

Wolfenstein 2: The New Colossus

DER ENGEL MIT DEM PANZERHUND

Genre: **Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Machinegames** Termin: **27.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **18-20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Vorabtest zu Wolfenstein 2 klären wir, ob eine packende Story und tolle Technik über den eher traditionellen Spielablauf hinwegtrösten können. Von Markus Schwerdtel

Wofür kämpfen Soldaten? Für die Freiheit? Vaterland? Sold? Oder einfach nur für Ruhm und Ehre? Nein, am engagiertesten ist der Mann an der Front, der etwas beschützen will, zum Beispiel seine Lieben daheim. Genau das macht in Wolfenstein 2: The New Colossus der altbekannte Held B.J. Blazkowicz. Seine Freundin Anya – auf dramatische Weise kennengelernt in Wolfenstein: The New Order – ist nämlich schwanger mit Zwillingen. Und natürlich sollen weder Frau noch Nachwuchs in die Hände der Regimeschergen aus Germanien fallen, die in Wolfenstein 2: The New Colossus im Jahr 1960 die USA überrannt haben. Hochmotiviert greift er deshalb wieder zu den Waffen und versucht, über das Land verstreute Widerstandszellen gegen das Regime zu vereinen, das ihn unter der Führung der herrlich bösen Frau Engel als »Terror Billy« jagt. Für unseren Vorabtest haben wir den werdenden Vater fast einen Tag lang (siehe Kasten) begleitet.

Regime statt Rock'n'Roll

Wenn wir an das Amerika der frühen 60er-Jahre denken, fallen uns in der Regel Stichworte wie Rock'n'Roll, Lassie und Petticoats ein. All das gibt es in der Wolfenstein-Version der USA zwar auch, allerdings immer in der Regime-Variante. Denn die germanischen Invasoren haben den Amerikanern ihre Kultur übergestülpt, aus dem Radio kommt zum Beispiel Musik der Band »Die Käfer«, die ihre Platten in den Neumond-Studios aufnehmen. Statt der Colliehündin Lassie tobt im Fernsehen der aus den Trailern zum Spiel schon bekannte Panzerhund Liesl. Und statt wilder Klamotten und Haar-tollen-Experimente tragen die unterdrückten Amerikaner die eher bieder adrette Mode der fiesen Besatzer.

Am einschneidendsten sind die Auswirkungen der Besatzung für die nicht-weißen Einwohner der USA. Schließlich wurde der Ku-Klux-Klan vom Regime legalisiert und weiter aufgebaut, der Sklavenhandel wieder eingeführt. Beim Spielen belauschen wir in einem Café in Roswell zufällig den Dialog zweier Frauen, von denen eine ihre »große Auktion« ankündigt, auf der sie »belastbare Arbeitskräfte für ihre Farm« versteigert.

Kein Wunder, dass die in Ghettos eingepferchten Afro-Amerikaner unter der Füh-

Was haben wir gespielt?

Für den Vorabtest haben wir Bethesda in Frankfurt besucht und dort rund fünf Stunden mit Wolfenstein 2 verbracht, was in etwa der halben Durchspielzeit der Kampagne entspricht. Aus Spoilergründen zeigen wir in diesem Artikel nur Bilder aus bereits bekannten Levels, gespielt haben wir aber natürlich deutlich mehr. In das Voraburteil fließen selbstverständlich die Eindrücke unserer gesamten Anspiel-Session ein.

rung der jähzornigen Grace Walker ganz vorne mit dabei sind, als B.J. versucht, den Aufstand gegen das Regime zu organisieren. Denn dessen Sturz ist in Wolfenstein 2: The New Colossus das Endziel.

Seine bedrückende Atmosphäre erzeugt das Spiel grandios via »environmental storytelling«, also dem Vermitteln der Geschichte durch Umgebungsdetails. Alleine in Roswell haben wir gut eine halbe Stunde damit zugebracht, Plakate zu lesen oder den Unterhaltungen der Passanten zu lauschen, etwa zwischen einer jungen Amerikanerin und einem germanischen Verehrer. Auch in späteren Levels wie dem brennenden New Orleans oder einer unterirdischen Regimebasis (mit coolem Retro-Technik-Look) gibt es ungläub-



Immer wieder finden wir Konzeptgrafiken, die man in der Regel gleich in Fundortnähe mit dem fertigen Spiel vergleichen kann.



Wer sich mit dem Zitadellen-Kampfroboter anlegt, hat besser panzerbrechende Munition geladen. Tipp: auf Arme und Beine schießen!

lich viele Details, die das Szenario lebendig werden lassen. So viel Liebe wie Machinegames steckt sonst kaum ein Entwickler ins »Bühnenbild« seiner Titel.

Viel Story, viel Action

Drei Absätze über die Geschichte und das Szenario, und das bei einem Shooter-Test? Genau, das ist Absicht, denn in Wolfenstein 2 ist die Story noch mal wichtiger als im Vorgänger. Sie erklärt nicht nur die Motivation der Helden, sie hält zudem die einzelnen Missionen zusammen. Und das ist bitter nötig, denn The New Colossus schickt uns quer durch die USA (und zu ein paar noch geheimen Schauplätzen) und stellt uns eine ganze Riege von Charakteren vor, vor allem auf Seiten des Widerstands.

Bei allem Storyfokus ist Wolfenstein 2 aber immer noch ein Shooter mit allem, was man von dieser Reihe erwartet. Es gibt scharfe Wachhunde, Supersoldaten, Alarm schlagende Kommandanten, Kampfroboter, zweihändiges Ballern und, und, und.

Rollender Start

B.J. Blazkowicz beginnt sein Abenteuer in Wolfenstein 2 im Rollstuhl. Nach dem Ende von The New Order ist er schwer verletzt und liegt fünf Monate im Koma. Als er auf dem U-Boot (Evas Hammer) der Widerstandskämpfer aufwacht, wird das gerade vom Regime geentert. Seine Kameraden – nicht zuletzt die mit seinen Zwillingssbabys schwangere Anya – verteidigen das Schiff, auch B.J. greift selbst im Rollstuhl sitzend zur Waffe. Diese Sequenz haben wir bei diversen Gelegenheiten schon gespielt, trotzdem macht sie im Test erneut Spaß. B.J. bewegt sich semi-realistisch, aber glücklicherweise nicht nervig langsam mit dem Rollstuhl durch das U-Boot. Leitern hochklettern kann er natür-

lich nicht, er ist auf Rampen und Förderbänder angewiesen. Was jedoch auch sitzend super klappt, ist Regime-Schergen lautlos aus dem Hinterhalt zu erledigen – eine Fertigkeit, die wir später im Spiel noch oft brauchen. Denn Wolfenstein 2 gibt uns mehr als der Vorgänger Gelegenheit, heimlich vorzugehen. Aber keine Sorge: Wer lieber nur bal- lert, hat dadurch keine Nachteile.

Unter New Mexico

Wie genau das mit der Schleicherei funktioniert, merken wir bei einem Besuch der

Kleinstadt Roswell in New Mexico. Dort hat das Regime einen unterirdischen Kommandoposten errichtet, um einen geheimen Stützpunkt der uralten jüdischen Geheimsekte Da'at Yichud seiner fortschrittlichen Technologie zu berauben. Aus den Sekten-Werkstätten stammt übrigens auch B.J.s Powerrüstung, die ihn überhaupt erst so schnell nach seiner Verwundung wieder ein- satzfähig macht. Bevor es jedoch in den Untergrund geht, schlendern wir als Feuerwehrmann verkleidet durch Roswell, wo gerade eine große Parade der Besatzer stattfindet.

Gezielt zielen

Wolfenstein 2 verwendet ein ähnliches Fertigkeitensystem wie der Vorgänger: Statt Punkte zu verteilen oder einen Skilltree auszubauen, bestimmt unser Spielstil, wie sich B.J.s Fähigkeiten verbessern. In den drei Kategorien Heimlichkeit, Chaos und Taktik erarbeiten wir uns so Verbesserungen. Wer zum Beispiel 20 Gegner mit schweren Waffen (Chaos) erledigt, bekommt dafür ein vergrößertes Magazin für von Geschützen abmontierte Knarren. Dabei werden die Perks mitunter ganz schön detailliert. In der Taktik-Kategorie sollen wir fünf mechanische Gegner mit einer elektrisch verbesserten Handgranate lahmlegen und zerstören, um dafür weniger Schaden von Laserwaffen zu erleiden. Solche Verbesserungen nimmt man nicht nebenbei mit, man muss gezielt drauf hinspielen. Wer also B.J. voll ausbauen will, hat viel zu tun.



In Papa Joe's Diner treffen wir den Widerstandskämpfer Super Spesh, der uns unterirdisch in die Regimebasis einschleusen soll. Dank seiner Hilfe stehen wir schon bald in einer riesigen Maschinenhalle, in der eine große, raketengetriebene U-Bahn Richtung Stützpunkt abfährt. Unser Auftrag: die Lok einschalten und mitfahren.

Blöd nur, dass es auf dem Regimebahnhof nur so wimmelt vor Soldaten. Zum Glück haben wir im Menü unser Sturmgewehr mit einem Zielfernrohr ausgestattet (siehe Kasten »Waffen-Upgrade«) und können die Gegner einen nach dem anderen erledigen. Allerdings ist unter ihnen auch ein lästiger Hauptmann, der Alarm schlägt und immer wieder Verstärkung holt – so viel zum Thema Schleichen. Zwar können wir herumstehende Holzboxen zerdeppern oder erledigte Schergen plündern und kommen so immer wieder an Munition und Rüstung, aber entspannter wäre unsere Mission natürlich ohne ständigen Gegnernachschub.

Immerhin gibt uns der stetige Schergenstrom Gelegenheit, den »Akimbo-Style« von Wolfenstein 2 auszuprobieren, also das Balern mit zwei – auch unterschiedlichen – Waffen gleichzeitig. Und ja, es funktioniert. Aber nein, man ist damit nicht unbedingt effektiver als wenn man gezielt mit seiner Lieblingsknarre schießt. Akimbo heißt nämlich auch, dass man nicht mehr anlegen kann und dadurch Zielgenauigkeit verloren geht. Außerdem ist es bei zwei Waffen schwerer, den Überblick bei Munition und installierten Upgrades zu behalten. Wir sind jedenfalls nach ein paar Minuten Doppelhändigkeit wieder zu unserem guten, alten, voll aufgerüsteten Sturmgewehr zurückgekehrt. Es mag sein, dass die unterschiedlichen Akimbo-Kombinationen später im

Lokalisierungsdetails

Bekanntlich kämpft B.J. in der internationalen Version von Wolfenstein 2 gegen Nazis aus Deutschland, hierzulande tritt er gegen das Regime aus Germanien an, das unter der Führung des sogenannten Kanzlers die Welt unterjocht. Sämtliche Hakenkreuze und andere verfassungsfeindliche Symbole werden bei uns aus dem Spiel getilgt und ersetzt – so weit, so bekannt. Offensichtlich werden auch die deutschen Dialoge bis ins Detail angepasst. In einer Zwischensequenz ziemlich zu Beginn des Spiels beschimpft Frau Engel ihre Tochter Sigrun als »Schande für dein Land und deine Familie«. Der zugleich eingeblendete englische Originaltext lautet jedoch »You disgrace your bloodline, your race«, also »eine Schande für deine Blutlinie, deine Rasse«. Die direkte Übersetzung hätte unseres Erachtens genauso ins Spiel und zu Frau Engel gepasst wie die von Bethesda gewählte deutsche Variante.



Spiel noch sinnvoll werden, in der von uns gespielten Version waren sie es noch nicht.

Schlauer durch Lochkarten

Als wir schließlich den Kommandanten entdecken, machen wir mit einer gezielten Handgranate kurzen Prozess. Bei den Überresten finden wir eine Lochkarte, die wir einstecken. Denn zurück auf dem U-Boot können wir sie später an einer geklauten Enigma-Code-Maschine in einem Knobel-Minispiel dechiffrieren. Bei Erfolg und dem Einsatz mehrerer Karten (zwei bis acht) schaltet das auf der Weltkarte die so genannten Distrikte

frei. Das sind kleinere Versionen der normalen Kampagnenkarten mit dem jeweiligen Ziel, einen Oberkommandanten auszuschalten – klassische Attentatsmissionen also, die die Gesamtspielzeit auf rund 20 Stunden ausdehnen sollen. In die Distrikte kann man via Übersichtskarte jederzeit zurückkehren, um vergessene Collectibles einzusammeln, dann muss man aber nur noch »normale« Kommandanten erledigen.

Jetzt ist aber erst mal der Zug dran: Wir aktivieren den Antrieb, springen nach einem kurzen Kampf ins Führerhaus und werfen den Motor an, das riesige Gefährt setzt sich



Das Lasergewehr lässt Gegner in spektakulären Explosionen vergehen.

Richtung Geheimbasis in Bewegung. Wer jemals einen Shooter-Zug-Level gespielt hat weiß: Wir müssen uns ans andere Ende kämpfen. Jetzt probieren wir es aber wirklich mit der Schleicherei! Und tatsächlich: Fast immer ist es möglich, sich in dunkle Ecken oder hinter Kisten zu drücken und so erst mal unentdeckt zu bleiben. Auf diese Weise heimlichen wir uns zwei Waggonen nach vorne, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Einen »Non lethal«-Durchgang schafft aber wohl trotzdem niemand, denn um den Zug im Bahnhof zu stoppen, müssen wir wohl oder übel zwei Wachen erledigen – immerhin geht das auch per Stealthkill.

Super = Hart

Am Ziel angekommen wartet eine böse Überraschung: Der Bahnsteig wird von einem Supersoldaten mit zwei Lasergewehren bewacht. Der ist eigentlich kein Problem, aber sobald wir angreifen, löst der Kerl Alarm aus und aus allen Ecken kriechen Feinde. Wir versuchen also lieber, uns unten am Gleis entlang am Bewacher vorbeizuschleichen. Das klappt auch, bringt uns aber nicht wirklich weiter. Denn mit einem riesigen Aufzug fährt ein weiterer Trupp Gegner heran – und blöderweise brauchen wir diesen Fahrstuhl, um weiterzukommen. Also hilft es nichts, wir nehmen den Kampf auf.

Und er ist hart, der Kampf, zumindest auf dem mittleren der sieben Schwierigkeitsgrade (von denen man den letzten erst durch einmaliges, Cheat-loses Durchspielen freischalten muss). Wir klammern uns also konzentriert an die Maus, nutzen jede Deckung (man kann sich auch wieder daraus hervorlehnen) und sammeln fleißig jedes Fitzelchen Rüstung auf, das wir den Gegnern vom Leib ballern. Dabei nimmt uns die KI fleißig

in die Zange und fällt uns auch mal in den Rücken, wenn wir nicht aufpassen – keine Spur von Schießbude. Nur an einer Stelle später im Spiel tricksen wir die KI aus, in dem wir einfach am Ende einer Treppe warten. Nacheinander tapsen die Gegner in ihr Verderben, während wir ohne Gesundheitsverlust die Regimeleichen aufstapeln. Ein Trost bei aller Härte: Wolfenstein 2 gönnt uns ein Quicksave/Quickload-System, um die teilweise recht weit voneinander entfernten Checkpoints etwas abzuschwächen. Am Ende der Roswell-Mission jedenfalls fährt B.J. auf einem Mono-Motorrad (nur ein Reifen!) und mit dem guten Gefühl davon, das Regime entscheidend geschwächt zu haben.

Dreimal besser!

Kleiner Sprung: Nach einer Videosequenz im U-Boot bieten uns die Widerstandskameraden an, B.J. mit einem Upgrade für den Power-Anzug auszustatten. Zur Wahl stehen der Battle Walker (im Grunde profane Stelzen), die Ram Shackles (ermöglichen einen kraftvollen Sprint, der auch brüchige Wände einreißt und entsprechende Türen aus den Angeln hebt) oder das Constrictor Harness (ein »Quetschgeschirr«, das B.J. etwas zusammendrückt, damit er durch kleine Öffnungen passt. Egal wie wir uns entscheiden, die Wahl ist nur kurzfristig wichtig. Denn im Verlauf des Spiels bekommt man die restlichen beiden Upgrades auch noch installiert.

Stelzenmann vs. Robodog

Die Upgrades sind bitter nötig, denn die nächste Mission in New Orleans fordert den ganzen B.J. Die Widerstandsführerin Grace Walker weiß von einem alten Kommunisten, Horton, der sich mit seinen Leuten dort verschant hat. Horton hat beste Kontakte zu

Waffen-Upgrades

Immer wieder findet B.J. in den Levels gut versteckte Waffen-Upgrade-Kits, oft in dunklen Ecken oder in zerdepperbaren Holzkisten. Die Kits bauen wir im Menü in unsere Knarren und Ausrüstungsgegenstände ein, die jeweils drei Verbesserungen erhalten können, etwa ein Trommelmagazin für die Maschinenpistole oder einen Schalldämpfer für die Pistole. Dabei ändern die Upgrades das Verhalten der Waffen teilweise gewaltig. Wer sein Sturmgewehr mit Zielfernrohr und panzerbrechender Munition ausstattet, kann damit ganz anders vorgehen als mit der Standardversion.



Für jede Waffe im Inventar gibt es drei Verbesserungsmöglichkeiten.



Mit dem Zielfernrohr wird unser schnödes Sturmgewehr zur Sniper-Flinte.



Während wir mit einem großen Aufzug nach oben fahren, tauchen immer neue Gegner auf – lästig!

Fergus oder Wyatt?

Wir erinnern uns: Im Vorgänger stellte uns General Totenkopf in einer üblen Folderszene die Wahl, ob wir unseren alten Kameraden Fergus oder den jungen Wyatt in den Tod schicken. Diese Entscheidung wird nicht automatisch (etwa per Savegame-Import) in Wolfenstein 2 übertragen. Stattdessen wählen wir zu Beginn des Spiels in einer Rückblende erneut zwischen den beiden Mitstreitern. Tiefschürfende Konsequenzen hat das wie schon im Vorgänger nicht, es ändern sich lediglich die Figuren in den Zwischensequenzen bzw. die Funksprüche während der Missionen. Ob die Fähigkeiten des Helden davon beeinflusst werden (Schlossknacken vs. Kurzschießen), konnten wir mit unserer Vorab-Testversion noch nicht ausprobieren. Fest steht auf jeden Fall, dass sich die Waffenwahl ändert, Fergus beschert uns das Laserkraftwerk (Strahlenwaffe), Wyatt das Dieselmotorkraftwerk (eine Art Granatwerfer).



Ankunft in New Orleans, Version 1: Fergus hetzt in einer Zwischensequenz seine mechanische Hand auf eine Wache.



Version 2: Wyatt wirft etwas LSD ein und spricht mit seiner Halluzination, während Anya die Wache erledigt.

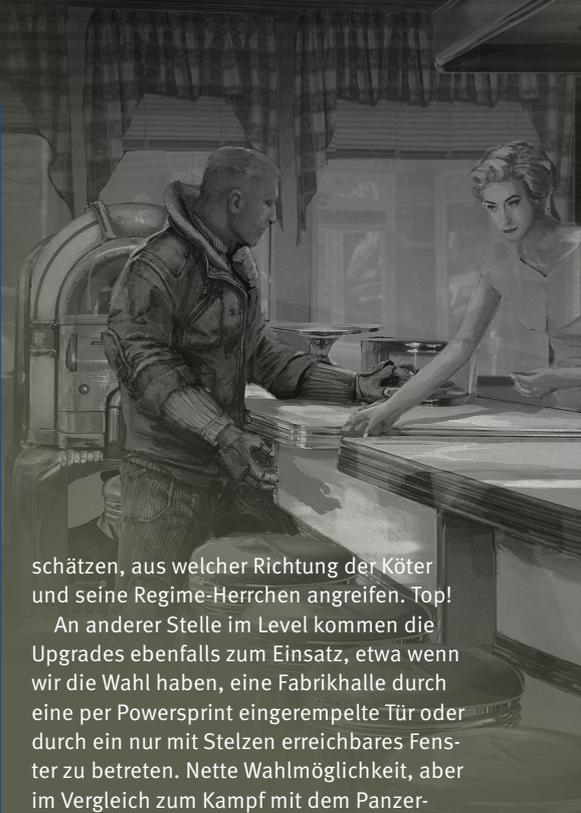
vielen anderen Widerstandszellen, er soll B.J. & Co. helfen. Doch das Regime hat New Orleans mit einer riesigen Mauer zum Ghetto umgebaut, die Küste rund um die Stadt ist vermint. Also lässt sich B.J. per Torpedo durch den Minengürtel schießen und versucht, sich durch die besetzte Stadt zu Horton durchzuschlagen.

Waren wir gerade noch in den unterirdischen, dunklen Anlagen von Roswell unterwegs, blenden uns jetzt die hellen Flammen

der brennenden Stadt. Und wo wir es bisher schlimmstenfalls mit Supersoldaten zu tun hatten, patrouillieren jetzt die gefürchteten Panzerhunde in den Straßen. Während wir das erste dieser Viecher noch umgehen können, stellt uns ein anderer zum Kampf. Um mehr Überblick zu haben, aktivieren wir die Stelzen (per Doppelsprung) und siehe da: Tatsächlich erreichen uns die Flammen aus der Flammenwerfer-Hundeschnauze nicht mehr so leicht und wir können besser ab-



Der Ku-Klux-Klan wird vom Regime natürlich unterstützt, das die Sklaverei wieder eingeführt hat.



schätzen, aus welcher Richtung der Kötter und seine Regime-Herrchen angreifen. Top!

An anderer Stelle im Level kommen die Upgrades ebenfalls zum Einsatz, etwa wenn wir die Wahl haben, eine Fabrikhalle durch eine per Powersprint eingerempelte Tür oder durch ein nur mit Stelzen erreichbares Fenster zu betreten. Nette Wahlmöglichkeit, aber im Vergleich zum Kampf mit dem Panzerhund spielerisch nicht wirklich gehaltvoll. Gleiches gilt für eine bröckelige Wand im Keller, die uns den Weg versperrt. Die können wir entweder einrennen, oder wir werfen einfach eine Granate die Kellertreppe runter. Denn unten steht ein Treibstofftank, dessen Explosion die Wand ebenso zuverlässig zerbröckelt. Soweit wir in unserer Version gesehen haben, wirken die Upgrades also ganz interessant, spielerisch ausgereizt sind sie aber sicher noch nicht.

Schwarzbrenner-Resistance

Als wir schließlich in Hortons Unterschlupf ankommen, erwartet uns eine Überraschung: Der Altkommunist fordert B.J. zum Trinkduell, zum Einsatz kommt der in einer riesigen Destille selbstgebrannte Schnaps. Während die beiden in einer Zwischensequenz trinken, versucht B.J. den alten Mann davon zu überzeugen, gemeinsame Sache gegen das Regime zu machen. Währenddessen ballert im Hintergrund eine scharfzüngige Scharfschützin und ein musikalischer Mitkämpfer spielt auf seiner Klarinette irren Jazzrock – eine bizarre, aber extrem atmo-

Humor vs. Regime

Wolfenstein 2 ist ein ernstes Spiel, schließlich geht es um nicht weniger als die Befreiung von einem unterdrückerischen Regime und den Beschützerinstinkt eines werdenden Vaters. Wolfenstein 2 ist aber auch ein lustiges Spiel voller Popkulturverweise, Anspielungen und nicht zuletzt schwarzem Humor. Gleich zu Beginn sehen wir etwa in einer Zwischensequenz, wie ein Regimeschergen auf Zehenspitzen versucht, durch eine Mikrowellenfalle zu schleichen – und natürlich trotzdem von ihr frittiert wird. Ob man das lustig findet, muss jeder für sich entscheiden, unserer Meinung nach bekommt Machinegames den schwierigen Spagat zwischen Ernst und Humor jedoch größtenteils gut hin.



Markus Schwerdtel
@kargbier



Egal ob in Spielen (Homefront), TV-Serien («The Man in the High Castle») oder Büchern («Vaterland») – ich mag alternative Geschichtverläufe einfach. Erst recht, wenn sie so überzeugend und detailliert dargestellt werden wie in Wolfenstein 2. Das fängt bei kleinen Plakaten an Hauswänden an und endet bei den schreiend komischen TV-Spots des Regime-Fernsehsenders. Allein in Städten wie Roswell rumzulaufen und sich umzusehen, ist schon ein Spaß. Wenn dieses Szenario dann auch noch das Bühnenbild für einen exzellenten Shooter ist, soll es mir mehr als recht sein.

Und Wolfenstein 2 ist ein exzellenter Shooter. Zwar fehlen – wie zu erwarten war – bahnbrechende Innovationen, doch dafür konzentrieren sich die Macher auf das Wesentliche: kompromisslose Action. Wobei, so simpel ist es dann doch nicht. Denn das coole Perk-System sowie der Waffen-Ausbau bringen mich tatsächlich dazu, geplanter und zielgerichteter vorzugehen, als ich das normalerweise in einem Titel dieser Bauart tun würde.

Ein Extralob verdienen die Macher für die Charaktere und deren schauspielerische Leistungen. Egal ob Widerstandskämpfer oder Regime-Bösewichte, jeder einzelne ist hervorragend gespielt und auch in der lokalisierten Version gut gesprochen. Vor der fiesen Frau Engel hatte ich beim Spielen sogar ein bisschen Angst.

sphärische Szene, die darin gipfelt, dass sich Horton und seine wilden Trinker dem Widerstand anschließen.

So wächst nach und nach die Gruppe um B.J., Grace und Horton, sogar Frau Engels Tochter Sigrun macht mit – sehr zum Missfallen von Grace. Die Mitstreiter versorgen B.J. später im Spiel auf dem U-Boot dann mit Nebenmissionen, die ihn ebenfalls in die Distrikt-Levels führen. Wer jedoch einen nor-



Die Kommandanten schlagen Alarm und holen Verstärkung – schnell erledigen!

malen Kampagnenlevel noch mal angehen will, um ihn nach Collectibles abzusuchen, wählt die entsprechende Story-Mission einfach aus dem Menü. Wer alle Haupt-, Neben- und Attentatsmissionen spielt, soll laut Bethesda rund 20 Stunden beschäftigt sein, nachprüfen konnten wir das für den Vorabtest freilich noch nicht.

Schöne Schergen

Solange wir Wolfenstein 2 nicht bei uns in der Redaktion auf die Hardware-Teststrecke schicken können, lassen sich keine vernünftigen Angaben zur Mindest- oder Optimal-Ausstattung machen. Offensichtlich ist aber, dass Machinergames sehr viel aus der aktuellen id Tech Engine 6 herausholt. Die Lichteffekte auf unserem Vorabtestrechner (Intel i7 5930, Geforce 1080Ti, 16 GB RAM) wirken fantastisch, vor allem bei Sonnenuntergängen oder wenn die Flammen des Panzerhunds die Umgebung erhellen. Dazu kommen realistische Materialien, etwa das Leder an den Uniformen der Soldaten oder metallische Teile von Fabrikanlagen. Dabei wirken die Oberflächen nie unrealistisch glänzend oder unnatürlich neu, sondern eben wirklich abgenutzt.

Ähnlich hochklassig ist der Sound. Neben den sehr guten deutschen Sprechern (mehr dazu im Kasten »Lokalisierungsde-

tails») haben uns beim Spielen vor allem die Effekte der Waffen beeindruckt. Das Lasergewehr brummt bedrohlich, die Hunde bellten aggressiv und die Schreie der Gegnern schmerzvoll durchs Zimmer. Lediglich in den Zwischensequenzen war in unserer Version der Sound noch nicht final abgemischt und die Stimmen dadurch zu leise. Das soll aber – wie kleinere Clipping-Fehler in den Zwischensequenzen – bis zum Release und damit unserer endgültigen Wertung behoben werden. ★

WOLFENSTEIN 2 THE NEW COLOSSUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

noch keine Angaben möglich

EMPFOHLEN

noch keine Angaben möglich

PRÄSENTATION



- realistisch-fiese Gesichtsanimationen
- furchteinflößende Gegner
- detaillierte Umgebungen
- stimmungsvoller Soundtrack
- satte Waffensounds

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Levels
- Waffen-Verbesserungen
- Freiheit durch bröckelige Wände und Abkürzungen?
- motivierende Perk-Mechanik
- Upgrades mehr als nur Staffage?

BALANCE



- angenehm knackige Gegner
- Checkpoints und freies Speichern
- Waffen-Wahl und -Upgrade wichtig
- wird B.J. später zu stark?
- 7 Schwierigkeitsgrade, davon einer freischaltbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- eindrängliches Szenario
- erstklassige Dialoge und Sprecher
- Gags bestimmt nicht jedermanns Geschmack
- massenhaft Details (TV-Serien etc.)
- trotz ernster Geschichte viel Humor

UMFANG



- Kampagne plus Distrikt-Attentate rund 20 Stunden
- mehrmals spielbar
- sinnvolle unterschiedliche Vorgehensweisen?
- Collectibles und Herausforderungen
- Nebenaufgaben
- Missionen

FAZIT

Harter, aber humorvoller Shooter mit sinnvollen Neuerungen, jedoch ohne Innovationssprünge. Eine würdige Fortsetzung der Erfolgsserie.

85-89



Die Kampfroboter programmieren wir per Axt um, bevor sie durch einen Alarm aktiviert werden.