



Wolfenstein 2: The New Colossus

EIN SHOOTER-GEDICHT?

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Machinegames Termin: 27.10.2017

Auf DVD: Preview-Video

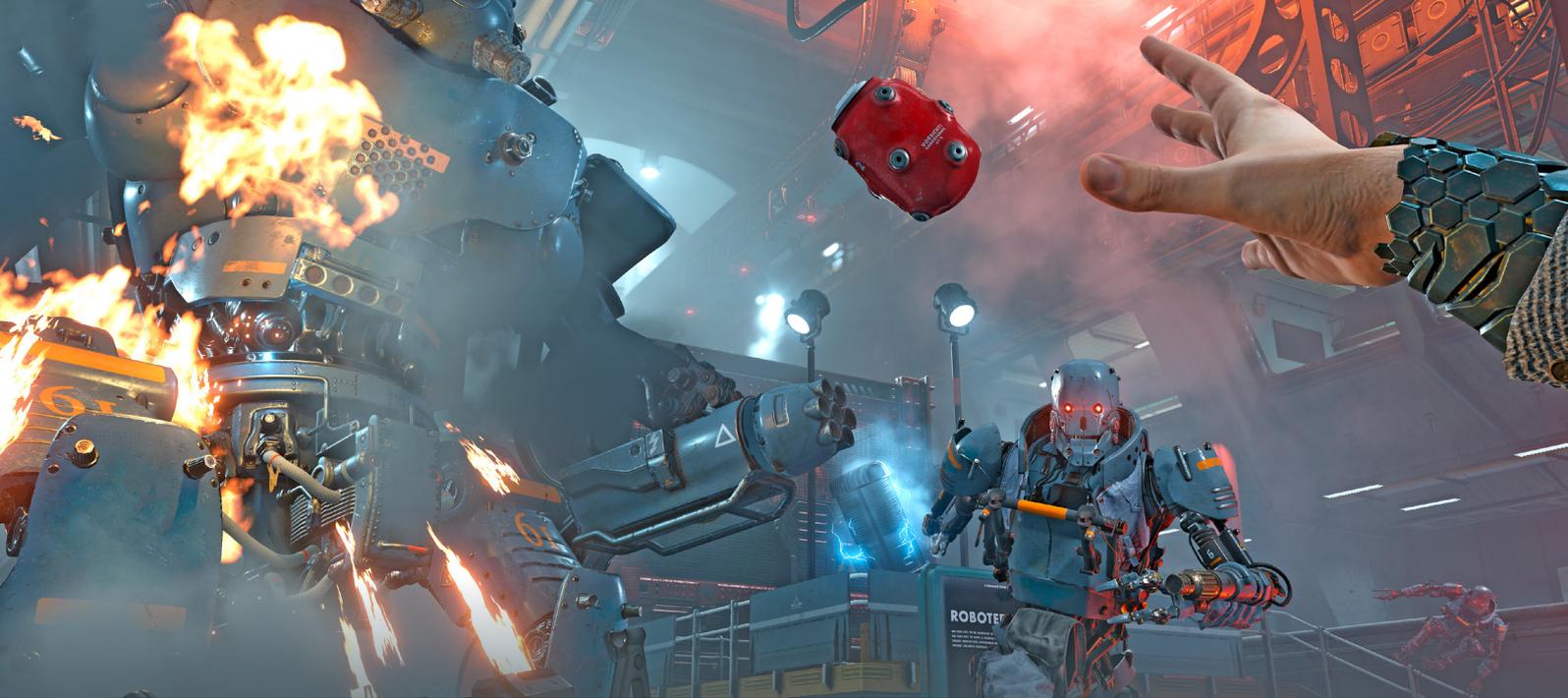
The New Colossus – so heißt das berühmte Gedicht, das man am Podest der Freiheitsstatue lesen kann. Wird Wolfenstein 2 diesem sich so selbst auferlegten Anspruch gerecht? Die Chancen stehen ziemlich gut. Von Petra Schmitz

Bisher hatte ich ja nur davon gelesen, dass B.J. zu Beginn von Wolfenstein 2: The New Colossus im Rollstuhl unterwegs ist, und konnte mir nicht so recht vorstellen, wie sich das anfühlt. Nachdem ich den Ego-Shooter nun bei Bethesda in Frankfurt selbst ausprobiert habe, lässt sich festhalten: Rollstuhl oder Beine, das macht kaum einen Unterschied für den amerikanischen Freiheitskämpfer. Wenn B.J. Räder unter sich hat, be-

wegt er sich auf Tastendruck genauso flink und geschmeidig wie sonst auch. Selbst hohe Türschwellen machen keine Probleme. Das ist zwar alles andere als realistisch, aber spielerisch sinnvoll. Wenn man beim Berollen eines neuen Raums erst mühselig über Hindernisse rumpeln müsste, nähme das erstens extremes Tempo aus dem Spiel. Und zweitens wäre der Held schneller tot als er »Schwein(e)hund« sagen könnte – was er



Soldaten und Treppenstufen (runter) sind auch für einen BJ im Rollstuhl kein unüberwindliches Problem.



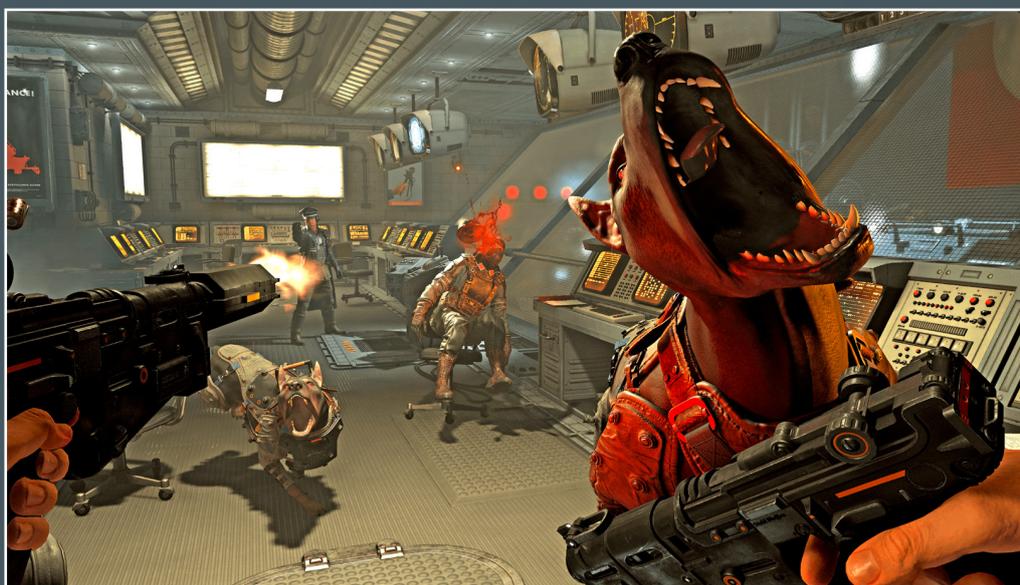
Wolfenstein 2 setzt voll auf Science Fiction. Deswegen müssen wir uns auch alle naselang mit haushohen oder normal großen, dafür aber wieselflinken Robotern rumschlagen.

nicht macht. Denn dieser typische Wolfenstein-Ausruf dürfte auch in New Colossus den Regime-Schergen vorbehalten bleiben.

Warum B.J. im zweiten der (bei Erfolg) als Trilogie angedachten Shooter-Reihe zumindest am Anfang schneller aus den Latschen – pardon, aus dem Rollstuhl – kippt, ist schnell erklärt. Nach dem Ende des letzten Teils The New Order liegt der Mann satte fünf Monate im Koma. Und ist nach dem Aufwachen selbstredend nicht gleich Herr seiner gesamten (Mannes-)Kräfte (Sexszenen soll's auch wieder geben, hoffentlich weniger fremdschämige als in The New Order). Auf die Spielmechanik übertragen bedeutet das, dass wir statt der üblichen 100 Gesundheitspunkte nur schlappe 50 haben. Wie B.J. das Problem in den Griff bekommt? Wer den E3-Trailer aufmerksam angeschaut hat, dürfte schon im Bilde sein. Stichwort: Hightech-Anzug. Wer noch mehr über den Auftakt von Wolfenstein 2: The New Colossus erfahren will, liest unsere Titelstory der GameStar-Ausgabe 07/2017.

Wie ein guter Film

In Frankfurt spiele ich neben dem Auftakt im Rollstuhl auch noch ein weiteres Level, das uns im fertigen Spiel nach Entwicklerangaben etwa in der Mitte der Haupthandlung erwartet. Mich verschlägt es dabei nach Roswell. Ja, exakt, in das Städtchen in New Mexico, das genauso untrennbar mit Aliens verbunden ist wie das legendäre Area 51 in Nevada. Im Gegensatz zum Vorgänger-Addon The Old Blood, das bei seiner Story stark auf Okkultes setzt, wendet sich The New Colossus also wieder der Science Fiction zu. Und das soll auch im dritten Teil so bleiben, unterstreicht Senior Gameplay Designer Andreas Öjerfors mir gegenüber. Schade, ich möchte den an Indiana Jones erinnernden Unsinn mit uralten Artefakten und mythischen Kräften immer sehr gerne. Aber Außerirdische sind auch prima.



Ideale Vorgehensweise: Erst den Wachführer hinten ausknipsen, dann alle anderen. Aber die örtliche Fauna in Form der Hunde hat oft etwas dagegen.

Was ich in meinem Demolevel im Detail in Roswell zu tun habe, werde ich hier nicht breittreten, auch wenn es Bethesda schon selbst in einem meiner Meinung nach recht unglücklichen Trailer getan hat. Aber wenn schon die Mit-Widerstandskämpfer ein erstauntes Gesicht machen, sobald man sie mit dem Plan konfrontiert und ich als Spieler dabei laut auflachen muss, dann dürfte der Effekt bei anderen Spielern ein ähnlicher sein. Und das will ich auf keinen Fall für irgendjemanden versauen.

Aber in diesem Zusammenhang lässt sich etwas betonen, das schon bei The New Order sehr wichtig war, bei The New Colossus aber noch mal drei Ausrufezeichen mehr von den Entwicklern verpasst bekommt: der Aufwand, den Machinegames in die Zwischensequenzen steckt. Die sind in Wolfenstein 2 nicht nur erstaunlich lang, sondern auch wahnsinnig gut. Ich ertappe mich dabei, wie ich mit auf den Händen aufgestütztem Kinn

vor dem Monitor sitze und das Gefühl habe, einen Film zu schauen. Einen Film voller mutiger, sympathischer, herzlicher, interessanter Figuren, die sich der entsprechend widerlichen und verabscheuungswürdigen Frau Engel und ihren Untergebenen in den Weg stellen, um die USA vom Regime zu befreien. Die gestrenge Dame füllt die Lücke, die General Totenkopf in The New Order gerissen hat, wirklich prächtig aus. Nicht zuletzt, weil eines der Opfer ihrer verqueren Weltanschauung ihre Tochter Sigrun ist. Und wer nicht einmal davor zurückschreckt, den eigenen Nachwuchs zu quälen, dem ist wirklich alles zuzutrauen. Dass sich die gute Sigrun allerdings nicht wirklich mit einer dauerhaften Opferrolle in Verbindung bringen lässt, ahnt jeder, der um den Ursprung des Namens weiß.

Auch The New Colossus bleibt der serientypischen Überzeichnung der Situationen und Charaktere treu, schafft aber nach mei-



Äxte sind nicht nur gut, um Gegner leise von hinten auszuschalten, man kann sie auch wunderbar werfen.

nem ersten Eindruck trotzdem wieder diesen brillanten Spagat zwischen Satire und ernsthafter Auseinandersetzung mit Themen wie Unterdrückung oder Gewalt, den ich schon an The New Order so gemocht habe. Wenn Machinegames jetzt abermals ein gutes Händchen für die richtige Dosis Pathos zeigt, bin ich mehr als zufrieden.

Erdbeermilch und blaue Bohnen

Stichwort Pathos: Anders als The New Order, in dem wir in Deutschland, Kroatien, England und auf dem Mond unterwegs waren, spielt Teil 2 wohl zu 99 Prozent in den USA, also in dem Land, das vermutlich Marken-

rechte auf den Begriff »Pathos« anmelden würde, wenn es nur könnte. The Land of the Free ist in The New Colossus fest in den Händen des Regimes. Während ich über die Nebenstraßen von Roswell laufe, um Papa Joe's Diner zu finden, feiern sich die Besatzer auf der Hauptstraße mit einer Parade. An kleineren Ständen wird zu Donuts und Keksen auch Frau Engels neuestes Buch feilgeboten. Ich kann den (absurden) Gesprächen lauschen, aber niemanden aktiv anquatschen. Schade. Andererseits vielleicht auch ganz gut, immerhin werde ich landesweit gesucht. Fahndungsplakate mit B.J.'s Konterfei hängen an jeder Ecke. Sie hängen auch in Papa Joe's Diner, wo ich erst dem Dialog zwischen einer Mutter und ihrem Sohn zuhöre und dann von einem Regime-Futzi behelligt werde. Der Typ will eine Erdbeermilch. Milch! Und tatsächlich erinnert mich

der folgende Monolog (B.J. bleibt stumm) mild an die zweifelsohne beste Szene aus »Inglourious Basterds«, auch wenn mein Regime-Typ nicht so clever ist wie Standartenführer Hans Landa. Puh, Glück gehabt.

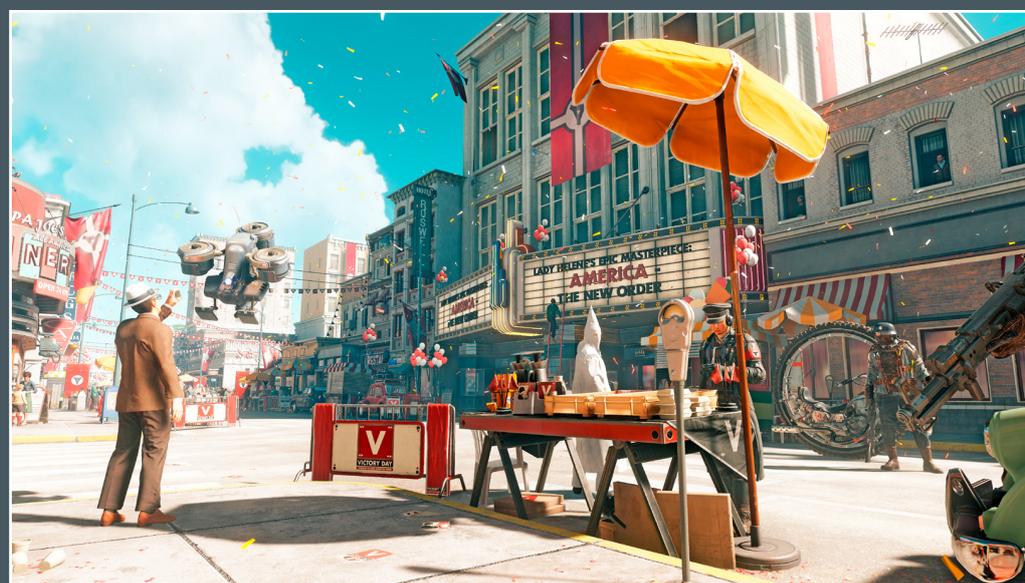
Nach einer abermals recht langen Zwischensequenz im Keller des Diners geht's endlich ans Eingemachte: Mit B.J. dringe ich durch Tunnel in einen unterirdischen Komplex ein. Dort soll sich die gesamte Führungsriege des Regimes aufhalten. Ob dem wirklich so ist, erfahre ich leider während meines Anspieltermins nicht, wohl aber, dass B.J. nach wie vor grandios in Sachen Schleichen, Meucheln und Schießen ist. Und dass ich auch in Wolfenstein 2 oft die Wahl habe, wie ich vorgehen möchte. Heimlich oder lieber vielleicht mit gleich zwei unterschiedlichen Knarren im Anschlag.

Die grundlegenden Regeln sind noch die



Petra Schmitz
@Flausensieb

Wolfenstein 2 ist spätestens nach dem Anspieltermin in Frankfurt noch ein ganzes Stück höher in meiner Will-haben-Liste gerückt – falls das überhaupt möglich ist. The New Order hatte mich 2014 kalt erwischt, niemals hätte ich hinter dem damals neuen Wolfenstein ein so gutes Spiel erwartet. Inzwischen weiß ich, was Machinegames kann. Nämlich in einer Zeit, in der alle von Games as a Service reden, fantastische Singleplayer-Shooter entwickeln, die sowohl in Sachen Mechanik als auch in der Story und bei den Charakteren überzeugen. Wie sehr ich mich darauf freue, den so dummen wie liebenswerten Max in seinem schnuckeligen Strickpulli wiederzusehen! In diesem Zusammenhang eine kleine Warnung an Machinegames: Sollte mein Liebling Max in Teil 2 (oder 3) sterben, bekommen wir dicken Ärger miteinander.



So sieht das besetzte Städtchen Roswell aus. Eigentlich ganz hübsch. Und so bunt! Wenn nur die nervigen Regime- und Ku-Klux-Klan-Typen nicht wären.

Drei Fragen an Senior Game Designer Andreas Öjerfors

GameStar: Denkt ihr bei Machinegames manchmal sowas wie: »Was tun wir hier eigentlich, wir trivialisieren eines der dunkelsten Kapitel in der Geschichte der Menschheit?«

Andreas Öjerfors: Ich glaube, wir sehen Wolfenstein eher wie einen zerbrochenen Zerspiegel, den wir vor die Geschichte Europas halten. Wir übertreiben Dinge, wir haben Humor im Spiel – schwarzen Humor. Aber ich glaube auch, dass wir sowohl in The New Order als auch in The New Colossus die Chance haben, über Faschismus, über Unterdrückung und ihre Bedeutung zu reden. [...] Aber es hängt wohl vom Spielertypen ab. Es hängt davon ab, ob du der Mensch bist, der das sieht, oder ob du einfach nur die bösen Typen erschießen willst.

Wie denkt ihr über die Änderungen, die notwendig sind, um das Spiel in Deutschland veröffentlichen zu können?

Ich glaube nicht, dass das eine große Sache für uns ist. Es bedeu-

tet etwas zusätzliche Arbeit, aber es verändert nicht die Story, es verändert nicht die Themen des Spiels: Faschismus, Unterdrückung und das Ende der Demokratie. Die Themen sind also die gleichen, die Symbole [auf Flaggen oder Armbinden, Anm.d.Red.] sind nur ein wenig anders.

Wie lang ist The New Colossus eigentlich? In etwa so lang wie The New Order?

Als wir die PR für The New Order gemacht haben, hatten wir eine Antwort auf diese Frage, aktuell haben wir noch keine. Es ist ein langes Spiel. Wir hatten eigentlich vor, es kürzer zu machen, aber wir machen Dinge niemals kürzer. Wir wollten auch weniger Zwischensequenzen haben. Aber wir wollen auch eine große Geschichte erzählen.



alten: In jedem größeren Gebiet hält sich mindestens ein Wachführer auf, den wir zuerst unbemerkt ausknipsen sollten, um die Verstärkung, die nur er ordern kann, zu vermeiden. Ist das erledigt, lassen sich die übrigen Gegner zwar wahrscheinlich nur auf dem ersten der insgesamt sieben Schwierigkeitsgrade wie Obst vom Baum pflücken, aber es bleiben immerhin überschaubare Gegnermengen. Klappt das mit dem heimlichen Ausknipsen nicht, geht der Alarm los und das Spiel kippt uns noch mal etliche weitere Feinde vor die Füße und in den Rücken. Das Angenehme aber: Auch Wolfenstein 2 lässt genug Raum, um die Gegner auszumanövrieren. Oder es bietet gut in die Level eingefügte Deckungsmöglichkeiten.

B.J. besser machen

Die neue Axt, die uns Wolfenstein 2 in die Hand drückt, ist übrigens nicht nur dazu da, um fiese Nahkampfangriffe auszuführen. B.J. kann mehrere von den Dingen aufsammeln und sie dann gezielt werfen. Etwa auf Köpfe. Das ist praktisch, wenn man einen Wachführer und seinen Hund schnell und leise ausschalten will. Und das rundneuere Laserkraftwerk soll in The New Colossus nicht nur dazu dienen, Gegner einzuschern, es soll auch wie in The New Order Löcher in Wände schneiden können.

Wolfenstein 2 macht übrigens auch in Sachen Perks gewohnt weiter. Okay, mit einer Einschränkung. Waren es in The New Order noch vier Perk-Kategorien, sind es in The New Colossus lediglich drei: Heimlichkeit, Chaos und Taktik, wobei alle drei Gruppen für jeweils sechs mögliche Verbesserungen stehen. Wenn wir etwa zehn Soldaten leise von hinten ausschalten, werden wir mit einer höheren Bewegungsgeschwindigkeit belohnt – um uns zukünftigen Opfern noch flotter nähern zu können. So motzen wir B.J. nach und nach auf, ohne dass der Mann am Ende zu einer unbesiegbaren Kampfmaschine mutiert. Das wäre ja auch witzlos.

Aber nicht nur die Perks werden B.J. verbessern, wir sollen uns auch anderweitig

Unterstützung erspielen können. Abseits der linearen Hauptstory können wir von unserer Basis aus (das U-Boot Evas Hammer) zu Nebenmissionen antreten, die uns in Gebiete führen, in denen wir Aufständischen gegen das Regime helfen sollen. Dafür will uns das Spiel belohnen, in welcher Form ist aber noch nicht bekannt. Und schön: Alle Nebenmissionen sollen rein optional bleiben.

Freude und Ärger

Die Version, die ich in Frankfurt gespielt habe, war insbesondere im Roswell-Level noch nicht fertig. Einige Animationen in den Zwischensequenzen waren noch nicht poliert oder schlicht noch nicht implementiert, die Übergänge zwischen einzelnen Szenen wirkten noch mild hakelig, die Stimmen waren noch nicht final, die KI hatte hin und wieder Aussetzer, und einmal bin ich mit B.J. beim wilden Ausweichen so unrettbar in einer Metallvorrichtung hängengeblieben, dass erneutes Laden die einzige Option blieb. Hochinteressant in diesem Zusammenhang: Wolfenstein 2 bietet anders als

der Vorgänger eine Schnellspeicher- und Schnellladefunktion. Yeah! Dafür sind die Abstände zwischen den automatischen Speicherpunkten gefühlt ein bisschen größer geworden. Aber damit kann ich unter den Umständen prima leben.

Was mich allerdings zu Beginn irritiert hat: Man kann erledigten Gegnern nicht mehr die Helme vom Kopf schießen, um diese anschließend für den eigenen Rüstungswert aufzusammeln. Antwort von Andreas, nachdem ich circa eine Minute über einem toten Soldaten stand, um ihn seines Helms zu entledigen: Machinegames will nicht mehr, dass Spieler sich ewig damit aufhalten, Helme von Toten runterzuschießen. Na gut, das ergibt Sinn, wenn man bedenkt, dass die Entwickler das Tempo des Spiels ohnehin erhöhen wollen, indem wir nun Dinge, die auf dem Boden rumliegen (etwa Helme und Munition) durch Drüberlaufen aufklauben. Trotzdem! Wenn da Rüstung rumliegt und ich brauche welche, dann will ich sie nehmen können. Vielleicht überlegen es sich die Entwickler bis Oktober ja auch noch mal anders. ★



Das hier ist eine Artwork des Kellers unter dem Diner. Ganz so vollgestopft ist der Raum im fertigen Spiel zwar nicht, aber Machinegames beweist trotzdem wieder viel Liebe zum Detail.