

# B. J. IS BACK

---

**C**hapeau! Was MachineGames hier hingezaubert hat, verdient wirklich Anerkennung. Ein Game ohne Mikrotransaktionen und ohne irgendwelche Online-Features, dafür aber mit sehr viel Liebe zum Detail, einer spannend erzählten Geschichte mit vielen interessanten Charakteren und rasanter Action. Dieses Spiel sollte man sich nicht entgehen lassen. Wieso das so ist, erkläre ich euch in unserem Test.

## BITTERERNST UND URKOMISCH

Zusammen mit den Freiheitskämpfern des Weisenauer Kreises setzt William Joseph Blazkowicz seinen Kampf gegen das Regime in einer dystopischen Vergangenheit der 1960er Jahre in Wolfenstein 2: The New Colossus fort. Neben dem totalitären System ist Irene Engel, bekannt aus Wolfenstein: The New Order, unser größter Feind. Für die Obergruppenführerin ist die Herrschaft des Regimes das Allerwichtigste in ihrem Leben. Wichtiger noch als ihre Tochter, die wir im Laufe des Spiels noch genauer kennenlernen werden. Frau Engel ist böse, sadistisch und skrupellos. Genau das macht sie aber zu einem der interessantesten Antagonisten der Videospielgeschichte. Für mich wird sie nur noch von Vaas aus Far Cry 3 getoppt. Aber auch alle anderen Charaktere im Spiel verdienen großes Lob. In ihnen steckt wirklich Leben. Es macht einfach Spaß, ihnen zuzuschauen. Sie schaffen es auch immer wieder, den ernsten Ton der Geschichte aufzulockern,

ohne dass es aufgesetzt oder abgedroschen wirkt. Diesmal erfahren wir auch mehr über B. J. Wir lernen seine Vergangenheit kennen und in welcher Beziehung er zu seinen Eltern stand. Man wird in den knapp 10 Stunden der Story also wirklich gut unterhalten. Außerdem gibt es zwei verschiedene Timelines, wie im Vorgänger, was zum nochmaligen Durchspielen einlädt, da jede dieser Zeitlinien einen exklusiven Charakter enthält. Nicht nur, dass die beiden unterschiedlich auf unsere anderen Crew-Mitglieder reagieren, sie geben uns auch jeweils eine besondere Waffe, die wir während der Jagd auf das Regime benutzen dürfen.

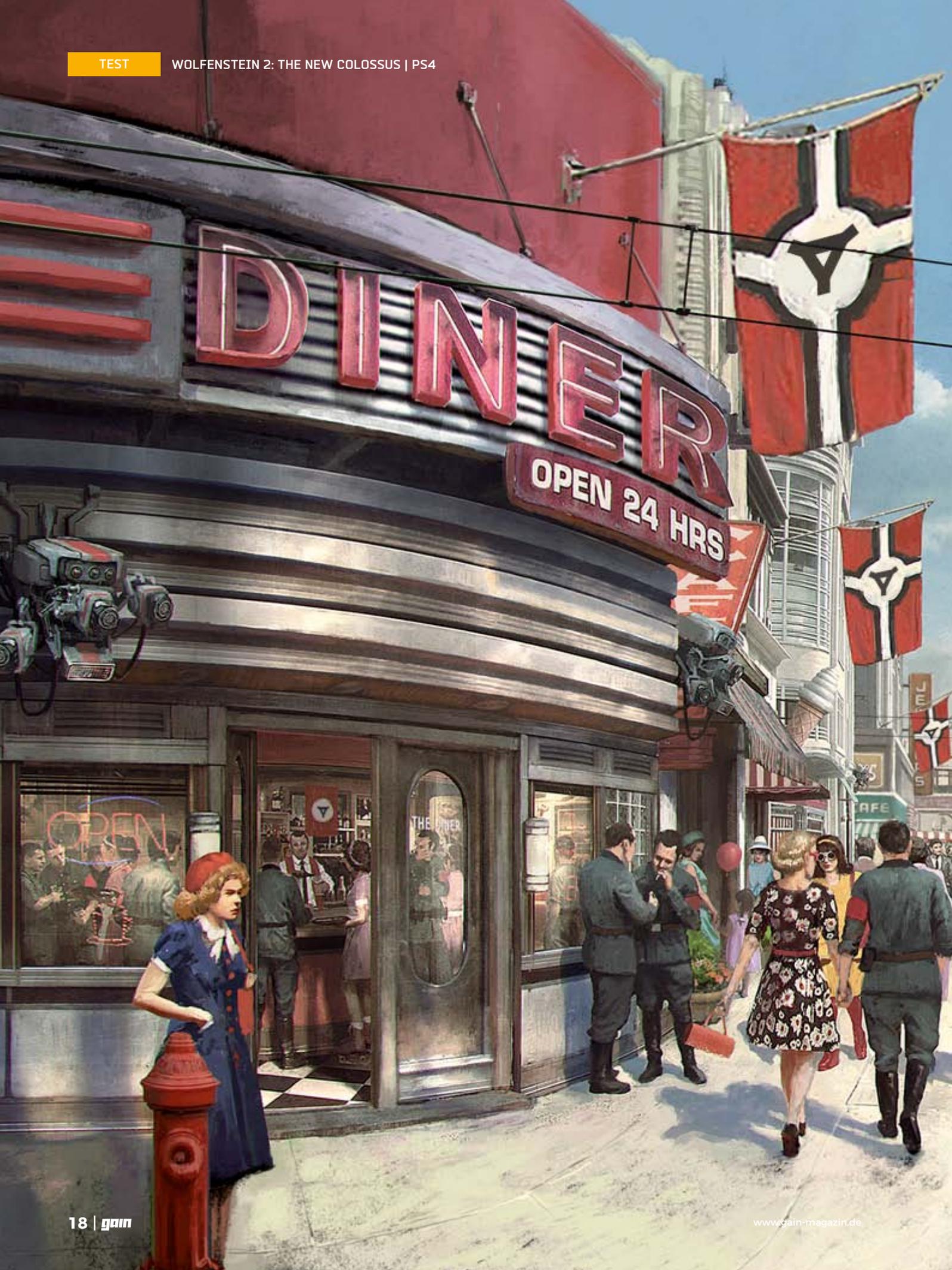
## JAGD NACH DEN OFFIZIEREN

Neben der erstklassigen Story, zu der ich gar nicht zu viel verraten möchte, außer, dass sie grandios erzählt wird und voll von überraschenden Momenten ist, gibt es auch noch eine Menge Nebenmissionen, die aber leider nicht an die Qualität der Hauptgeschichte heranreichen. Durch das Töten feindlicher Kommandanten erhalten wir Enigma-Codes, welche wir in unserer Basis, dem U-Boot Hammerfaust, an einer Enigma-Maschine entschlüsseln können, um so Nebenaufgaben freizuschalten. In diesen müssen wir immer einen Offizier des Regimes um die Ecke bringen, der uns eine der 16 Todeskarten einbringt. Leider spielen sich alle diese Missionen ziemlich gleich und finden einfach nur auf recycelten Karten der Hauptstory statt, nur mit anderen Gegnern, die uns das Leben

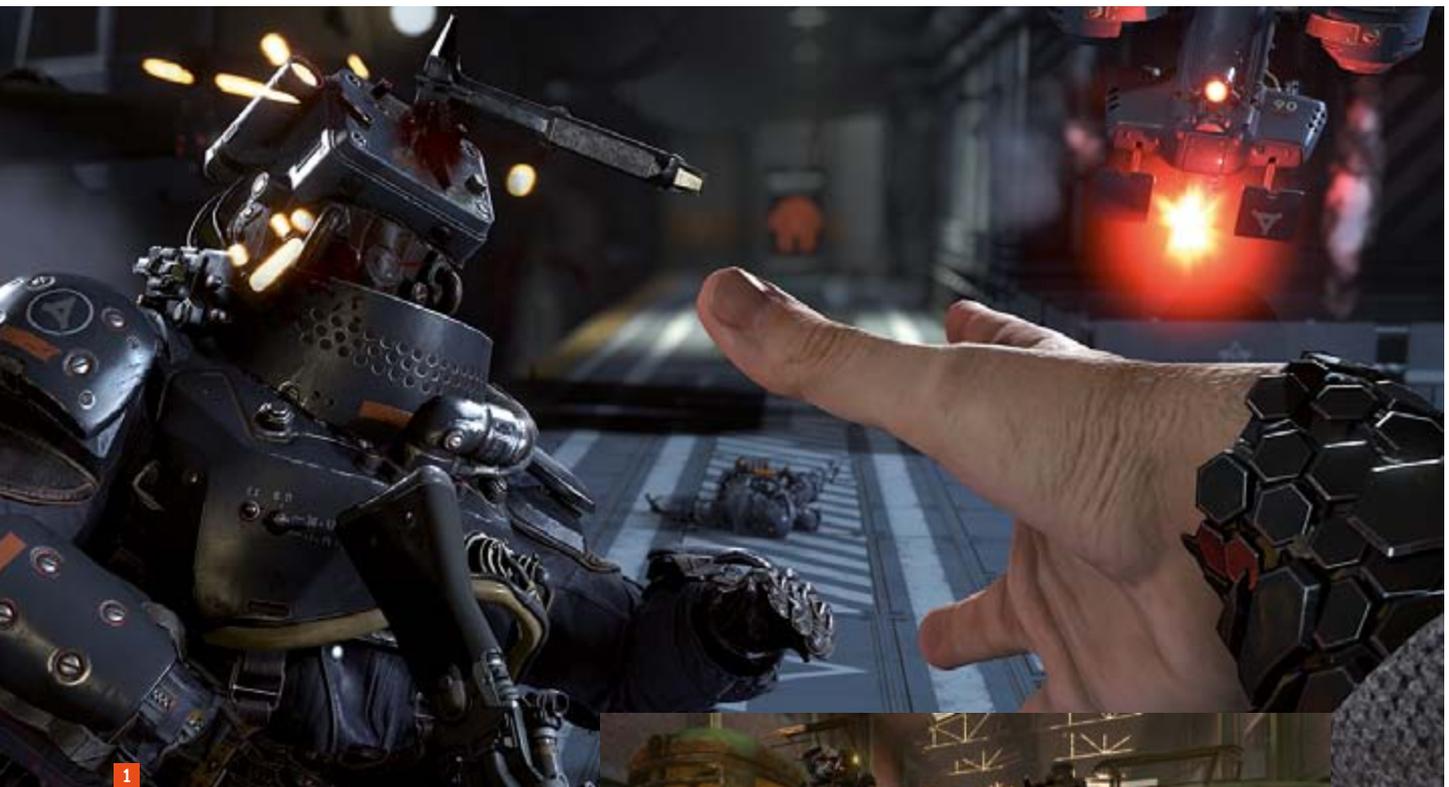
The image is a promotional cover for the video game Wolfenstein 2: The New Colossus. It features the main character, B.J. Blazkowicz, standing in the center of a dark, ruined city street. He is wearing a yellow leather jacket over a green t-shirt with a logo, and dark pants. He has a serious expression and is holding a submachine gun in his right hand. The background shows a large, bright sun or moon in a red sky, with three blimps flying in the upper left. The foreground is filled with a large pile of dark, metallic helmets, some of which have a white 'W' logo on them. The title 'WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS' is written in large, white, bold letters across the middle of the image.

# WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

BETHESDA | PC - PS4 - XBOX ONE | 27.10.2017 | 60 EURO







1

#1 Da helfen auch keine Kopfschmerztabletten mehr.

#2 Mit zwei Waffen in der Hand heizen wir den Feinden gleich doppelt so sehr ein.



2

schwer machen. Zusätzlich gibt es aber auch noch eine ganze Menge anderer Sachen zu sammeln: Insgesamt gibt es 216 Collectibles. Darunter befinden sich noch Goldbarren, Starkarten, Concept Art, Max' Spielzeug und Schallplatten. Außerdem gibt es auch noch 150 lesbare Objekte, wie zum Beispiel Zeitungen, die noch mehr zur Atmosphäre beitragen. Mit alledem sind wir locker nochmal mindestens weitere 10 Stunden beschäftigt. Kurz nach Release wurde auch noch ein Modus namens Kampfsimulation freigeschaltet, in dem wir in kurzen Abschnitten aus der Hauptstory auf Highscore-Jagd gehen können.

### AKIMBO & LEARNING BY DOING

Das Tragen von zwei gleichen Waffen kennen wir schon aus dem Vorgänger. Neu ist jetzt allerdings, dass wir zwei verschiedene Waffen kombinieren können. So nehmen wir zum Beispiel eine schallge-

dämpfte Maschinenpistole in die rechte Hand und falls wir beim Schleichen entdeckt werden, haben wir in der anderen direkt unsere Schrotflinte bereit. Das ist an sich sehr praktisch, leider ist das System für die Waffenwahl nicht sehr intuitiv, was bedeutet, dass es während eines Feuergefechts fast unmöglich ist, die richtigen Waffen für jede Hand zu finden, ohne ins Gras zu beißen, da während der Auswahl das Spiel nicht pausiert oder zumindest eine Zeitlupe hinzuschaltet.

Gut gelungen ist hingegen das Skillssystem: Je nachdem, wie wir spielen, verbessern sich verschiedene Fähigkeiten ganz von alleine. Töten wir genug Feinde während wir zwei Waffen gleichzeitig tragen, erhöht sich unser maximaler Munitionsvorrat, schleichen wir viel und erledigen die Regime-Soldaten oft genug mit unserer Wurfaxt, können wir mehr von dieser mitführen. Außerdem können wir uns noch

mit drei Kampfmods verbessern. Der Phythongurt erlaubt es uns, uns durch extrem schmale Öffnungen zu quetschen. Mit dem Schlachtenläufer-Mod schießen uns Stelzen aus den Füßen, womit wir hochgelegene Bereiche erreichen können. Dann gibt es noch die Donnerfäuste, mit denen wir durch brüchige Wände und einfache Fußsoldaten preschen können.

### HARDCORE OLDSCHOOL-SHOOTER

Der clevere Einsatz all unserer Fähigkeiten ist auch dringend erforderlich, denn schon auf dem zweitleichtesten von sechs Schwierigkeitsgraden ist Wolfenstein 2: The New Colossus bockschwer. Selbst wenn wir das Spiel auf ganz leicht stellen, sterben wir doch hin und wieder schneller als uns lieb ist. Das liegt zum großen Teil daran, dass Wolfenstein ein Shooter der alten Schule ist. Unsere Lebensenergie regeneriert sich nicht von alleine komplett.



Selbst im Rollstuhl ist B.J. eine Tötungsmaschine.



Jetzt ein paar Würstchen zur Ablenkung, das wäre gut.

Health- und Armor-Pick-Ups müssen mit der E-Taste aufgehoben oder überlaufen werden. Und wir verlieren im Kampf so schnell Leben, dass wir fast genau so viel Zeit mit dem Suchen nach Health-Packs verbringen wie mit dem Abfeuern unserer Waffen.

### UNCUT? JEIN!

Deutsche Gamer brauchen sich um verminderte Gewaltdarstellung keine Sorgen machen. Wolfenstein 2: The New Colossus ist genauso blutig wie alle anderen Versionen des Spiels. Allerdings wurden alle Symbole mit Bezug auf den Nationalsozialismus abgeändert, da das Strafgesetzbuch laut §86a die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen verbietet. Deshalb haben wir es auch mit dem Kanzler Heiler zu tun, der im Spiel für den deutschen Markt von seinem Oberlippenbärtchen befreit wurde. Wolfenstein wird dadurch aber auf keinen Fall ein schlechteres Game. Einzig und alleine der Wegfall der englischen Sprachausgabe ist sehr schade. Ich zocke gerne in der Originalsprache des Spiel, weil dort die Sprachausgabe oft deutlich besser ist, leider ist dies hier nicht möglich. Zum Glück machen die deutschen Synchronsprecher einen ganz ordentlichen Job, auch wenn die englischen Sprecher doch etwas besser klingen.

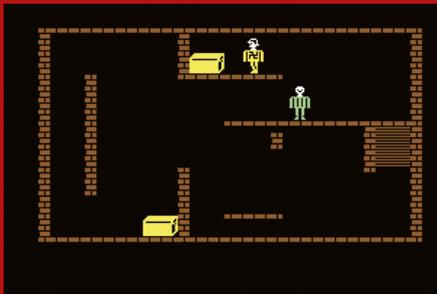
### FAZIT

Wolfenstein 2: The New Colossus macht so viel richtig, dass es schwer ist, überhaupt etwas Negatives zu finden. Trotzdem gibt es auch hier Kritikpunkte: Leider schwächeln die Nebenmissionen doch sehr, da sie alle gleich ablaufen und keine spielerische Abwechslung wie die Hauptstory bringen. Außerdem war während den Cutscenes nicht alles lippen synchron. Teilweise war es sogar so asynchron, dass man Blazkowicz sprechen hörte, ein anderer Charakter aber seinen Mund bewegte. Sowas sollte eigentlich nicht passieren. Trotzdem kann ich jedem, der auf Shooter steht, dieses Spiel empfehlen. Es gibt so viel zu tun und zu erleben. Und wer gerade mal nicht auf das Regime schießen möchte, sollte unbedingt das U-Boot Hammerfaust genauer begutachten und den Gesprächen der Crew-Mitglieder lauschen – seehr lustig. | **RK**



# WOLFENSTEIN GESCHICHTS- STUNDE

Wolfenstein II: The New Colossus ist ganz genau genommen tatsächlich schon der 15. Teil, der den Namen im Titel trägt oder irgendwie mit dem Universum zu tun hat. Hier mal eine chronologische Auflistung und kleine Infos zu allen Titeln:



## 1980

**1. CASTLE WOLFENSTEIN (1981):** Damals von Silas Warner für Muse Software entwickelt, erschien dieses Spiel zuerst auf dem Apple II. Später gab es aber auch Portierungen für MS-DOS, Commodore 64 und schwedischen Arari-Computern. Dieses Spiel diente id Software als Inspiration für das später erscheinende Wolfenstein 3D.



## 1985

**2. BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN (1984):** Damals von Silas Warner für Muse Software entwickelt, erschien dieses Spiel zuerst auf dem Apple II. Später gab es aber auch Portierungen für MS-DOS, Commodore 64 und schwedischen Arari-Computern. Dieses Spiel diente id Software als Inspiration für das später erscheinende Wolfenstein 3D.



## 1990

**3. WOLFENSTEIN 3D (1992):** Entwickelt von id Software wird Wolfenstein 3D oft als wegweisender Meilenstein der Videospiegelgeschichte betitelt. Anfangs nur für MS-Dos entwickelt, erschien der Shooter außerhalb von Deutschland noch auf vielen weiteren Plattformen. Unter anderem 1994 auf dem Super Nintendo, 2002 auf dem Game Boy Advance, 2007 für Windows/Linux und 2009 für PS 3 und Xbox 360.

## 1995

**4. SPEAR OF DESTINY (1992):** Von id Software entwickelt ging es im Spiel darum den Nationalsozialisten den Speer des Schicksal zu entreißen. Man kämpfte gegen die gleichen Feinde wie im Vorgänger, nur die Endgegner wurden geändert.

**5. SPEAR OF DESTINY MISSION 2: RETURN TO DANGER (1994):** Die Erweiterung zu Spear of Destiny wurde von FormGen Corporation heraus gebracht und enthielt andere Karten und Texturen. Spielerisch war aber alles identisch.

**6. SPEAR OF DESTINY MISSION 3: ULTIMATE CHALLENGE (1994):** Auch die nächste Erweiterung wurde von FormGen Corporation heraus gebracht und enthielt nur neue Karten und Texturen.



2000

2005

2010

2015

**7. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (2001):**

Entwickelt wurde Return to Castle Wolfenstein von Gray Matter Interactive und Nerve Software. Gepublished wurde es von Activision. id Software fungierte hier als Ausführerender Produzent.

**8. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR (2003):**

Tides of War war die Xbox-Portierung zu Return to Castle Wolfenstein und brachte neue Feinde, Waffen und Items. Außerdem war Wolfenstein 3D als Bonus mit inbegriffen.

**9. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION (2003):**

Operation Resurrection war die PS2-Portierung.

**10. WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY (2003):**

Enemy Territory wurde von Splash Damage unter der Führung von id Software entwickelt und von Activision gepublished und war ein reiner Multiplayer Shooter.

**11. WOLFENSTEIN RPG (2008/2009):**

Entwickelt von id Software und Fountainhead Entertainment erschien 2008 das Wolfenstein Rollenspiel auf Java ME und BREW fähigen Handys. Ein Jahr später erschien es auch für iOS Geräte.

**12. WOLFENSTEIN (2009):**

Dieses Wolfenstein wurde von Raven Software entwickelt, von id Software produziert und von Activision vertrieben.

**13. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER (2014):**

Entwickelt von MachineGames und von Bethesda Softworks veröffentlicht, verlassen wir das erste Mal in der Wolfenstein-Geschichte die Zeit des zweiten Weltkrieges. The New Order spielt im Jahre 1960.

**14. WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD (2015):**

The Old Blood ist ein Stand-Alone-Addon, spielt im Jahre 1946 und erzählt die Vorgeschichte zu The New Order.

**15. WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS (2017):**

Entwickelt von MachineGames und von Bethesda Softworks gepublished ist The New Colossus der direkte Nachfolger zu The New Order. Erschienen für Windows, Xbox One und PS4. 2018 soll noch eine Version für die Nintendo Switch erscheinen.