

Besser kämpfen in alten Mauern

Return to Castle Wolfenstein

Profi-Tipps, sämtliche Geheimnisse, Multiplayer-Tipps: Hier erfahren Sie alles zum spektakulären Ego-Shooter – und besiegen das Böse noch effektiver.

Da steckt ganz schön was drin: Der Ego-Shooter Return to Castle Wolfenstein enthält einen herausfordernden Solo- sowie einen komplexen Multiplayer-Modus. Damit Sie als Agent Blazkowicz möglichst effektiv durch die Kampagne kommen, erfahren Sie hier die besten Tipps. Außerdem verraten wir, wie Sie sämtliche Geheimnisse entdecken. Und wer im Mehrspieler-Modus antreten möchte, kriegt gleich die wichtigsten Taktiken für eine erfolgreiche Online-Karriere.

Allgemeine Tipps

**STEN
nutzen!**

TIPP 1: Die beste Waffe für Standard-Situationen ist die leise und effektive Sten-MP. Allerdings müssen Sie sich angewöhnen, mit kurzen Stößen zu feuern, damit der Schießprügel nicht überhitzt.

**Auf RUMPF
zielen**

TIPP 2: Treffer am feindlichen Schädel richten den meisten Schaden an. Trotzdem sollten Sie überlegen, ob Sie nicht lieber auf den Rumpf zielen. Viele Waffen – vor allem die MPs – ziehen beim Schießen stark nach oben, und beim Anvisieren des Oberkörpers finden Ihre Kugeln dann auf jeden Fall ein Ziel.

**Ganz
RUHIG**

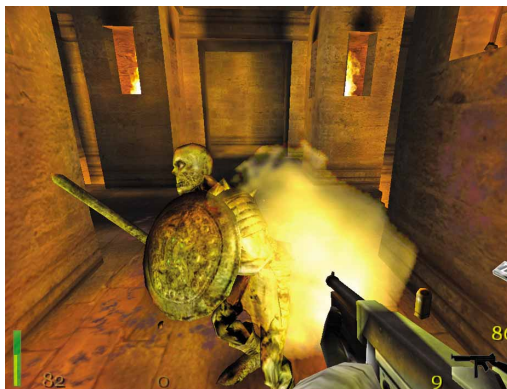
TIPP 3: Ihre Zielgenauigkeit hängt davon ab, ob Sie sich während des Schießens bewegen. Am höchsten ist sie, wenn Sie ruhig am Boden kauern, am weitaus niedrigsten beim Gehen oder gar Rennen.

**UNTOTE
töten**

TIPP 4: Zombies erfordern ein unkonventionelles Vorgehen. Die Untoten mit Schild sind von vorne besonders gut geschützt – also sollte Agent Blazkowicz ihnen in die Beine schießen oder um sie herumlaufen.

**DOPPELT
hält besser**

TIPP 5: Die schildlose Zombie-Art hält zwar mehr aus, ist aber unkomplizierter zu bekämpfen – draufhalten reicht.



Tipp 4: Der Zombie-Schild blockt Ihre Schüsse ab – aber nur von vorne.

Allerdings wollen diese Moder-Wesen gründlich in die ewigen Jagdgründe geschickt werden. Erst wenn sie explodieren, bleiben sie auch dort.

**Enge
GÄNGE
ausnutzen**

TIPP 6: Gegen Untote kämpfen Sie vor allem in engen Gruftgewölben. Nutzen Sie das aus: Wenn Sie es mit mehr als einem zu tun haben, rennen Sie ans Ende eines schmalen Gangs. Die Gegner blockieren sich dann gegenseitig, und Sie schalten einen nach dem anderen aus.

**LADY-
Killers**

TIPP 7: Eine besondere Herausforderung sind die schlanken Elite-Soldatinnen. Die sind schwer bewaffnet und weichen wieselflink aus. Attackieren Sie deshalb mit schwerem Geschütz, vorzugsweise aus der Deckung. Besonders effektiv ist die Tesla-Kanone, weil die Damen deren Stromzunge kaum entfleuchen können.

**Zur Seite
LEHNEN**

TIPP 8: Beim Schleichen, aber auch bei konventionellerem Baller-Vorgehen hilft es, dass Sie sich zur Seite lehnen können. Dadurch verschaffen Sie sich wertvolle Infos, etwa wie viele Gegner hinter der nächsten Ecke lauern.

**ALLES
mitnehmen**

TIPP 9: Bevor Sie einen Level beenden, suchen Sie in Nähe des Ausgangs noch nach Medi-Packs, Rüstung und Munition. Im nächsten Auftrag haben Sie es so ein wenig leichter – vor allem zum Spiel-Ende.

**MGs
nützen**

TIPP 10: Harren Sie an MG-Ständen ruhig auch dann noch aus, wenn keine Feinde zu sehen sind. Das Programm schickt an einigen Stellen gerne mehrere Wellen feindlicher Soldaten ins Gefecht.

Zwischengegner und Besonderes

Mission 2

**Das HELGA-
Monster**

TIPP 11: Weichen Sie den grünen Seelen aus, die vom Helga-Monster aus auf Blazkowicz zuschwärmen – die blockieren die Sicht. Gehen Sie außerdem immer, wenn Sie angeschlagen sind, in den Kellerraum zurück, und naschen Sie von den Vorräten. Davon abgesehen ballern Sie einfach nur lange genug auf die dicke Mutantin – schwierig zu treffen ist sie ja nicht. Den Zombie-Begleitschutz räumen Sie erst nach ihrem Ableben weg.

Mission 3

**Einsatz im
FREIEN**

TIPP 12: Der dritte große Einsatz kann für Frust sorgen. In einer grünen Waldlandschaft müssen Sie ungesehen ein feindliches Lager infiltrieren. Sobald eine der Wachen Alarm auslöst, ist die Mission gescheitert. Halten Sie sich deshalb möglichst am Rand der Karte auf, und meiden Sie direkten Sichtkontakt mit dem Gegner. Greifen Sie nur die

POSTEN
austricksen

Feinde an (per Messer oder einer anderen leisen Waffe), die Sie gar nicht umgehen können. Die Wachen auf den ersten beiden Türmen bleiben ungeschoren, die im dritten schalten Sie aus – ebenfalls möglichst ohne laute Geräusche.

TIPP 13: Kontakt mit dem Posten am Eingang vermeiden Sie, indem Sie sein Häuschen als Deckung nutzen. Die Basis betreten Sie am besten durch ein Fenster, das Sie am Ende der Mauer links des Haupttors erreichen. In der Station stellt vor allem der Soldat aus dem vorderen Teil eine Gefahr dar. Es gibt mehrere Möglichkeiten, ihn zu beseitigen. Wir haben ihn von der Hütte aus erledigt – allerdings gehört auf alle Arten ein wenig Glück mit dazu. Die Wache am Ausgang des Levels dürfen Sie übrigens auf gar keinen Fall erschießen.

Mission 5

Der SUPER-SOLDAT

TIPP 14: Der Cyborg im Labor ist eine harte Nuss. Sparen Sie auf dem Weg zu ihm möglichst an den kräftigeren Munitionsarten, und achten Sie darauf, ihn nur mit ausreichend Lebenspunkten und Rüstung anzugreifen; notfalls laden Sie den Spielstand neu. Im Untergeschoss sind außerdem zwei Ablagen mit Rüstung und Energie – die werden Sie auch brauchen.

DECKUNG
nutzen

TIPP 15: Ihr wichtigster Schutz ist die Glasscheibe mitten im Labor. Gehen Sie dort in Deckung, und locken Sie ihn abwechselnd nach links und rechts. Dabei werfen Sie ihm ein paar Granaten vor die Beine. Es dauert lange, aber die Explosionen zeigen nach einiger Zeit Wirkung. Um die Angreifer auf der Stahlplattform kümmern Sie sich besser erst später in aller Ruhe.

Mission 6

ZWEI
Gegner

TIPP 16: Auf den ersten Blick eine echte Herausforderung, entpuppt sich dieser Zwischenkampf als nur mäßig schwierig. Den Cyborg-Soldaten kann Agent Blazkowicz leicht ausweichen und gut in Deckung gehen, außerdem liegen ausreichend Medi-Kits herum. Setzen Sie ganz auf schwere Kanonen, etwa die Panzerfaust.

Mission 7

Endlich HEINRICH

TIPP 17: Der Kampf gegen Endgegner Heinrich ist der härteste – aber machbar. Wie schon in der Auseinandersetzung mit Helga weichen Sie den grünen Seelen aus. Umkreisen Sie ihn rückwärts laufend, dabei beschießen Sie ihn und lassen zusätzlich Handgranaten fallen. Nie stehen bleiben – sonst erwischen die Geister Sie. Nutzen Sie vor allem die Tesla-Kanone, damit kriegen Sie gleichzeitig einige der gegnerischen Begleiter. Ansonsten werfen Sie alles auf ihn, was ordentlich kracht – Raketen, Dynamit und die Kugeln der Venom-Waffe. Hinter den Pfeilern liegen ein paar Medi-Packs, außerdem wechseln Sie dort ohne allzu viel Hektik die Waffen.

Alle Geheimnisse

Mission 1, Level 1

Die BREITER-WAND

TIPP 18: Am Ende der zweiten Treppe sind ein paar Bretter. Zerstören Sie die – und schon haben Sie das erste Geheimnis und etwas Munition.

Im FUNK-RAUM

TIPP 19: Im Funkraum (dem mit Fernglas) findet Blazkowicz ein wertvolles Geheimnis hinter der großen Flagge.

Lose STEINE

TIPP 20: Weiter im Schlafrum sind zwischen den Betten ein paar lose Steine. Zerdeppern Sie die, und Sie haben

ETAGE
unten

schon das nächste Versteck gefunden und ein paar neue Gegenstände in Ihrem Inventar.

KERZEN
drehen

TIPP 21: Bei den nächsten feindlichen Wachen springen Sie ins untere Stockwerk und zerstören mit ein paar Schüssen die brüchige Wand.

Großer SAAL
Geheime TÜR

TIPP 22: Beim Kamin drehen Sie eine der beiden Kerzen, schon schiebt sich der Rauchfang zur Seite und gibt das nächste Geheimnis mit Extras frei.

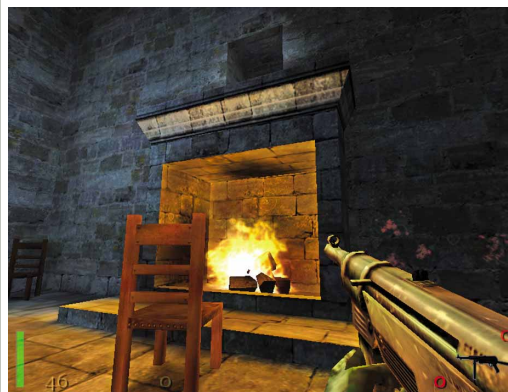
TIPP 23: Sie erreichen einen hellen, prächtigen Saal. Hinter dem großen Wandbild ist ein weiteres Versteck.

TIPP 24: Gleich im nächsten Gang ist eine Geheimitür. Um sie zu öffnen, drücken Sie den Stein direkt daneben.

Mission 1, Level 2

Auf KAMIN springen

TIPP 25: Kurz nach Levelstart kommen Sie zu einem Kamin. Das Bild dort bewegen Sie zur Seite und drücken den Schalter dahinter. Jetzt zerstören Sie noch die Flagge und schieben einen der herumstehenden Stühle vor den Kamin. Steigen Sie drauf, und springen Sie hoch. Auf den Abzug gelangen Sie zwar nicht, aber die versteckten Gegenstände wandern Ihr Inventar.



Tipp 25: Vom Stuhl aus springen Sie hoch genug.

WEIN und Stein

TIPP 26: Im Weinkeller findet unser amerikanische Held zwischen den beiden Fässern einen losen Stein – voilà, wieder ein Geheimnis emtdeckt.

Der TISCH

TIPP 27: Im Levelverlauf kommen Sie zu einem Schreibtisch mit einem Brief. Die Pinnwand dahinter zerstören Sie und erhalten dafür Goldbarren.

ROTES Licht

TIPP 28: Nun erreichen wir eine Tür mit roter Lampe. In dem Raum dahinter stehen zerstörbare Fässer. Hinter denen wiederum ist eine morsche Wand mit dem letzten Geheimnis in der ersten Mission.

Mission 2, Level 1

BUCH drücken

TIPP 29: In dem malerischen Dörfchen stehen in einem der Gänge zwei Soldaten und unterhalten sich, bis einer der beiden ins Gebäude geht. Dort finden Sie ein Regal mit einem herausstehenden Buch – Sie schieben es rein, und schon öffnet sich im Boden eine Treppe.

BALKON hüpfen

TIPP 30: Vor dem Stall ist ein Balkon mit zwei Erste-Hilfe-Päckchen. Die erreicht unser Held allerdings nur, indem er über die Brüstung neben der Treppe und dann über die Pfeiler springt. Von dort aus gelangt er mit einem Sprung zu den Geheimnissen.

Mission 2, Level 2

Raum der SARKOPHAGE

TIPP 31: Sie sind in der Gruft und gelangen bald in einen Raum mit vier Sarkophagen. An der hinteren Wand wa-

ckelt ein loser Stein – rein damit in die Wand. Nun laufen Sie schnell zurück in die Haupthalle und finden links den (nur kurz geöffneten) Zugang zum Geheimraum.

Mission 2, Level 3

**KREUZ
zerstören**

TIPP 32: In der Halle, in der Soldaten mit Zombies kämpfen, steht ein großes Kreuz. Nach ein paar Schüssen fällt es polternd um und reißt ein großes Loch in den Boden – der Zugang zum Geheimraum.



Tipp 32: Das fallende Kreuz öffnet ein Loch im Boden.

**Drei
SYMBOLE**

TIPP 33: Dort sind drei Platten mit Symbolen an der Wand. Die zeigen die Reihenfolge, in der Blazkowicz die Schalter an den Fallen betätigen muss: Auge, Vogel, Ankh-Kreuz. Eine Säule bringt ihn zur nächsten Ebene, dort drückt er die Schalter – Achtung, aus den nun offenen, einst geheimen Zugängen springen Zombies.

Mission 2, Level 4

**KIRCHE
erster Stock**

TIPP 34: Im oberen Stockwerk der Kirche finden Sie ein beschädigtes Geländer. Von dort aus hupsen Sie in den südlichen Teil der Kathedrale und bekommen dort das letzte Geheimnis dieses Abschnitts.

Mission 3, Level 1

**BALANCE
halten**

TIPP 35: In der feindlichen Basis sind links hinter dem Gebäude, durch das Sie reinkamen, ein paar Kisten. Springen Sie die hinauf, bis Sie auf dem Kabel stehen. Nun balancieren Sie vorsichtig darüber bis auf das Dach des versperrten Schuppens, lassen sich durch die Luke reingleiten und feuern auf die Gasbehälter – Geheimnis gefunden.

Mission 3, Level 2

**KARTE
vernichten**

TIPP 36: Direkt hinter der einstürzenden Brücke ist ein Raum mit einer großen Landkarte – die Sie natürlich zerstören. Jetzt drücken Sie noch den Schalter unter dem Schreibtisch, und der Schatz gehört Ihnen.

Mission 3, Level 3

**HANDWERK
meistern**

TIPP 37: Agent Blazkowicz erreicht rasch ein Zimmer mit allerlei Handwerksgeräten. Dort ist ein zerstörbares Gitter im Boden. Durch einen ziemlich engen Schacht kommt er in einen Geheimraum mit den letzten versteckten Gegenständen in diesem Abschnitt.

Mission 4, Level 1

**Hoch den
TRÄGER**

TIPP 38: Kurz vor Levelende laufen Sie einen großen Metallträger hinauf. Von dort aus hüpfen Sie auf den Boden im ersten Stock und finden geheime Gegenstände.

Mission 4, Level 3

**In den
ZUG**

TIPP 39: Von der Brüstung springen Sie auf den Zug. Durch die offene Luke gelangen Sie in einen der Wagons und finden dort zwei Überraschungen.

**Zweiter
STOCK**

TIPP 40: Kurz vor Levelende stellen Sie sich im zweiten Stockwerk auf das Geländer und hupsen vorsichtig zur Plattform gegenüber. Von dort aus bringt Sie ein weiterer Sprung zu einem geheimen Ort.

Mission 4, Level 4

**GAS
hochjagen**

TIPP 41: Bereits ganz kurz nach Levelstart stehen Sie vor zwei Gasflaschen. Die jagen Sie mit ein paar Schüssen in die Luft, und schon gelangen Sie in einen versteckten Raum mit ein paar nützlichen Extras.

**MONSTER
im Käfig**

TIPP 42: Schräg hinter den Monsterkäfigen ist ein zerstörbares Gitter. Dadurch ballern Sie auf die Wand dahinter und erledigen anschließend das Biest. Jetzt steigen Sie durch die zerstörte Wand in den Geheimraum.

**Tief
TAUCHEN**

TIPP 43: Im Torpedoraum kurz vor dem U-Boot-Dock springen Sie ins Wasser und zerstören das Gitter hinter den Röhren. Dann tauchen Sie im Tunnel bis zum Knopf, drücken ihn und erreichen ein Ventil – drehen! Das Becken vor dem Torpedoraum füllt sich, Sie springen rein und tauchen bis zum Loch in der Decke. Direkt dahinter sind die Geheimnisse.

**BRETT
zerdeppern**

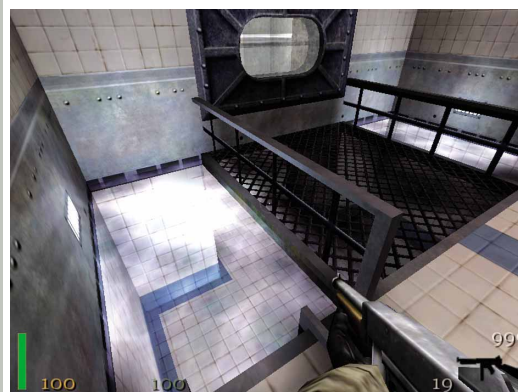
Mission 5, Level 1

TIPP 44: Gleich hinter dem ersten Gebäude ist ein Bretterschlag. Den zerdeppert Blazkowicz und kommt in einen Gang, der direkt zum Geheimraum führt. Anschließend verlässt er das Haus durch den Haupteingang.

Mission 5, Level 2

**Ab ins
NASSE**

TIPP 45: Nach Laden des Levels springen Sie ins Wasser und tauchen zu der Schleuse. Die öffnen Sie und schwimmen weiter bis zum Geheimraum. Vorsicht, dort ist gemeinerweise neben den Schätzen auch einer der Super-Soldaten versteckt; danach finden Sie in dieser Mission keine Geheimnisse mehr.



Tipp 45: Durchs Wasser erreichen Sie sonst unzugängliche Stellen.

Mission 6, Level 1

**Im
DAMM**

TIPP 46: Innerhalb des Staudamms ist ein Lift. Drücken Sie den Schalter, aber fahren Sie nicht mit hoch. Am Boden sehen Sie wieder mal ein Gitter – auf damit. Folgen Sie dem Schacht bis in die Waffenkammer und sammeln Sie alles ein, was Sie dort finden. Die Ventile und rauchenden Röhren in der Umgebung sehen verdächtig nach Versteck aus, bergen jedoch kein Geheimnis.

Mission 6, Level 2

Erster DURCHGANG

TIPP 47: Direkt in dem ersten Torbogen ist eine kleine Tür. Ein paar Schüsse zerstören das Schloss, und Sie erreichen die Gänge dahinter und sind rasch reicher.

Keine RUHE

TIPP 48: In den Ruheräumen des Major Hochstedder zerstört unser Held die Truhe direkt vor dem ordentlich gemachten Bett und findet etwas Nettes.

Die DACHRINNE

TIPP 49: An der – schlecht sichtbaren – Dachrinne neben dem Fenster klettern Sie hoch und gelangen so zum sonst nicht erreichbaren Raum des Scharfschützen.



Tipp 49: An der Dachrinne im Eck gelangen Sie hoch.

Kleiner KORKEN

TIPP 50: Wieder kommen Sie in einen Weinkeller. Diesmal drücken Sie einen (recht kleinen) Korken in das Fass, und schon öffnet sich eine verborgene Tür.

Der GENERAL

TIPP 51: In dem Zimmer mit General Hauptmann versteckt sich hinter dem großen Bild ein Schalter. Ein Druck darauf gibt das Versteck auf der anderen Seite des Raums frei.

Mission 6, Level 3

Geheime TÜR

TIPP 52: Kurz nach Levelbeginn steht Blazkowicz vor einem Kamin mit Bild. Letzteres zerstört er und feuert dann einmal auf den Schalter. Siehe da: Unter der Treppe im Foyer ist eine Geheimtür.

Noch ein KAMIN

TIPP 53: Auch in der Bibliothek ist ein Kamin. Wenn Sie an der Schaufel ziehen, schiebt sich die Feuerstelle zur Seite und gibt Extras frei. Die restlichen Geheimnisse finden Sie im Beschwörungs-Saal.

Mission 6, Level 4

Brüchiger BODEN

TIPP 54: Sobald Sie die Ruine erreicht haben, feuern Sie auf den brüchigen Boden, springen in den nun zugänglichen Keller und bekommen Nachschub.

Mission 7, Level 1

Kleiner FELS

TIPP 55: Klettern Sie auf das Brückengeländer rechts, und springen Sie von dort aus auf den kleinen Felsvorsprung. Er führt direkt in eine Höhle mit Extras.

Mission 7, Level 2

Offene EXTRAS

TIPP 56: Hier liegen fast alle Extras offen herum und warten nur darauf, dass unser Agent sie einsammelt. Lediglich den Sarkophag (enthält Goldbarren) muss er mit ein paar gezielten Schüssen knacken.

Dunkles GITTER

TIPP 57: Direkt unter der dritten Treppe befindet sich ein (schlecht sichtbares) Gitter. Mit gezieltem Feuer ist es innerhalb kurzer Zeit geöffnet.

Scharfe SCHÜTZEN

TIPP 58: Das letzte Geheimnis ist bei einem Scharfschützen hinter dem Holzfenster. Um dorthin zu gelangen,

läuft Blazkowicz den schrägen Balken hinauf und marschiert auf dem Dachboden bis zum Loch, das in das Zimmer mit dem Feind führt.

Multiplayer

DAS TEAM ist alles

TIPP 59: Kämpfen Sie so weit wie möglich nur im Team. In Wolfenstein gilt das vor allem für die angreifende Gruppe. Wenn Sie allein auf weiter Flur sind, suchen Sie sich lieber ein sicheres Plätzchen, bis ein oder besser zwei Kameraden auftauchen.

SANITÄTER gesucht

TIPP 60: Vielen Spielern macht es keinen Spaß, als Medic anzutreten – trotzdem muss in jedes gute Team unbedingt ein Sanitäter, damit angeschlagene Kumpel möglichst schnell geheilt werden.

Schwere WAFFEN

TIPP 61: Soldaten mit schweren Waffen gehören bei Angriffen nach vorne – das gilt natürlich vor allem auf Servern mit »Friendly Fire«.

INGENIEUR ist wichtig

TIPP 62: Auf einigen Maps sollten zu Beginn mehrere Team-Mitglieder als Ingenieure antreten und Bomben verteilen, um später ein leichteres Vorgehen zu ermöglichen. Währenddessen sorgen ein paar Soldaten aus dem Hintergrund für Feuerschutz.

Die PANZERFAUST

TIPP 63: Auf den Servern sind sehr viele Soldaten zu sehen, die vor allem mit der Panzerfaust kämpfen. Die ist nur bedingt effektiv. Speziell in Gängen sollten Sie lieber zur Pistole greifen, nebenbei laufen Sie dann auch schneller. Wenn Sie unbedingt mit der Panzerfaust antreten wollen: Zielen Sie nicht direkt auf den Gegner – der ausweichen könnte –, sondern auf eine Wand oder den Boden unmittelbar in seiner Nähe. Die Raketen haben einen ausreichend großen Wirkungsradius.

Gute KOMBI

TIPP 64: Besonders effektiv ist die Kombination aus Ingenieuren und Lieutenants. Während Erstere ihre Bomben legen, fordern Letztere einen Luftangriff an – der verursacht ordentlich Schaden und nimmt mit seiner Explosion den feindlichen Scharfschützen gleich die Sicht.



Tipp 64: Beim Luftschlag kann der Feind wenig sehen.

TAKTIK überprüfen

TIPP 65: Die Pause nach Ihrem Ableben ist eine gute Gelegenheit, die Team-Taktik zu überprüfen. Eventuell stellen Sie fest, dass alle Mitglieder als normaler Soldaten antreten – dann sollten Sie Ihre Klasse ändern.

MEDIZIN zu Füßen

TIPP 66: Besonders kampfstark ist auch ein Zweiergespann aus einem Scharfschützen und einem Medic. Der Arzt kann den Soldaten heilen, während dieser auch aus ungeschützter Position heraus seine Feinde aufs Korn nimmt. Dabei sollte der Mediziner die Medi-Packs bei den Füßen des Kameraden ablegen – sobald der getroffen ist, nimmt er die Hilfe automatisch zu sich. **PS**