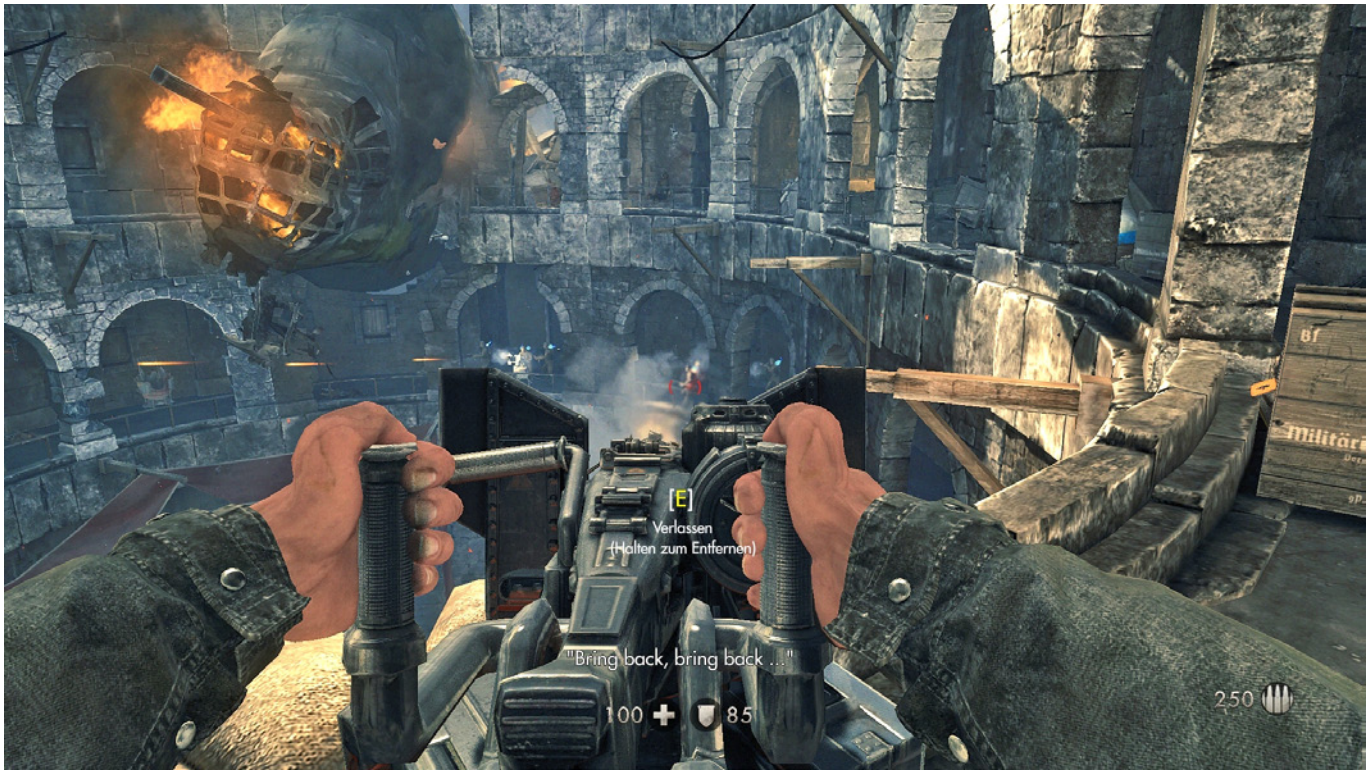
Hauptquartier? Richtig, Hauptquartier! Nachdem sich B.J. zusammen mit der reizenden Krankenpflegerin und ausgebildeten Archäologin Anya aus Polen nach Berlin gekämpft und dort einen Kameraden aus dem Eisenwald-Gefängnis befreit hat, geht's ins Hauptquartier des Wiesenau-Widerstands. Ähnliches kennen wir schon aus dem Vorgänger, allerdings hat das Wiesenau-Quartier so gut wie nichts mit dem sterilen Pendant aus **Wolfenstein** von 2009 zu tun. Im Wiesenau-Quartier kommen B.J. und wir zur Ruhe, wir quatschen mit den Widerständlern, die allesamt besonders sind und ihre eigenen traurigen Geschichten zu tragen haben. Caroline, der Kopf der Bande, sitzt mit gebrochenem Rücken im Rollstuhl, Kurt ist ein auf grausamste Art geläutertes Ex-Regime-Mitglied, Bobby, ein lebensmüder Engländer, liegt mit dem Gesicht zur Wand in seinem Bett und will nur

Die wichtigsten Charaktere

Captain William B.J. Blazkowicz ist der Held des Spiels. Er hat mit General Totenkopf nicht nur wegen des Kriegs, der Unterdrückung und all dem anderen Schrecken ein Hühnchen zu rupfen. Die beiden haben auch noch eine private Rechnung offen.

Fergus Reid ist Kriegsveteran und ausgezeichneter Pilot. Er nimmt sich des jungen und unerfahrenen Probst Wyatt an, B.J. bezeichnet die beiden im Prolog als Vater-Sohn-Gespann. Fergus hat 1960 ein ernstzunehmendes Problem mit Blazkowicz.

Probst Wyatt findet sich ungewollt am Steuerknüppel eines abstürzenden Truppenflugzeugs wieder, Fergus kann das Schlimmste verhindern. Von dieser Sekunde an sind die Männer miteinander verbunden. Auch Wyatt ist später wütend auf den Helden.



Moorhuhneinlage: Im Prolog ballern wir mit einem stationären **Geschütz** auf etliche, kaum zu sehende Totenkopf-Typen.

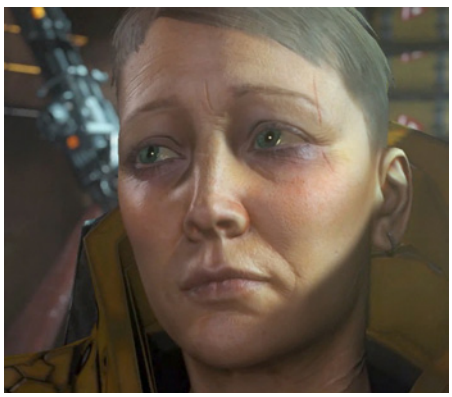
vergessen. Wir erledigen kleinere Aufgaben (»Such mal bitte die Pläne«), tun Gutes und schenken Max, der knuddeligen **Wolfenstein**-Version von Hodor aus **Game of Thrones**, einen Spielzeugroboter oder treiben einen verlorengegangenen Ehering wieder auf. Wir vergnügen uns mit Anya in der Horizontalen (die Sexszenen sind leider mild ungelenk), oder wir arbeiten unsere Schuld auf. Eine Schuld, die wir vor 14 Jahren (im Prolog) auf uns geladen haben. Wir wollen nicht zu sehr ins Detail gehen, das wäre ein arger Spoiler. Aber so viel: Wir müssen eine ziemlich fiese Entscheidung fällen, die zur Folge hat, dass sich das Spiel an einigen Stellen verändert. Nicht so bahnbrechend, dass man's zwingend ein zweites Mal spielen muss, aber doch so angenehm, dass man bei einem erneuten Anlauf (vielleicht auf einem höheren Schwierigkeitsgrad) immer wieder überrascht wird. Mal auf unterhaltsame, dann wieder auf dramatische Art. Und genau das ist etwas, das man **Wolfenstein** gar nicht hoch genug anrechnen kann: Es schafft locker einen Spagat zwischen nachdenklichen Tönen und einer gehörigen Portion Humor.

Ein Bubi zum Hauen

Letztlich bleibt's nämlich immer ein Spiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt. Wenn wir B.J. etwa aus Versehen von einer ziemlich hohen und für die Handlung wichtigen Brücke fallen lassen, kommentiert er das staubtrocken mit »Was für ein blöder Tod«. Allerdings muss man sich auch nicht schämen, sollten einem ein bisschen die Augen feucht werden, wenn der Held seinen überraschend bewegenden Schlussmonolog hält.

Doch nicht nur unsere Verbündeten sind den Entwicklern gut gelungen, auch die Gegenspieler wurden genau so eingefangen, wie es sich für ein **Wolfenstein** gehört. Karikaturhaft, aber bedrohlich und abstoßend. Die abgehalfterte Frau Engel und ihren jugendlichen Gespielen Bubi (kein Scherz, der Name) möchte man gleich bei der ersten Begegnung verdreschen. Und dass Kommandant Keller in der Garage von

Anya Oliwa pflegt B.J. während seiner Krankenjahre. Später wird sie seine Geliebte. Im Wiesenau-Hauptquartier übernimmt sie den Funkverkehr und die Forschung, die das Team schließlich auf die richtige Fährte bringt, wie man Totenkopf stoppen kann.

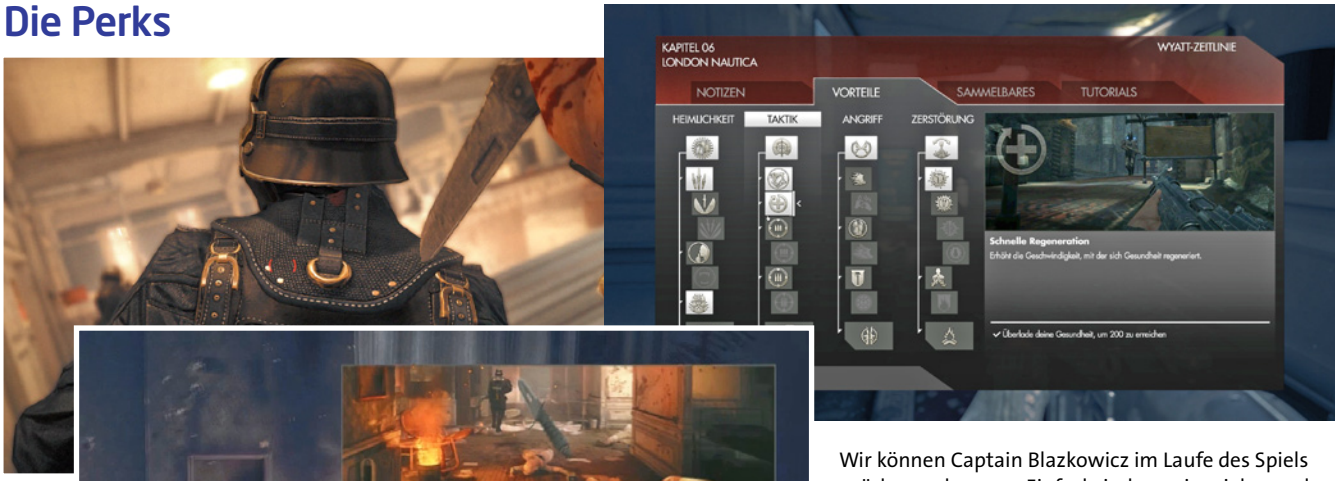


Caroline Becker kann man aus dem Vorgänger kennen. Sie war darin Leiterin des Widerstands in Isenstadt und bekleidet nun die gleiche Rolle in Berlin. Allerdings deutlich glaubwürdiger. Caroline ist gelähmt, an den Rollstuhl gefesselt, aber nicht verbittert.

Set Roth war mal ein gewöhnlicher Uhrmacher, zumindest in seinem bürgerlichen Leben - eine Tarnung. In Wahrheit verbirgt sich hinter Set einer der brillantesten Köpfe seiner Zeit. Als Forscher machte er ein paar Erfindungen, die wie pure Magie erscheinen.

B.J. Schlussmonolog stammt aus dem berühmten Sonett The New Colossus von Emma Lazarus.

Die Perks



Wir können Captain Blazkowicz im Laufe des Spiels spürbar verbessern. Einfach, indem wir spielen und dabei ein paar kleinere Dinge beachten beziehungsweise erfüllen. In einer **Talentbaumübersicht** sehen wir, was man von uns erwartet und welche Perks wir dafür einheimsen. Ganz zu Beginn schon sacken wir die praktische Fähigkeit ein, Messer zu werfen. Einfach, indem wir ein paar Soldaten von hinten ausschalten. Spätere Perks verlangen jedoch etwas mehr Einsatz und Fingerakrobatik. Drei Gegner im Rutschen zu erledigen, ist gar nicht so trivial.

Anyas Großeltern eine ungesunde Begegnung mit sich schnell drehendem Stahl macht, hat er sich verflixt noch mal selbst zuzuschreiben. **The New Order** erinnert in diesen Momenten stark an **Inglourious Basterds** beziehungsweise grundsätzlich an die Art, wie Tarantino Bösewichter anlegt und am Ende mit ihnen umspringt. Nicht zimperlich, das können wir festhalten. Aber bevor's zum Ende geht, geht's erst mal von

Wir fahren nach Berlin

Polen nach Berlin, dort in ein Gefängnis, dann machen wir einen Abstecher nach London, später besuchen wir Kroatien, um danach wieder durch die Katakomben von Berlin zu krabbeln und, und, und. Wir werden natürlich einen Teufel tun und jeden Schauplatz verraten. Was wir allerdings ohne Probleme verraten können: Überall wimmelt es von Soldaten des Regimes. Meistens stehen wir dem normalen Durchschnittstotenkopfbuben gegenüber, allerdings immer in mehrfacher Ausführung. Und diese Buben verstehen sich aufs Schießen, aufs Granatenwerfen und darauf, aus der Schusslinie zu verschwinden. Blöde Vorstürmaktionen kommen zwar auch vor, aber nicht übertrieben oft. Ärgerlich sind allerdings die Momente, in denen die Typen an Totalaussetzern leiden, vor uns stehen und einfach nix machen. Zu den normalen Soldaten addieren sich später extragepanzerte Spezialeinheiten mit Knarren, die fiese Querschläger produzieren, und riesige Monstermutationen in fetten Stahlkorsetts. Hin und wieder müssen wir uns auch mit haushohen Robotern rumschlagen, die uns elektroblitzen. Für viele Auseinandersetzungen gilt: Deckung ist eine fantastische Idee. Run&Gun-Action, wie wir sie etwa aus **Return to Castle Wolfenstein** kennen, funktioniert zwar auch, wird aber schnell ungesund, gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Außerdem legt uns das Spiel schon durch eine spezielle Mechanik nahe, dass wir uns bedeckt halten sollten, so lange es geht: In vielen Abschnitten treiben sich Kommandanten rum, die wir tunlichst zuerst und obendrein unbemerkt ausknipsen sollten. Denn die Kommandanten können Verstärkung fordern, was sie auch kräftig tun, wenn wir auf uns aufmerksam gemacht haben. Und dafür reicht schon ein versemmelter Schuss. Elegante Helden picken sich also zuerst die Befehlshaber raus, murksen sie mit leiser Messerakrobatik ab und widmen sich dann dem Fußvolk. Elegante Helden hetzen auch nicht von A nach B, sondern schauen sich genau in den Levels um, entdecken die Karte des Areals, um darauf alternative Routen, Waffenlager und Waffenverbesserungen (Raketenwerfer für

Hier rückt B.J. einem Totenkopf-Kommandanten mit einer **Kreissäge** auf die Pelle.

Ballerspaß mit Eigengeschmack

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Schon im Februar, als ich das neue Wolfenstein einige Stunden zur Probe spielen konnte, haben es mir das erfreulich altmodische Gameplay sowie die grimmige Inszenierung angetan. Da freut es mich, dass der Shooter sein Niveau hält. Obendrein merkt man dem Spiel an, dass es nicht aus einem US-Studio, sondern von einer Gruppe Skandinavier kommt. Denn es hat Eigengeschmack. Es weicht in so vielen kleinen Facetten vom etablierten Standard ab, etwa beim Gesundheitssystem oder der Story. Das führt dazu, dass ich stets gespannt bin, was mich in den nächsten Abschnitten erwartet. Ich vertraute drauf, dass mich Wolfenstein: The New Order überraschen würde. Und ich habe mich nicht getäuscht. Ich werde in einer Tour bestens unterhalten.

Sturmgewehre, Schalldämpfer für Pistolen, Aufschaltfunktion für die Laserwaffe) zu finden. Oder Sammelkram wie Enigma-Codes (bitte die Zahlen notieren, die sich in der Nähe der Codes befinden, sonst klappt das mit dem Knacken am Ende nicht), Goldgeklimper (Büsten, Kelche, Eier), Langspielplatten (Hatten wir schon Karl & Karla erwähnt?) Briefe (interessante private Korrespondenz) und – ganz wichtig – die Upgrade-Verstecke, wo wir entweder Gesundheits- oder Rüstungsverbesserungen einsacken. Elegante Helden achten zudem noch darauf, all die

Kommandant plus Messer

kleinen und großen Anforderungen zu erfüllen, die das Spiel unaufdringlich in einer Achievement-Liste führt. Wer beispielsweise 40 Kopftreffer gelandet hat, schaltet schneller durch seine Knarren. So wird B.J. nach und nach ein immer besserer Regime-Gegner, und die Steuerung fühlt sich noch richtiger an, als sie es das ohnehin schon von Beginn an tut. Einzig das Lehnen aus der Deckung heraus entpuppt sich als etwas fummelig. Man muss wahnsinnig nah an eine Wand heran, um die Mechanik auszulösen.

Aber gibt's denn bis auf das, den vermurksten Anfang, die KI-Macken und die hin und wieder unglückliche Soundabmischung gar nichts zu meckern? Wenig. Die Grafik hätte gut noch eine Schippe Qualität mehr vertragen können, die Übergänge zwischen den fast immer großartigen Zwischensequenzen (abzüglich der Sexeinlagen) und dem eigentlichen Spiel fallen manchmal etwas holperig aus. Hinten raus macht die Balance nicht mehr ganz mit, das Spiel zieht schlagartig ganz schön an. Und dass man Lichter nicht ausschießen kann, wenn das Schleichen doch so wichtig ist, finden wir auch unglücklich. Aber das war's auch schon. Vielmehr möchten wir noch ein bisschen loben. Der Soundtrack beispielsweise hat einen Preis verdient, weil er uns nicht mit Orchestergedröhne belästigt, sondern ungewohnt modern, aber immer passend und stimmungsfördernd daherkommt. Auf dem Weg ins Finale schreit die Musik förmlich »Jetzt reicht's, Totenkopf!« und pumpt uns ordentlich Wut in den Bauch und Adrenalin ins Blut.

Was nach dem Finale festzuhalten ist: **The New Order** legt die Latte für Shooter in diesem Jahr verflixt hoch. Allerdings haben wir die Vermutung, dass **Wolfenstein** unter anderem deswegen so gut geworden ist, weil's von einem europäischen Team entwickelt wurde. Genauer von Machinegames, die in großen Teilen ehemalige Starbreeze-Leute (**The Chronicles of Riddick**) sind. Das Spiel verzichtet auf Pathos, es bleibt selbst in den Bombast-Momenten bodenständig und es hetzt uns nicht von einer ermüdenden Massenschlacht in die nächste. Stattdessen erzählt es eine gelungene Abenteuergeschichte um eine sympathische Heldentruppe. Das Ganze gewürzt mit der seltsamen Mischung aus Abscheu und Faszination, die die **Wolfenstein**-Spiele mit ihrem Szenario schon immer ausgelöst haben. Wir jedenfalls würden uns wünschen, die Entwickler machten sich gleich an den nächsten Teil. Die Welt braucht mehr von solch erfrischend altmodischen Shootern. PET

Ich bin überrascht

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich rechnete mit einem guten Wolfenstein und habe ein fantastisches bekommen. The New Order erinnert mich über weite Strecken an einen Abenteuerfilm à la Indiana Jones. Und nein, nicht nur, weil ich's hier auch mit Nazis und Magieähnlichem zu tun habe. Vielmehr schlägt es die für meinen Geschmack genau richtigen Töne an: abwechslungsreiche, hin und wieder sogar exotische Schauplätze, fordernde Schießereien, fabelhafte Charaktere, an die ich mich auch noch in ein paar Jahren erinnern werde, eine gehörige Prise Humor, eine gehörige Prise Dramatik. An diese eine Szene mit der bekloppten Französin werde ich noch lange denken. Das alles in einer Handlung, die vielleicht keinen Pulitzerpreis gewinnen, die aber so manchen aktuellen Kinoblockbuster vor Scham erröten lassen dürfte. Kurz: Ich bin so überrascht, wie ich es schon lange nicht mehr von einem Spiel war.

Bubi (links) und **Frau Keller** (rechts) bilden ein Gespann, das Prügellaune in uns weckt.

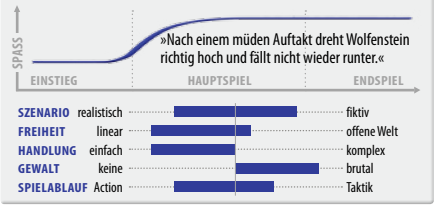
TERMIN 20.5.2014 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Wolfenstein
The New Order

Ego-Shooter

Publisher	Machinegames
Entwickler	Bethesda
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK 7/10
+ gelungene Animationen + tolle Charaktermodelle
+ fetzige Explosionen + viele Details − Texturmatsch
− kaum Partikeleffekte − hin und wieder Framerate-Einbrüche

SOUND 8/10
+ erstklassiger Soundtrack + satte Waffengeräusche
+ herausragend gute Sprecher
− Soundabmischung bei Lärm sehr schlecht

BALANCE 9/10
+ sechs Schwierigkeitsgrade + Prolog als Tutorial + nie unfair
+ gut verteilte Rücksetzpunkte − Schwierigkeitsgrad zieht in den letzten drei Kapiteln sprungartig an

ATMOSPHÄRE 10/10
+ fühlt sich an wie ein Abenteuerfilm zum Mitspielen
+ großartige, zum Teil sehr skurrile Charaktere
+ man fühlt sich als Teil einer (verrückten) Familie

BEDIENUNG 9/10
+ einfache und eingängige Shooter-Steuerung
+ Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassbar − Schießen aus der Deckung etwas fummelig − kein freies Speichern

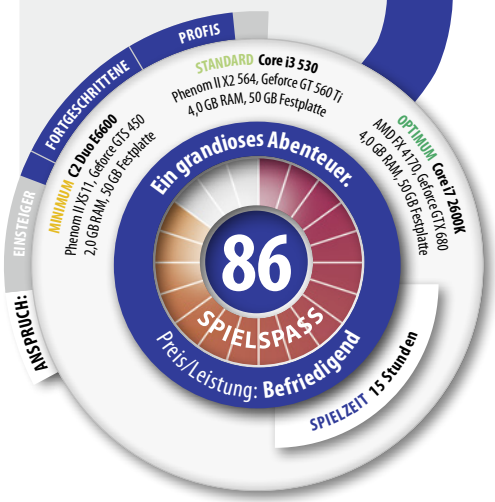
UMFANG 9/10
+ zwei leicht alternative Handlungen
+ 16 lange Kapitel
+ viel zu entdecken und zu sammeln

LEVELDESIGN 9/10
+ alternative Routen + Verstecke + immer ausreichend Deckungsmöglichkeiten + viel Abwechslung
− hin und wieder schlauchig

KI 6/10
+ reagiert auf Geräusche + sucht aktiv Deckung
+ ruft Verstärkung − stürmt hin und wieder ins offene Feuer
− oft ärgerliche Totalaussetzer

WAFFEN & EXTRAS 10/10
+ sinnvolles und immer nützliches Arsenal + flüsterleise Wurfmesser + Verbesserungen wie Schalldämpfer oder Aufschaltfunktionen + viele freischaltbare Heldenverbesserungen

HANDLUNG 9/10
+ unterhaltsame Geschichte über Rache und Weltrettung
+ schöne und bewegende kleine Geschichten in der Geschichte
+ Gänsehautmomente



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay erhielt von uns 2004 eine Wertung von 90 Punkten.