

## Wolfenstein 2: The New Colossus

## BRUTAL GUT

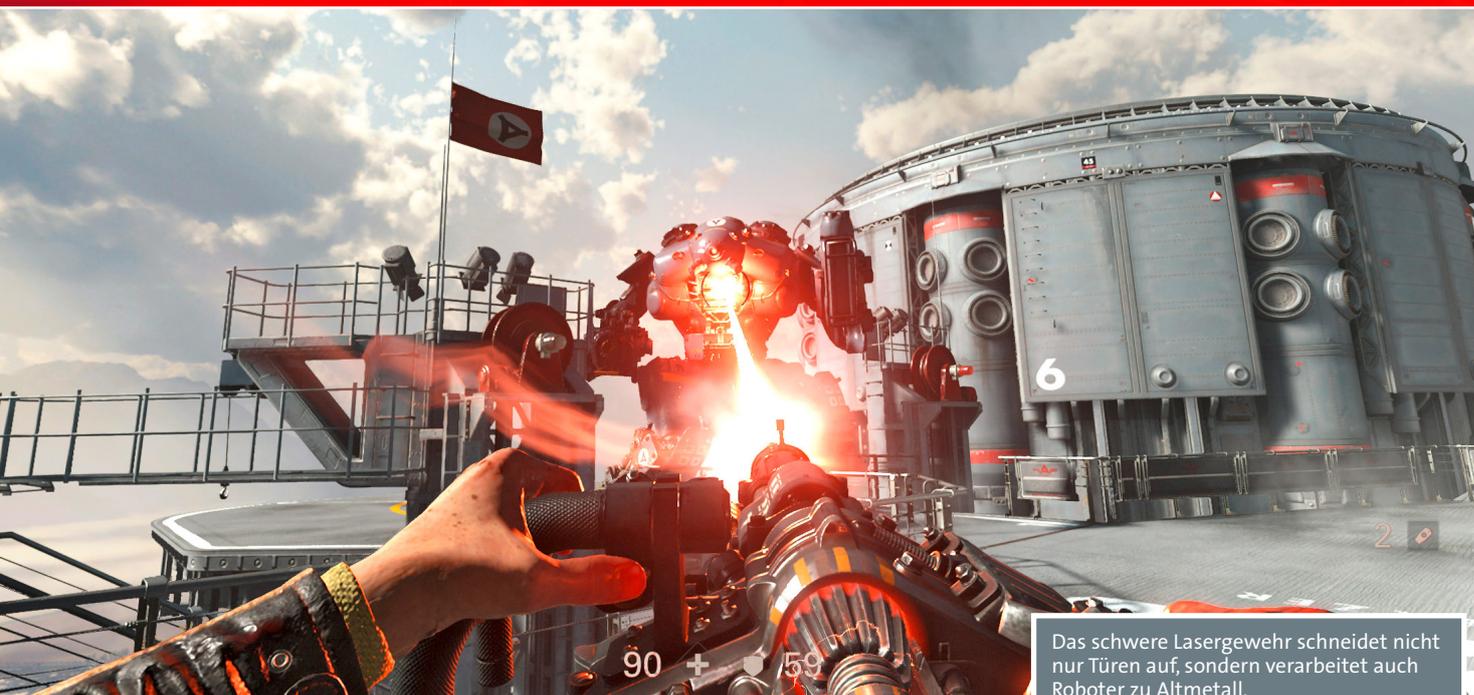
Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Machinegames Termin: 27.10.2017 Sprache: Deutsch  
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 12 Stunden Preis: 55 Euro DRM: ja (Steam)



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
für Story



Das schwere Lasergewehr schneidet nicht nur Türen auf, sondern verarbeitet auch Roboter zu Altmetall.

## The New Colossus überzeugt uns mit seiner Mischung aus Ernst, Humor und einem genialen Shooter-Gefühl.

Von Philipp Elsner

In Wolfenstein 2: The New Colossus tragen Kriegsheld William »Terror-Billy« B.J. Blazkowicz und die Freiheitskämpfer vom Wiesener Kreis den Kampf gegen das skrupellose Regime in die USA. Denn nach dem Sieg über General Totenkopf im Vorgänger Wolfenstein: The New Order herrschen noch immer die Faschisten über die alternative Welt der 1960er Jahre. Zusammen mit alten Verbündeten und neuen Widerstandskämpfern legen wir uns also erneut mit der bösen Supermacht an. Dabei erleben wir nicht nur brachiale Schießereien, sondern auch wieder eine packende Geschichte voller überraschender Wendungen, guter Musik und faszinierender Schauplätze.

Die Story wird dieses Mal für B.J. noch persönlicher und intimer. Als werdender Vater hat er mehr Grund denn je, die Welt vom Regime zu befreien – eine neue Stufe der Verantwortung lastet auf seinen Schultern.

Auf seinen obendrein geschwächten Schultern, wie Kenner des ersten Teils wissen. Doch keine Sorge, wer The New Order nicht mehr im Gedächtnis hat, bekommt in einem Rückblick Schlüsselszenen geliefert, um gut vorbereitet in den zweiten Teil zu starten.

Außerdem ist Wolfenstein 2 für B.J. eine Reise in seine Vergangenheit, längst verdrängte Erinnerungen an seine Eltern und seine Kindheit holen ihn ein. Diese Erinnerungen sind wiederum äußerst clever mit der Haupthandlung verwoben und sorgen für eine emotionale Achterbahnfahrt, wie sie nur wenige Shooter abliefern.

Im Laufe der Handlung erhalten die aus dem ersten Teil bekannten Kämpfer Verstärkung in Form von amerikanischen Widerstandsnestern. Deren Mitgliedern greift B.J. im Kampf gegen die Besatzer unter die Arme, rekrutiert sie für die große Revolution und holt sie an Bord des gestohlenen U-Boots Hammerfaust. Wie schon im Vorgänger sind die Figuren fast allesamt überzeichnet, funktionieren aber dank glaubhafter Darstellung und der herausragenden deutschen Vertonung innerhalb der Story und des Settings erstaunlich gut.

Das U-Boot Hammerfaust fungiert zugleich als Ausgangspunkt für Haupt- und Nebenmissionen sowie viele Nebenaktivitäten. So lauscht man dort zum Beispiel den Gesprächen der Crew, vertreibt sich die Zeit an Spielautomaten oder sammelt Collectibles wie Tagebücher oder Schallplatten ein.

Überhaupt strotzen die Levels noch mehr als im Vorgänger vor atmosphärischen Details: Propaganda-Poster, Werbetafeln und Zeitungsartikel verstärken den Eindruck des bedrückenden Besatzungsszenarios an allen Ecken und Enden. Bürger unterhalten sich über Sklavenuktionen, Ku-Klux-Klan-Anhänger frischen ihr Wissen über den ersten Germanen auf dem Mond auf.

Die sicherlich größte Stärke auf der Story- und Atmosphäreseite: Wolfenstein 2 gelingt der äußerst bemerkenswerte Kniff, dass es Ernsthaftigkeit und Humor in allen seinen Facetten verbindet, ohne dabei auch nur ein einziges Mal angestrengt zu wirken. Das Spiel schafft es von einer Sekunde auf die andere aus einer dramatischen Situation eine schreiend komische zu machen. Um uns dann nur wenige Momente später wieder daran zu erinnern, dass es in diesem



Die vielen Dialoge sind exzellent vertont. Mimik und Gestik passen hervorragend und verleihen den Figuren Charakter.



Das Regime lässt sich zu jeder Gelegenheit feiern. Hier sind wir in Roswell unterwegs. Undercover!

## Ist Wolfenstein 2: The News Colossus uncut?

Ja und nein. Die deutsche Version von Wolfenstein 2 ist bei der (durchaus sehr drastischen) Gewaltdarstellung komplett ungeschnitten. Allerdings fehlen alle direkten Bezüge zum Dritten Reich und sämtliche verfassungswidrigen Symbole. Stattdessen ist die Rede vom Regime, dem germanischen Reich und dem Kanzler als oberster Anführer. Der heißt Herr Heiler und muss auch ohne seinen Schnauzbart auskommen. Entsprechend können wir auch nicht auf die englische Original-Tonspur zugreifen werden. Atmosphäre büßt Wolfenstein 2 unserer Einschätzung nach dadurch aber nicht ein, zumal die deutsche Lokalisierung in sich schlüssig und nicht aufgezwungen wirkt.

Spiel um den Kampf gegen ein totalitäres Regime geht. Das passiert mal ganz plakativ, wenn sich B.J. und der Forscher Seth über den Ernst der Lage unterhalten, während im Hintergrund Regime-Soldaten vergebens versuchen, an einer Mikrowellenfalle vorbeizuschleichen. Oder es passiert auf dezente Art, wenn die Freiheitskämpferin Grace sich erst ihr Baby an die Brust legt und sich nahezu zeitgleich eine Kippe anzündet, um sich dann fast wie in Trance an ihre schrecklichen Erlebnisse zu erinnern.

### Klassisch trifft neu

Im Kern bleibt Wolfenstein 2 wie bereits sein Vorgänger bei den Wurzeln des Genres und präsentiert sich als Oldschool-Shooter. Gesundheit regeneriert sich automatisch nur bis zu einem gewissen Grad, danach helfen nur noch Medipacks und Rüstung weiter, die B.J. auf Tastendruck oder durch einfaches Drüberlaufen aufhebt. Der Schwierigkeitsgrad hat sich gewaschen, bereits ab der zweitleichtesten Stufe geht's ordentlich zur Sache. Darüber wird's insbesondere für Run-and-gun-Fans zuweilen richtig knifflig. Wer will, kann dank Schalldämpfer-Modifi-

kation und Wurfaxt schleichend vorgehen und feindliche Kommandanten ausschalten, bevor sie Verstärkung rufen. Das Hauptgeschäft bleibt aber das Ballern. Und hier zieht Wolfenstein 2 alle Register: Alle Waffen fühlen sich durch die Bank wuchtig an und lassen sich nicht nur durch das Akimbo-System frei mischen, sondern mit Verbesserungskits an die persönlichen Vorlieben oder den Ggertypen auch anpassen. Aus dem Sturmgewehr wird mit panzerbrechender Munition und Zielfernrohr so fix ein Scharfschützengewehr, das auch schwere Ziele auf große Distanz knackt.

Die vielfältigen Gegner erfordern die richtige Taktik und verfügen über Schwachpunkte, die man gezielt angreifen kann. Schwer gepanzerte Supersoldaten haben zum Beispiel einen empfindlichen Tank auf dem Rücken, der sensibel auf Beschuss reagiert!

Obendrein entwickelt sich B.J. durch das Vorteilssystem nach und nach weiter und erhält neue Fähigkeiten. Skillpunkte gibt's aber nicht, schließlich ist Wolfenstein 2 kein RPG. Stattdessen verbessern wir genau die Eigenschaften, die wir im Kampf häufig einsetzen. Wer beispielsweise viele Kills per

Wurfaxt erzielt, trägt bald mehr davon mit sich herum. Obendrauf können wir im Lauf der Kampagne bis zu drei Mods für unseren neuen SciFi-Anzug erhalten, die B.J. neue Routen durch die Levels und Optionen im Kampf eröffnen. Die Donnerfäuste lassen ihn per Sprint durch brüchige Wände und sogar ungepanzerte Fußsoldaten brechen – sehr praktisch! Aufgesetzt wirkt dabei keine dieser Optionen, alles fügt sich sehr organisch ins Spiel ein und sorgt tatsächlich für mehr Abwechslung.

Apropos Abwechslung: Neben den Story-Missionen gibt es auch optionale Nebenaufgaben, die wir an Bord der Hammerfaust starten können. Dazu dechiffrieren wir bei getöteten Kommandanten gefundene Lochkarten mit einem simplen Minispiel und schalten dadurch Distrikte frei, die wir jederzeit bereisen können. Dort gilt es, einen hochrangigen Offizier des Regimes auszuschalten – als Belohnung winken Verbesserungen für B.J.s Kampfanzug und seine Waffen. Die wiederum erleichtern dann das Vorankommen in den Hauptmissionen. Allerdings sind die Distrikt-Attentate sehr gleichförmig und halten im Vergleich zu den



**Philipp Elsner**  
@GameStar\_de



Es ist wirklich lange her, seit mich ein Ego-Shooter so gefesselt hat wie Wolfenstein 2: The New Colossus. Vom ersten Augenblick an begeistern mich die skurrilen Charaktere, die Story mit ihren tragischen und ihren komischen Momenten und die brachiale Action und wie alles ineinandergreift. Kaum einen Spieleschurken habe ich so hassen gelernt wie Frau Engel und kaum ein Waffenarsenal hat mir so viel Spaß gemacht wie das Sammelsurium aus Schockhammer-Flinte, Dieselpistole, Laserkraftwerk & Co. Der konsequente Verzicht auf jede Form von Multiplayer erweist sich als Segen für die Wolfenstein-Reihe, die so ihre volle Stärke in ihren Singleplayer-Kampagnen ausspielen kann. In diesem Sinne: Ich hoffe und warte gespannt auf Teil 3. Und spiele bis dahin mit Sicherheit noch mal The New Colossus durch.

richtigen Story-Einsätzen wenig Überraschungen bereit, zumal die Schauplätze stets Varianten bereits besuchter Orte sind. Nach einer Handvoll Nebenjobs ist deshalb die Luft raus – hier hätte man mehr draus machen können. Immerhin lassen sich die Nebenmissionen auch nach dem Abschluss der Kampagne noch starten, sodass Sammler auch das letzte der zahlreichen Collectibles einsacken können.

Für mehr Wiederspielwert sorgt das Zeitlinien-System: Je nachdem, für welche von zwei Optionen man sich im Rückblick auf The New Order zu Beginn entscheidet (Kenner des ersten Teils wissen, welchen Moment wir konkret meinen), verläuft die Geschichte etwas anders. Einige Cutscenes und Dialoge nehmen eine neue Wendung, sogar die Waffenauswahl unterscheidet sich. Etwa zehn Stunden sollte man einrechnen, wenn man ausschließlich die Haupt-story einer Zeitlinie durchspielt und sich



Jedes Gefecht hinterlässt seine Spuren. Sogar B.J. bekommt im Nahkampf Blutspritzer ab.

nicht mit Spielwelt, Collectibles oder Nebenaufgaben abgibt. Wer alles komplett erledigen will, kann aber je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad auch mehr als das Doppelte investieren.

#### Die äußeren Werte

Auch für Wolfenstein 2 gilt: Wo Licht ist, ist auch Schatten. So hatten wir während des Tests ein paar mal ärgerliche Sound-Aussetzer und lippensynchron war auch nicht immer alles. Das reißt vor allem bei den Cutscenes aus dem Spiel – schade um die tolle Vertonung! Selten beobachteten wir derbe KI-Aussetzer, zum Beispiel wenn ein Soldat mitten im Gefecht beschließt, einfach wieder vor sich hinzupfeifen und auf Patrouille zu gehen, als wäre nichts. Immerhin nutzen die Standardgegner meist Deckung und werfen ab und zu Granaten. Auch an der Steuerung haperte es hin und wieder, besonders in hektischen Situationen. So dauerte es oft einfach zu lange, bis wir im neuen Akimbo-Modus (zwei Waffen gleichzeitig) endlich genau die Knarren in der rechten und linken Hand hatten, die wir wollten. Das ist alles ärgerlich, grobe Schnitzer muss man aber nicht befürchten.

In Sachen Grafik, Sound und Performance macht The New Colossus eine gute Figur. Auf einem Testsystem mit Geforce GTX 1070, Core i5-6500 mit 3,2 GHz und 16 GB RAM erreichten wir auf Ultra-Einstellungen in Full-HD-Auflösung konstant 60 Bilder pro Sekun-

de. Lasergewehre und Sprengwaffen sorgen für hübsche Partikeleffekte, die Flammen eines Panzerhundes erhellen stimmungsvoll die Umgebung. Dass die ein oder andere Textur etwas matschig wirkt, geht dabei im Gesamteindruck unter.

Ein besonderes Lob verdient der Soundtrack, der an genau den richtigen Stellen für ein großes Atmosphäre-Plus sorgt. Von treibendem Electro-Metal im Kampf über stimmungsvolle Klarinettenmusik in ruhigen Momenten bis hin zu den berühmten Liedern der Regime-Beatles »Die Käfer«, die sofort als Ohrwurm hängen bleiben, ist alles dabei. Mond, Mond, ja, ja! ★

## WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i7-3770 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-4770 / AMD FX-9370  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 470  
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- tolle Grafik- & Soundeffekte
- detaillierte Umgebungen
- stimmungsvoller Soundtrack
- geniale deutsche Sprecher
- kleinere Soundbugs

### SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Levels
- motivierende Perks & Upgrades
- gutes Waffen-Feeling
- oft Schleiern oder Ballern möglich
- Nebenmissionen zu gleichförmig

### BALANCE



- angenehm knackige Gegner
- Wechsel zwischen den Schwierigkeitsgraden jederzeit
- Waffen & Upgrades wirken sich spürbar aus
- Checkpoints und Quicksave
- hin und wieder KI-Aussetzer

### ATMOSPHÄRE / STORY



- eindrängliches Szenario
- glaubhafte Charaktere
- Humor und Ernst ergänzen sich
- massig coole Details
- gutes Erzähltempo

### UMFANG

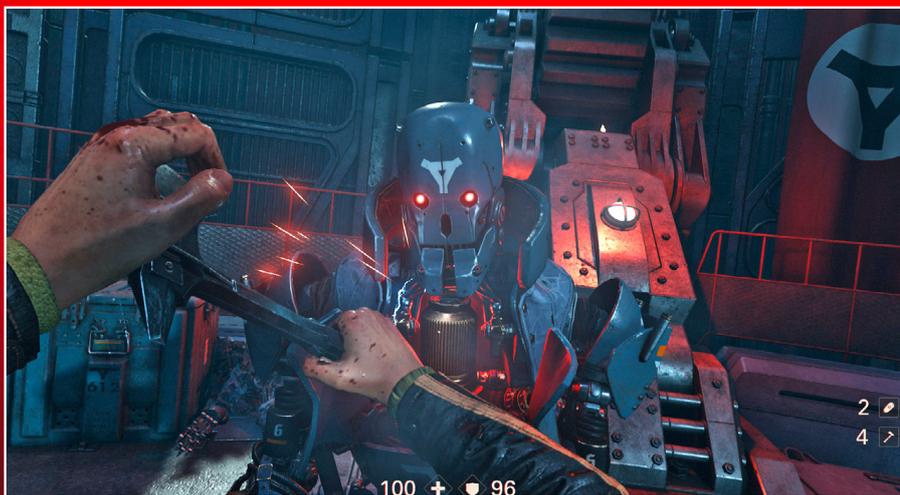


- reiner Story-Umfang von über 10 Stunden
- Zeitlinien sorgen für Wiederspielwert
- District-Attentate als Nebenjob
- zig Collectibles
- manche Aufgaben wirken gestreckt

### FAZIT

Ein fast perfekt ausbalancierter Mix aus Härte, Humor und klassischem Shooter-Gameplay mit modernen Elementen.

89



Diese Roboter sehen ein bisschen aus wie der Terminator und sind blitzschnell unterwegs.