Wolfenstein 2: The New Colossus

SPIEL'S NOCH EINMAL, B.J.

Genre: **Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Machinegames** Termin: **27.10.2017**

Die GameStar-Leser wählten Wolfenstein: The New Order zum besten Shooter 2014. Wir haben die Entwickler in Schweden besucht, um herauszufinden, ob dort erneut ein Spiel des Jahres in der Mache ist. Von Markus Schwerdtel

Wer weiß, was das Regime im Area 52 so treibt. Spannen sie vielleicht Aliens für ihre Zwecke ein?

Ach, diese Liesel! Eigentlich sollte der zahme Panzerhund das verunfallte Auto des Sheriffs wieder aufrichten, stattdessen fackelt das Stahlmonster die Karre mit seinem Flammenwerfermaul einfach ab. Trotzdem lachen alle Beteiligten, der Sheriff, sein Gehilfe und Liesels Frauchen, ein kleines Mädchen. Man kann dieser Liesel eben einfach nicht böse sein, wenn sie einen aus ihren kalten Roboterhundeaugen so unschuldig anschaut und dabei den Kopf schief legt. Nein, Wolfenstein 2: The New Colossus ist kein Kinderspiel geworden, sondern immer noch ein reinrassiger Shooter der härteren Gangart. Die Liesel-Szene stammt zwar aus dem Spiel, läuft da aber im US-Fernsehprogramm von 1961, in dem auch die Quizshow »German ... or else?« sowie eine Sitcom aus einem Hitlerjugend-Wohnheim zu sehen sind. Denn in der Welt von Wolfenstein 2 sind die USA nach dem Zweiten Weltkrieg fest in deutscher Hand. Manhattan ist nuklear verwüstet, das immer wieder überflutete New Orleans wurde zu einem Ghetto umfunktioniert. Die Besatzer unterdrücken, foltern und versuchen, den Amerikanern deutsche Kultur einzutrichtern. Eine echte Herausforderung für Widerstandskämpfer wie unseren alten Bekannten B.J. Blazkowicz, der eigentlich dachte, dass mit dem Sieg über General Totenkopf das Regime ein für allemal erledigt wäre.

Schwedischer Widerstand

Wie schon Wolfenstein: The New Order und das Standalone-Addon Wolfenstein: The Old Blood entsteht auch Wolfenstein 2: The New Colossus beim schwedischen Entwickler Machinegames im beschaulichen Universitätsstädtchen Uppsala. Wir haben das Studio weltexklusiv schon vor der E3 2017 besucht, um den Shooter anzuspielen und uns ausführlich mit den Machern zu unterhalten. Creative Director Jens Matthies und Studiochef Jerk Gustafsson standen uns erfrischend offen Rede und Antwort. Beide waren übrigens vor der Gründung von

Roswell ist fest in der Hand des Regimes. Im Diner links hat B.J. eine unangenehme Begegnung mit einem deutschen Kommandanten.

Machinegames im Jahr 2009 bei Starbreeze (ebenfalls ein schwedisches Studio) an der Entwicklung von Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay sowie The Darkness beteiligt. Mit harter Action und packenden Geschichten kennen sie sich also aus. Und von beidem gibt es in Wolfenstein 2 mehr als genug.

Der Ausmerzer kommt!

Die Handlung von The New Colossus setzt fünf Monate nach den Ereignissen des Vorgängers ein (siehe Kasten »Was bisher geschah«). B.J. liegt seit Wilhelm »General Totenkopf« Strasses Granatenangriff schwer verletzt in der Krankenstation von Evas Hammer, das U-Boot dient den Widerstandskämpfern vom Kreisauer Kreis als mobile Einsatzbasis. Eigentlich soll sich Blazkowicz dort erholen und sich um seine Verlobte Anya kümmern. Die ist nämlich mit Zwillingen schwanger und deshalb ebenfalls nicht einsatzfähig.

Das Familienidyll wird allerdings jäh gestört, als Der Ausmerzer über dem Widerständlerschiff auftaucht. Die fliegende Festung mit dem martialischen Namen gehört Irene Engel, Anführerin der rein weiblichen Elita-Einheit (sic!) des Regimes. Die hat noch etliche Hühnchen mit B.J. zu rupfen und überschwemmt Evas Hammer mit ihren Schergen. Ein Glück für die tapferen Freiheitskämpfer, dass wir jetzt das Gamepad in die Hand nehmen, um in der PC-Version von Wolfenstein 2 als B.J. den Angriff zurückzuschlagen. Gamepad und PC-Version? Ja, denn obwohl das Spiel auf einem schnellen PC läuft, drücken uns die Macher ein Pad in die Hand – darauf ist die Steuerung bereits optimiert.

Gefährlich im Rollstuhl

Blöd nur, dass sich B.J. eigentlich noch gar nicht richtig auf den Beinen halten kann, er muss die Eindringlinge vom Rollstuhl aus bekämpfen. Und weil er mit einem Arm das Rollstuhlrad antreiben muss, bleibt nur eine Hand frei zum Schießen. Falls der Held mal richtig schnell rollen will, muss er die Knarre im blutverschmierten Schoß ablegen – sie wieder aufzunehmen, dauert dann aber kostbare Sekundenbruchteile. Frage an Jens Matthies: Ist es eine gute Idee, das Spiel mit einem körperlich derart eingeschränkten Helden zu beginnen? Jens findet schon, denn zum einen gibt es noch vor dieser Sequenz einen spielbaren Prolog, der die bisherigen Ereignisse zusammenfasst und in dem Blazkowicz ganz normal herumlaufen kann. Zum anderen ist das vergleichsweise langsame Tempo der Rollstuhlfahrt ideal, um die Mechanismen des Spiels zu lernen. Und überhaupt gäbe es später im Spiel ohnehin noch genug Gelegenheit zum Laufen und Springen. Wobei B.J. hin und wieder doch noch mal sitzen wird. Zum Beispiel hinter einem Geschütz oder sogar auf dem Rücken eines Panzerhunds. Hallo, Liesel!

Physik für alle!

Obwohl wir mit B.J. im Rollstuhl sitzen, ist das gewohnte Wolfenstein-Spielgefühl gleich wieder da. Die Bedienung ist schnell und direkt, auf Anhieb gelingen Kopfschüsse und gezielte Treffer auf die unvermeidlichen roten Gasflaschen im U-Boot. Sofort hat man das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Das erzählen wir den Entwicklern, Jerk Gustafsson grinst: »Wir haben an der Ego-Perspektive geschraubt, man schaut jetzt jeder-

Sammelwut

Auch wenn Rüstung und Gesundheit jetzt weitgehend automatisch aufgesammelt werden, muss man die vielen Collectibles im Spiel immer noch von Hand aufklauben – und natürlich erst mal finden. Im Einzelnen haben die Entwickler diese 338 Gegenstände versteckt:

- 50 Goldbarren
- 200 Dokumente
- 15 Spielzeuge des Widerständlers Max Hass
- 10 Vinyl-Singles des Regime-Propaganda-Plattenlabels »Neumond«
- 15 Spielkarten
- 48 Konzept-Artworks

Timeline-Entscheidungen

Wer The New Order gespielt hat, erinnert sich vielleicht: Ziemlich zu Beginn des Spiels muss man sich in einer üblen Folterszene entscheiden, den Jungspund Wyatt oder den alten Haudegen Fergus zu retten. Diese Wahl hat dann (kleine) Konsequenzen für das Spiel und den Storyverlauf. Damit sich diese Konsequenzen fortsetzen, können wir zu Beginn von The New Colossus mit einem schnöden Anklick-Dialog auswählen, wie wir uns damals entschieden haben. Dann ist im neuen Kreisauer Kreis eben Wyatt oder Fergus (mit Roboterarm) dabei. Auch für Wolfenstein 2 sind solche Timeline-Entscheidungen geplant, allerdings etwas häufiger, jedoch weniger einschneidend. Ein Beispiel dafür wollten uns die Entwickler allerdings nicht nennen – Spoilergefahr!

Abhängig von unseren Entscheidungen ist das alte Frontschwein Fergus Reid in The New Colossus vielleicht gar nicht mehr dabei.

zeit durch die Augen eines Spieler-3D-Modells, das allen physikalischen Gesetzen der Umgebung unterliegt. Das ist eine ziemlich subtile, aber für das Spielgefühl enorm wichtige Neuerung.«

Solche kleinen, oft extrem praktischen Verbesserungen gibt es viele. So nimmt B.J. zum Beispiel Munition und Rüstung automatisch vom Boden auf, wenn er drüber rollt. Nur schwerer erreichbare Gegenstände in Regalen oder unter Betten (und die zahlreichen Collectibles, siehe Kasten) müssen wir wie früher per Tastendruck aufklauben. Klingt nach einer Kleinigkeit, aber jetzt verliert das Geschehen nicht mehr so sehr an Tempo, wenn man nach dem Säubern eines Raumes alle Überbleibsel einsammelt. Und das sollte man tun, denn schon auf dem mittleren der jetzt sieben Schwierigkeitsgrade (davon muss einer erst freigeschaltet werden) kann der Held jedes Fitzelchen Rüstung und Gesundheit gebrauchen. Apropos: Machinegames bleibt beim bewährten Gesundheitssystem, bei dem sich die Health-Punkte bis zur nächsten 25er-Grenze automatisch auffüllen. »Das System ist typisch für Wolfenstein«, erklärt Jens Matthies, also lässt man es so, wie es ist.

Bleispritzen-Jongleur

Und auch das ist typisch Wolfenstein: Wenn er nicht gerade eine Hand zum Rollstuhlfahren braucht, kann Blazkowicz zwei Waffen gleichzeitig benutzen, Akimbo-Style. Und er darf sogar – und das ist neu – wild mischen. Links eine schallgedämpfte Pistole, rechts eine Schrotflinte? »Kein Problem«, verspricht Jerk Gustafsson. Das soll mit jeder Waffe funktionieren, die der Held im Inventar haben kann. Sprich mit allen Knarren außer den wirklich schweren. Wenn wir etwa eine fette Gatling-Gun von einem Stativ abmontieren, können wir nicht auch noch gleichzeitig eine Maschinenpistole benutzen, logisch. Diese spielerische Neuerung soll im Shooter-Alltag viel mehr Taktik in die Waffenwahl bringen. Auch Upgrades wie größere Magazine oder mehr Durchschlagskraft soll es später geben. Überhaupt, die Waffen: Das sogenannte Laserkraftwerk ist eine Strahlenkanone, die Gegner einfach einäschert. Und das Dieselkraftwerk ist ein kraftstoffbetriebener Granatwerfer, besonders effektiv gegen größere Gegnergrupeen. Selber ausprobieren konnten wir das neue Arsenal und die zugehörigen Kombinationsmöglichkeiten allerdings noch nicht, unser Anspiellevel war rollstuhlzentriert und eben ziemlich am Beginn des Spiels.

Was jedoch auch sitzend funktioniert, ist das zur Seite Lehnen, um hinter einer Deckung hervorzuspähen. Natürlich können wir uns auch wieder an Gegner anschleichen (beziehungsweise leise heranrollen), um sie mit einer Stealth-Attacke zu erledigen. Dabei benutzt B.J. seine neue Nahkampfwaffe, eine praktische Handaxt. Wir erinnern uns: In The New Order war es noch ein (werfbares) Messer, in The Old Blood das praktische Wasserrohr, das auch als Kletterwerkzeug taugte. Ob die kleine Axt ähnliche Spezialfähigkeiten hat und zum Beispiel als Wurfwaffe benutzt werden darf, konnten wir noch nicht ausprobieren.

Die aus den Vorgängern bekannten Supersoldaten sind wieder mit der Partie und gefährlich wie eh und je.

 Grace-Shauspielerin Debra Wilson hatte unter anderem Rollen in Star Trek: Deep Space 9 und Family Guy.

Gerade noch simpel

»Wir machen einen Shooter, kein Action-Adventure,« entgegnet Jens Matthies auf die Frage nach Fertigkeiten oder anderen Rollenspielelementen. Man will sich ablenkungsfrei auf ordentliches Baller-Gameplay konzentrieren. Ganz so simpel ist es aber dann doch nicht, denn wie im Vorgänger kann man durch gezieltes Spielen sogenannte Perks freischalten. Davon gibt es diesmal 18 Stück, manche davon mit mehreren Ausbaustufen. Wer zum Beispiel zehn Gegner mit Stealth-Angriffen niederstreckt, kann zukünftig in der Hocke schneller gehen. Und wer 50 »Dual Wield Kills« landet, darf mehr Munition mitschleppen. Es lohnt sich also erneut, gezielt auf gewisse Perks hinzuspielen und so B.J.s Fähigkeiten zu verbessern. Und wo wir grade bei Verbesserungen sind: Später im Spiel soll es noch weitere Upgrades geben, die vor allem die Mobilität des Helden betreffen (höhere Sprünge, schneller rennen). Wie genau die freigeschaltet werden, wollte Jerk Gustafsson aber noch nicht verraten.

Förderband in den Tod

Zurück zu unserer Baller-Rollstuhlfahrt: Wir haben etliche Gegner erledigt und im Bauch des U-Boots unseren alten Widerstandskollegen Set Roth getroffen. Der erfinderische Greis hat überall in Evas Hammer Mikrowellen-Fallen installiert, die einen Menschen im Nu in feinste rote Tröpfchen verwandeln. Blöd nur, dass man diese Fallen erst mal aktivieren muss. Oder deaktivieren, falls B.J. freie Rollbahn braucht. Also tasten wir uns vorsichtig durch die Gänge, benutzen riesige Zahnräder als Fahrstuhl und legen hin und wieder Schalter um, damit die Fallen britzelnd zum Leben erwachen. Dann müssen wir nur noch die Regime-Schergen hineinlocken, und der Weg ist frei. Das macht diebischen Spaß und ist eine ruhige Abwechslung zu den wilden Ballereien, die wir eben noch überstehen mussten. Wir fragen die Entwickler, ob wir später noch mehr dieser Sequenzen sehen. »Unbedingt,« sagt Jens Matthies. »Allerdings nicht immer mit solchen Fallen. Wir versuchen, jeweils zum Level passende Elemente einzubauen, das ist abwechslungsreicher.« Apropos Level: Wird es wieder die üblichen Friedhöfe, Ausgrabungsstätten und alten Kirchen früherer Wolfenstein-Titel geben? »Ja nun,« lacht Jens. »Wir mögen so Zeug nun mal.«

Jetzt heißt es aber erst mal, das U-Boot zu überstehen. Wir haben ein praktisches Förderbandsystem entdeckt, mit dem B.J. theo-

Wolfenstein: Was bisher geschah

Obwohl der Held B.J. Blazkowicz seinen ersten Auftritt schon 1992 in Wolfenstein 3D hat, beginnt erst mit dem Wolfenstein-Spiel von 2009 (noch von Raven Software) so etwas wie eine zusammenhängende Handlung. Darin reist B.J. ins deutsche Isenstadt, wo die Nazis die seltenen Nachtsonne-Kristalle abbauen, die sie für ihre Experimente brauchen. In Isenstadt trifft der Held zum ersten Mal die Widerstandskämpfer vom Kreisauer Kreis, die ihm beim Kampf gegen Wilhelm »General Totenkopf« Strasse und dessen Schergen helfen. Strasse ist schließlich auch der Endgegner des Spiels.

Die Handlung von Wolfenstein: The New Order (2014) setzt drei Jahre nach dem Vorgängerspiel ein. 1946 stürmen Blazkowicz und seine zwei Kameraden Fergus Reid und Probst Wyatt eine gegnerische Fabrik, werden jedoch überwältigt. Wie durch ein Wunder überlebt B.J., liegt jedoch 14 Jahre lang in einem polnischen Pflegeheim im Koma, gepflegt von seiner späteren Freundin Anya Oliwa. Als das Regime das Krankenhaus gewaltsam auflösen und alle Insassen töten will, flüchten der inzwischen erwachte Blazkowicz und Anya nach Berlin, um die Mitglieder der Widerstandsorganisation Kreisauer Kreis unter der Führung der gelähmten Caroline Becker zu befreien und sich ihnen anzuschließen. Am Ende von The New Order gelingt es B.J., Wilhelm Strasse und sein Kampf-Exoskelett zu besiegen, allerdings wird er dabei schwer verwundet. Mit letzter Kraft schafft er es, einen nuklearen Vernichtungsschlag gegen das Regime zu befehlen. Im Kopf rezitiert er dabei das Gedicht The New Colossus, das am Sockel der Freiheitsstatue angebracht ist – daher der Titel des neuen Spiels.

Das von vielen Schwarzen bewohnte New Orleans wird vom Regime kurzerhand zu einem schwer bewachten Ghetto umfunktioniert.

retisch schnell zum rettenden Aufzug auf das Flugdeck gelangen könnte, wo Helikopter warten. Allerdings müssen wir vorher etliche Schalter finden, damit die Förderbänder in die richtige Richtung laufen. Nach einigen weiteren Stealth-Kills gelingt uns das, und der Held rollt zügig zum Ausgang. Dabei ballern wir auf die verdutzten Gegner, an denen uns das Förderband vorbeibringt. Einen schwer bewaffneten Verwundeten im Rollstuhl sieht man eben auch als Regime-Elitekämpfer nicht alle Tage.

Sigrun ist super

Als wir den rettenden Aufzug endlich erreichen, ist es dann doch Essig mit der Flucht. Denn inzwischen hat Frau Engel die restlichen Mitglieder des Kreisauer Kreises in ihrer Gewalt. Nicht mal die mächtige Powerrüstung von Kreis-Chefin Caroline konnte sie vor der Festnahme bewahren. Da kann B.J. natürlich nicht untätig zusehen, wird aber wegen seines geschwächten Zustands ebenfalls gefangengenommen. Die Lage scheint aussichtslos, zumal Frau Engel ein Exempel statuieren will, damit ihre ungeliebte erwachsene Tochter Sigrun mal sieht, was ein rechtes deutsches Mädel ist.

Die gute Sigrun ist nämlich ziemlich übergewichtig und obendrein mitfühlend, zwei Eigenschaften, die ihrer Mutter gar nicht passen. »Du bist eine Schande für deine Rasse,« schimpft sie die zitternde Sigrun, die so gar keine Lust drauf hat, auf Geheiß der Mama Gefangene mit der Axt hinzurichten. Gerade als Sigrun mit dem Beil ausholt, bricht unsere Anspielversion ab, wir erfahren nicht, ob die Engelstochter zuschlägt. Wir vermuten aber, dass sich Sigrun früher oder später den Widerständlern anschließen wird, um ihrer Mutter eins auszuwischen. »Möglicherweise,« grinst Jens Matthies. »Da kommen wir schnell in Spoilerbereiche!« Auch wie wir dieser Situation überhaupt entkommen, will er nicht verraten.

Nazis vs. Das Regime

Wie schon im Vorgänger wird man in The New Colossus in der deutschen Version nicht gegen die Nationalsozialisten, sondern gegen »das Regime« kämpfen. Selbstverständlich werden alle nationalsozialistischen Symbole wie SS-Runen oder Hakenkreuze ausgetauscht.

Beim Anspieltermin erspähen wir in einer Zwischensequenz auf einem Fernseher eine Rede von Adolf Hitler. Wird der Diktator also im Spiel sein? Creative Director Jens Matthies antwortet ausweichend und will weder bestätigen noch dementieren, dass B.J. irgendwann auf den Oberbefehlshaber des Regimes trifft. In der deutschen Version dürfte sich dessen Name ohnehin ändern, mal sehen, ob wir gegen Hutler, Hofler oder Huber antreten.

Und wie wäre es, wenn man der Einfachheit halber weltweit bei allen Versionen auf die Nazi-Symbolik verzichten würde? Jens schaut entsetzt. »Das geht nicht, das gehört zur Wolfenstein-DNA!« Vermutlich hat er recht.

Sämtliche Logos im Spiel – wie hier auf der Gasmaske aus The Old Blood – werden in den deutschen Versionen der Wolfenstein-Titel ausgetauscht.

Unterwegs mit dem Hammer

Dafür sind die Macher mit Informationen über den weiteren Spielverlauf großzügiger. In The New Colossus wird das U-Boot Evas Hammer als mobile Einsatzbasis dienen. Der Erfinder Set Roth lebt zum Beispiel mit seinem intelligenten Katzenaffen Shoshana im Labor, das Vieh hat sein Bett in einem alten Röhrenfernseher. Im zur Kneipe »Club Kreisau« umfunktionierten Torpedoraum etwa quatschen wir mit den Kollegen oder genehmigen uns in der Old Blood Bar einen Drink. Und in der Kantine bekommen wir Nebenquests, die uns mit neuen Aufgaben an bereits besuchte Orte zurückschicken. Denn tatsächlich dürfen wir nun (innerhalb gewisser Vorgaben) bestimmen, wo wir mit Evas Hammer hinfahren, eine Seekarte ersetzt die schnöde Kapitelauswahl früherer Titel. Das kann ein völlig neues Ziel sein, oder ein bereits besuchter Ort, den wir noch mal nach Collectibles abgrasen wollen. Die Zielorte liegen in der Regel in oder um die besetzten USA herum, auch wenn die Ent-

Irene Engel (links) ist ein grausames Miststück, ihre arme Tochter Sigrun (rechts) soll jetzt gleich einen Widerständler enthaupten.

Der Panzerhund hat mit dem aus der Regime-TV-Serie »Liesel der Panzerhund« nichts zu tun. Später dürfen wir sogar auf so einem Biest reiten.

wickler versprechen, dass wir auch sehr ungewohnte Orte besuchen werden. Zu sehen war bisher nur das vom Regime besetzte Roswell, wo sich B.J. als Feuerwehrmann mit Atemmaske tarnt. Schließlich hängen überall in der Stadt Steckbriefe mit seinem Gesicht. Moment mal, Roswell in New Mexico? Da, wo die Aliens landen? Vielleicht treffen wir ja sogar Außerirdische, eine Bestätigung dafür gibt es – natürlich – nicht.

Wir bringen die Band wieder zusammen

Warum sich B.J. überhaupt in die Höhle des Regime-Löwen wagt? Das muss er, denn die Hauptaufgabe des Spiels ist es, Widerstandszellen in ganz Amerika davon zu überzeugen, sich konzertiert gegen das Regime zu erheben. Dafür trifft sich der Held mit diversen Untergrundkämpfern und Rebellenführern, zum Beispiel mit dem Alt-Kommunisten Horton oder der afroamerikanischen Grace, die wegen ihrer Hautfarbe vom Regime unterdrückt wird. Bei diesen Figuren zeigt sich der Aufwand, den Machinegames auf der technischen Seite betreibt. Rund 70 Schauspieler wurden in einem Studio in Los Angeles per Gesichts-Motion-Capture aufgenommen, eine stark aufgebohrte Version der id-Tech-Engine 6 setzt die so entstandenen Modelle in Szene. Dazu kommt eine aufwändige Sprachausgabe. »Wir haben die Texte teilweise schon vor über einem Jahr geschrieben und aufgenommen,« verrät Jens Matthies. »Das verlangt immense Planung und vor allem Disziplin bei der Umsetzung. Großartige Veränderungen sind da nicht mehr drin. Oder werden verdammt teuer.« Nach dem, was wir in Uppsala gesehen, gespielt und erfahren haben, sind solche Veränderungen aber auch gar nicht nötig. Wenn Machinegames das Niveau unserer Anspielversion halten kann, steht uns im Oktober ein sehr guter, vielleicht sogar hervorragender Shooter ins Haus. ★

Blazkowicz versucht, die übers ganze Land verstreuten Widerstandskämpfer wie den alten Kommunisten Horton zu einem gemeinsamen Aufstand zu bewegen.

B.J. benutzt seine neue Handaxt für einen kernigen Stealth-Kill. Beim Gewaltgrad macht Wolfenstein 2 keine Gefangenen, die USK wird wohl »keine Jugendfreigabe«zücken.

Markus Schwerdtel
@kargbier

Erfindet Wolfenstein 2 das Shooter-Rad neu? Sicher nicht. Warum auch, schon der Vorgänger hat ja sogar von seiner Oldschooligkeit profitiert. Ob dieser Retro-Charme auch ein zweites Mal zündet, wird sich zwar erst zeigen müssen, die Zeichen dafür stehen auf jeden Fall schon mal gut. Machinegames schleift und verbessert an den richtigen Stellen, die Idee mit der mobilen Einsatzbasis klingt interessant. Der Clou wird für mich aber – einmal mehr – die Geschichte sein. Ich mag die Charaktere einfach, vom Bilderbuch-Helden B.J. über die herrlich böse Frau Engel bis hin zur geschundenen Sigrun. Da ist es mir auch egal, dass bestimmt wieder alle Nazi..., pardon, Regime-Klischees durchdekliniert werden, gewürzt mit viel schwarzem, oft selbstironischem Humor. The New Order war erfrischend geradlinige Shooter-Unterhaltung, The New Colossus wird aller Voraussicht nach in die gleiche Kerbe schlagen.