



Die erbeutete **Strahlenwaffe** der Nazis ist den poplign Karabinern unserer Gegner haushoch überlegen.

Wie bei Rambo: Der jüngste Teil der Reihe bekommt keine Zahl und keine blumigen Unterzeile. Der nackte Name reicht den Fans vollkommen.

Wolfenstein

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5593

Bei **Wolfenstein** gehen gleich bei drei Gruppen von Leuten die Lampen an. Zum Ersten bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Beide Vorgänger wurden wegen ihrer Gewaltdarstellung indiziert. Zum Zweiten bei den Staatsanwaltschaften: Als Weltkriegs-Shooter enthalten die englischen Fassungen der Serie Hakenkreuze und andere Nazi-Symbole, die hierzulande gemäß § 86a Strafgesetzbuch verboten sind. Zum Dritten freuen sich aber auch die Fans des Action-Genres, denn die **Wolfenstein**-Spiele waren ... äh, nunja ... werbende Aussagen über indizierte Medien sind auf

diesen Seiten verboten, lassen Sie es uns also wertungsfrei so formulieren: Die Vorgänger waren Ego-Shooter, und der neuste Teil wird auch einer.

Deutsche rein

Raven Software, die Entwickler des neusten Teils der **Wolfenstein**-Serie, kennen sich mit Ego-Shootern aus – und mit der BPjM ebenfalls: Ihre Werke **Soldier of Fortune 2** und **Quake 4** landeten bereits auf dem Index. Insofern können wir auch nichts Gutes (und damit Werbendes) über deren Mehrspieler-Modi sagen, aber sie waren zumindest bei der Community sehr beliebt. Und so kün-

digt Eric Biessman, der kreative Leiter beim Projekt **Wolfenstein**, an, Raven werde das Klassenprinzip und die missionsbezogenen Spiel-Modi beibehalten, die bereits den Vorgänger so populär gemacht haben. Weitere Details will Biessman noch nicht verraten, dafür gibt's aber Informationen zur Singleplayer-Kampagne.

Hier schlüpfen Sie wieder in die Rolle des amerikanischen Spezialagenten B.J. Blazkowicz, der im Zweiten Weltkrieg hinter den feindlichen Linien gegen die Nazis kämpft. Wie im Vorgänger geben die sich nicht mit Maschinengewehren und Panzern zufrieden: Das Dritte Reich des **Wolfen-**

stein-Universums nutzt okkulte Kräfte. Die deutschen Wissenschaftler haben eine unermesslich große Energiequelle entdeckt: die »Schwarze Sonne«. Die will die Wehrmacht militärisch nutzen. Das Dumme ist nur, dass diese Sonne in einer Parallelwelt scheint, die von der unseren durch den so genannten »Schleier« getrennt wird, eine dünne Grenze zwischen den Dimensionen. Im Laufe seines Abenteuers wird Blazkowicz diesen Schleier immer wieder durchdringen, dort bizarre neue Feinde kennen und bekämpfen lernen sowie übermenschliche Fähigkeiten erhalten. Sie sehen schon: **Wolfen-**



Deutsche **Widerstandskämpfer** begleiten Blazkowicz bei seinem Kampf gegen die Wehrmacht.



Gruselig: Hinter dem »Schleier« werden die seltsamsten Wesen sichtbar.



stein setzt in Sachen abgefahrener Story noch eins drauf.

Monster rüber

Wie zuvor muss Blazkowicz den Weltkriegs-Karren mal wieder aus dem Dreck ziehen. Allerdings ist er diesmal nicht alleine. In **Wolfenstein** stehen ihm gelegentlich KI-Kameraden zur Seite – deutsche Widerstandskämpfer. Die gewähren dem Agenten Unterschlupf oder bieten Missionen an. **Wolfenstein** soll nicht so geradlinig werden wie seine Vorgänger, sondern will Ihnen hin und wieder verschiedene Wege zum Ziel weisen. Die erwähnten Rebellen begleiten Blazkowicz gelegentlich in die Schlacht. Erwähnenswertes taktischen Tiefgang bekommt das Spiel dadurch aber nicht: Die Schergen dienen in erster Linie als nett arrangiertes Kanonenfutter wie in der **Call of Duty**-Serie, Kommandos können Sie den Burschen nicht erteilen.

Taktisch wird **Wolfenstein** allenfalls durch den Dimensionswechsel: B.J. kann jederzeit durch

den Schleier hindurch in die Parallelwelt spazieren. Dann färbt sich das Bild grünlich, bislang versperrte Wege stehen hier mitunter offen. Allerdings schweben hinter dem Vorhang merkwürdige, feindselige Wesen herum: aufgeblähte Glubschaugen-Tiere mit Tentakeln und langen Zähnen – ungefährlicher als die Nazis sind die auch nicht. Doch bisweilen muss Blazkowicz gezielt die Dimensionen wechseln, um bestimmte Gegner auszuschalten. Der »Heavy Trooper« der Deutschen etwa verfügt über ein Energieschild, der ihn in unserer Welt gegen Kugeln immun macht. Erst auf der anderen Seite des Schleiers wird der Bursche verwundbar.

Kreuze raus

Sie sehen: Die Nazis nutzen die Macht der Parallelwelt bereits. Der Heavy Trooper trägt außerdem ein Strahlengewehr, mit dem er die Widerstandskämpfer zu leuchtendem Matsch verarbeitet. Doch auch B.J. wird durch seine Dimensionssprünge mächtiger.



Die Deutschen bedienen sich **okkulten Stätten** für ihre finsternen Weltherrschaftspläne.

Im Laufe des Spiels erhält er eine Reihe von magischen Fähigkeiten. Er kann etwa die Zeit verlangsamen und es so auch mit einer Übermacht aufnehmen. Klar, das kennt man aus **Max Payne** oder **Fear**, aber das macht es ja nicht schlechter. Doch apropos schlechter: Statt auf einer neuen Grafik-Engine basiert **Wolfenstein** noch auf dem etwas betagten Grundgerüst von **Doom 3**. Im Vergleich mit aktuellen Shootern wie **Call**

of Duty 5 wirkt **Wolfenstein** daher veraltet. Allerdings kann Raven bislang an der Optik schrauben – ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. Für den deutschen Markt müssen die Entwickler ohnehin das eine oder andere ändern: Die Nazi-Symbolik muss raus. Die BPJM-Gefahr dürfte aber gesunken sein. Wenn **Wolfenstein** ein USK-Siegel bekommt, wird es, als erster Teil der Serie, vom Index verschont bleiben. **FAB**



In Sachen **Texturen** hinkt **Wolfenstein** der Konkurrenz hinterher.

Wolfenstein

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **noch nicht bekannt**
► Hersteller **Raven Software / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Ich fürchte, ich bin aus dem **Wolfenstein**-Alter raus. Nazi-Monster fand ich schon im Vorgänger ein bisschen albern, aber der sah wenigstens super aus. Die Neuauflage hingegen wirkt optisch angestaubt. Allerdings habe ich den Dimensionswechsel noch nicht in Aktion gesehen und kenne nur eine der magischen Fähigkeiten. Vielleicht reißen die ja noch was raus. Immerhin: Dank der etwas älteren Engine dürfte **Wolfenstein** auf jedem Durchschnittsrechner prima laufen.



fabian@gamestar.de