

Wolfenstein The New Order

Panzerhunde, Arier-Tests und ein Toy Boy: Das neue Wolfenstein geizt nicht mit skurrilen Zutaten und schreibt ganz nebenbei die Weltgeschichte um. Von Tobias Veltin

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **MachineGames** (**Wolfenstein: The New Order** ist das Erstlingswerk)
Termin: **2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240



Wenn so viele **Gegner** gleichzeitig auf Blaskowicz zustürmen, wird es brenzlich. Deshalb sollte man so oft wie möglich nach Deckungsmöglichkeiten Ausschau halten.

Was wäre, wenn? Diese Frage hat sich wohl jeder schon einmal gestellt. Was wäre, wenn sich das eigene Erbgut anders verknüpfte und man als Frau geboren worden wäre statt als Mann (oder umgekehrt)? Wie sähe die Welt heute aus, wenn die Anschläge vom 11. September verhindert worden wären? Solche Gedankenspiele faszinieren auch Schriftsteller wie den Engländer Robert Harris. Der beschäftigt sich in seinem 1992 erschienenen Roman »Vaterland« mit der Frage, was denn gewesen wäre, wenn Deutschland den zweiten Weltkrieg gewonnen hätte – und lässt den Leser an der imaginären 75. Geburtstagsfeier von Adolf Hitler teilhaben. Alternativweltgeschichte (so der Fachausdruck) mit Nazis ist

auch in **Wolfenstein: The New Order** angesagt. Darin wird allerdings nicht gefeiert, sondern gefeuert. Als einziges deutsches Magazin haben wir den schwedischen Entwickler MachineGames besucht und den Shooter sogar schon angespielt.

Der Executive Producer Jerk Gustafsson und sein Team begrüßen uns in ihrem Studio direkt über einem Einkaufszentrum im beschaulichen Uppsala, 70 Kilometer nördlich von Stockholm. Nicht unbedingt der Ort, an dem man die virtuelle Verwirklichung von Hitlers Allmachtsfantasien vermuten würde. »Wir wollen Wolfenstein mit The New Order einen neuen Anstrich geben«, erzählt Gustafsson. Deshalb setzen die Entwickler diesmal nicht während des zweiten Weltkriegs an, sondern danach: Der Faschismus hat triumphiert, Deutschland die Welt un-

terjocht. Gewaltige Kuppelbauten ragen in den Berliner Himmel, weite Teile der Erde zittern unter der deutschen Terrorherrschaft. Ermöglicht haben den Sieg des Bösen vor allem neue und fortschrittliche

Deutschland hat die Welt unterjocht

Technologien, an denen die Nazis in geheimen Forschungslaboren ausgiebig getüftelt haben – teils mit grausamen Menschenversuchen. So stapfen zum Beispiel futuristische Kampfroboter durch die Straßen und deutsche Soldaten schwingen Waffen, die man eher in einem Science-Fiction-Shooter erwarten würde. Und um das alles zu top-

Die bedrohlichen **Kampfroboter** sind zähe Gegner. Sie verfügen über immense Feuerkraft und haben ihren einzigen Schwachpunkt am rot glühenden Kopf.



pen: Sogar der erste Mensch auf dem Mond ist ein Nazi. Moment mal, Kampfroboter? Raumfahrt? Ja, da ist er wieder, der »Over the Top-Twist« von **Wolfenstein**.

Das Szenario klingt nach Alternativwelt-Ballertrash, und mehr erwarten wir von einem **Wolfenstein** auch gar nicht. Allerdings soll der Story diesmal eine größere Bedeutung zukommen. Eine so große, dass die Entwickler gar nicht von einem Shooter sprechen, sondern von einem »Story-driven First-Person Action-Adventure«. Danke, diese Begriffe hatten uns beim Marketingphrasen-Bingo noch gefehlt! Denn natürlich bleibt **Wolfenstein** ein reinrassiger Shooter, der diesmal eben etwas mehr erzählen soll als die Vorgänger – was nach deren platten »Baller die Nazis weg«-Geschichten auch nicht sonderlich schwierig wird. **The New Order** spielt in den 1960ern, also über 15 Jahre nach dem alternativen Ende des zweiten Weltkriegs. Der Hauptcharakter? Na klar, der amerikanische Spezialagent B.J. Blaskowicz, wer sonst? Allerdings ist B.J. zunächst nicht der knallharte Held, sondern bekommt im Prolog des Spiels (der 1946 spielt und von dem wir in Schweden noch nichts zu sehen bekommen) ordentlich was auf den Deckel. Schwer verletzt wird er an die polnische Küste geschwemmt und in ein Krankenhaus gebracht. Dort liegt er 14 Jahre im Koma, während um ihn herum der gesamte Globus in den Nazi-Abgrund strudelt. Ehrensache, dass sich der wieder erwachte Blaskowicz direkt dem weltweiten Widerstand anschließt, um den Nazis endgültig das Handwerk zu legen. »Die Erkundung der bizarren Welt ist ein großes Thema in **The New Order**«, bekräftigt Jerk Gustafsson. Um dann lächelnd anzufügen: »Neben der ganzen Action natürlich«.

Das heißt nun aber nicht, dass uns hier eine Art Nazi-GTA mit offener Welt erwartet. Natürlich muss B.J. in **Wolfenstein: The New Order** hauptsächlich durch lineare Levels stürmen und möglichst viele Nazi-Schergen aus den Springerstiefeln pusten. Die Schauplätze sind den Entwicklern zufolge über den ganzen Erdball verstreut, schließlich haben die Deutschen ein globales Imperium errichtet. Die an sich lineare Ballerei soll **The New Order** immer wieder durch Fahrzeugabschnitte auflockern, unter anderem muss B.J. in den polnischen Bergen auf einem Motorrad vor den Nazis flüchten oder die Katakomben von Berlin mit einem Mini-U-Boot erkunden – klingt irgendwie nach James Bond. Ähnlich wie 007 kämpft Blaskowicz zudem nicht allein. Als erste Verbündete präsentieren uns die Entwickler Anja, eine zierlich-brünette Schönheit. Die polnische Krankenschwester pöppelt Blaskowicz auf und tritt später mit ihm in den Widerstand ein. Doch damit genug des Vorgeplänkels, wir wollen endlich mal etwas vom Spiel sehen! Bevor wir selbst Hand anlegen können, spielen uns die Entwickler erst mal eine Szene vor.

Ein Zug donnert durch die Nacht. An Bord: B.J. Blaskowicz und Anja. »Die beiden wollen unerkannt von Polen nach Berlin reisen«, weist uns Jerk Gustafsson ein. Wir blicken aus der Ego-Perspektive auf ein Tablett mit zwei dampfenden Tassen Kaffee und wollen im edel eingerichteten Speisewagen gerade zu Anja gehen, als plötzlich der Waggon erzittert und ein Kampfroboter hereinstapft. Er begleitet eine ältere Frau und ei-

Serien-Urgestein B.J. Blaskowicz soll es mal wieder richten

Zieht grimmig und schwer bewaffnet in den Kampf: **B.J. Blaskowicz** schließt sich nach 14 Jahren Koma dem Widerstand an.

Kein Mehrspieler-Modus

Der Fokus von **Wolfenstein: The New Order** liegt klar auf dem Story-Modus. Daher sind auch keinerlei Mehrspieler- oder Koop-Modi geplant, wie uns die Entwickler in Schweden bestätigten. Zusätzliches Anreiz nach dem Durchspielen wird es dennoch geben. Unter anderem sollen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und – ganz in der Serien-tradition – versteckte Extras die Spieler auch nach dem Abspann bei Laune halten.

+ Stärken

- + cooles Szenario
- + spannende Feuergefechte
- + intensive Atmosphäre
- + clevere Ideen

- Schwächen

- wirkt noch ziemlich linear
- kein Mehrspieler-Modus



Im luxuriösen eingerichteten **Speisewaggon** des »Eisenpfeils« kommt es zur Konfrontation mit Frau Engel. Die Obersturmbahnführerin gehört zu den Oberbösewichten im Spiel.

nen Jüngling, beide hochdekoriert in deutschen Uniformen und miteinander turtelnd wie Teenager. »Die Frau ist Obersturmbannführer Engel«, erklärt Gustafsson, »sie ist einer der Oberbösewichte im Spiel.« Und ihr Begleiter? »Das ist Bubi, ihr Geliebter und eine Art Toy Boy.« Aha. Blaskowicz will sich gerade mit dem Kaffeetablett am Tisch des ungleichen Pärchens vorbeimogeln, als ihn Frau Engel am Arm packt: »Nicht so schnell, junger Mann. Setzen Sie sich«.

Wie ein Shooter der späten 90er-Jahre

Frau Engel mustert B.J. mit eiskaltem Blick und meint dann trocken: »Ich möchte sie einem Test unterziehen. Damit lassen sich die Spuren unreinen Blutes in einem Menschen feststellen. Ich bin mir sicher, dass sie den Test mit Leichtigkeit bestehen werden. Und wenn nicht, dann werde ich sie erschießen.« Bubi neben ihr kichert wie ein Schulfeld. Und bevor wir es uns versehen, hat die Nazi-Dame zwei Karten auf den Tisch gelegt. Eine zeigt einen verführerischen Mund, die andere ein Auge. »Welches Bild erregt Sie mehr?«, fragt Engel. Der Präsentator muss per Tastendruck eine Karte auswählen. Was passiert, wenn er sich falsch entscheidet? Gleichzeitig schießt er zur Waffe, die ebenfalls auf dem Tisch liegt – und sich per Tastendruck aufheben ließe –, entscheidet sich

aber trotzdem für die Karte mit dem Mund. Die nächsten beiden Karten zeigen eine Blume und einen Schmetterling. »Welches Bild lässt Sie mehr Glück empfinden?«, will Engel wissen. Blaskowicz wählt den Schmetterling. »Was erfüllt Sie am meisten mit Abscheu?«, fragt Engel und hält zwei Karten mit einer Spinne und einem Totenkopf hin. Der Held deutet auf die Spinne. »Gut«, beendet Engel den Test, »wären Sie ein Nichtariar, hätten Sie zur Waffe gegriffen.« Und entlässt uns im Anschluss hysterisch lachend mit dem Kaffee zu Anja.

So eine Szene hätten wir in einem neuen **Wolfenstein** nicht erwartet. Hier wird tatsächlich geredet statt geschossen! Noch dazu wirft die Kartenwahl Fragen auf. Vor allem die, ob die Szene anders ausgefallen wäre, wenn wir uns anders entschieden hätten. »Lasst euch überraschen«, grinst Gustafsson. Viele Möglichkeiten wird es vermutlich nicht geben, aber immerhin hätte sich B.J. ja die Waffe auf dem Tisch schnappen können. Der Produzent fügt an: »Mit solchen Szenen wollen wir die Geschichte um Blaskowicz deutlich intensiver und persönlicher erzählen.« Eine Entscheidung soll zudem den weiteren Verlauf der Handlung so stark beeinflussen, dass es ein alternatives Ende geben wird. Abgesehen davon bleibt **Wolfenstein: The New Order** aber ein Shooter. Davon können wir uns jetzt in einer zweiten Demo-Szene überzeugen – und endlich selbst spielen!

Ortswechsel. Wir befinden uns mit Blaskowicz in einem Auto. Regen prasselt auf den

Asphalt, die roten Doppeldecker-Busse am Straßenrand lassen keinen Zweifel daran, dass wir in London sind. Unser Fahrer heißt Bobby, er dient ebenfalls im Widerstand. Etwas mulmig ist uns schon, als wir eine deutsche Straßensperre passieren und auf das Ziel unserer Fahrt zurollen: die »Nautica«. Das riesige Gebäude schält sich vor uns aus dem Regen wie ein duschendes Ungeheuer, hunderte Meter hoch ragt der Komplex in den wolkenverhangenen Himmel. Hier sollen wir für den Widerstand Angriffshelikopter zerstören und nach wichtigen Dokumenten Ausschau halten. Mit den Worten »Viel Glück, B.J.« drückt uns Bobby eine Knarre in die Hand, lässt uns aussteigen und rast im nächsten Moment in vollem Tempo auf den Haupteingang zu. Die Wucht der folgenden Explosion reißt uns von den Füßen, eine meterhohe Statue kracht vor uns auf den Boden. Wir rappeln uns auf und erledigen die ersten anstürmenden Nazis mit unserer Pistole.

Wir laufen weiter auf das Gebäude und die Trümmerlandschaft davor zu, als wir plötzlich von einem wütenden Roboterhund angefallen werden. Wir ziehen uns zurück und feuern wild auf das bedrohliche Vieh. »Panzerhunde sind zähe Gegner«, lacht Jerk Gustafsson neben uns, »am besten umgeht ihr sie.« Wir flüchten lieber, hören das gierige Klaffen hinter uns und sehen gerade noch, wie das Biest hinter uns von einem herabfallenden Geröllteil zerquetscht wird. Jetzt haben wir fast den zerstörten Eingang der Nautica erreicht, müssen vorher allerdings noch durch einen Zaun, der der Explosion offensichtlich standgehalten hat – warum auch immer. Für solche Hindernisse gibt's in **The New Order** einen futuristischen Schweißbrenner, der ein wenig an den Plasma-Cutter aus **Dead Space** erinnert. Entweder verschießt Blaskowicz damit kurze Lichtwellen oder mit der Zweitfunktion einen gebündelten Laserstrahl, der sich prima dazu eignet, Türen aufzuschweißen. Wir betreten durch einen Trümmer-Korridor und am brennenden Autowrack vorbei den lichtdurchfluteten Eingang der Laboranlage und werden direkt von einem großen Kampfroboter überrascht, der in der Halle patrouilliert. Das nächste Feuergefecht beginnt.

Die Schießereien fühlen sich angenehm rund an, wie bei **Rage** erinnert das Waffenverhalten von **Wolfenstein: The New Order** stark an die Shooter der späten 90er-Jahre. Das gilt übrigens auch für die restliche Spielmechanik: Wenn wir zum Beispiel getroffen werden, sinkt zuerst unsere Schildenergie, danach geht es der Lebensenergie an den Kragen, die sich nur teilweise wieder regeneriert. So wandert unser Blick ebenso hektisch wie regelmäßig nach unten zur Energieanzeige, eine Augenbewegung, die man heutzutage »dank« der überpräsenten Selbstheilung schon fast verlernt hat. Darüber hinaus funktioniert das Deckungssystem ausgezeichnet. Zwar klemmt sich Blaskowicz nicht direkt hinter Vorsprünge und Hindernisse, kann aber dahinter in die Ho-



Vorsicht vor Stand-MGs! Die **stationären Geschütze** können Blaskowicz in Sekundenschnelle ausschalten. Daher sollte die Konzentration zuerst auf ihnen liegen.

Die technisch weitentwickelten **Nazis** machten beim Anspielen schon einen guten Eindruck. Sie gehen clever in Deckung und greifen manchmal sogar von der Seite an.



cke gehen und per Steuerkreuz oder Mausbewegung hinter dem sicheren Schutz hervorlehnen, um Gegner auszuspähen. So lange darf er sich dann allerdings nicht bewegen. Das funktioniert wie schon in anderen Teilen der Serie und verleiht dem Spiel ein erfrischendes »Old-School-Gefühl«. So ballern wir dem Mech aus der Deckung mehrere Pistolensalven in den Stahlschädel, bis er letztendlich zuckend und funkensprühend seinen Dienst quittiert.

Im nächsten Raum wartet keine Erholung, sondern die nächste Gegnerhorde, die hektisch Angriffsbefehle bellt. Ein Soldat hat ein

»A nazi on the moon.
Fuck you, moon!«

Stand-MG bemannt, Mündungsfeuer blitzt auf. Unsere Schildanzeige rast nach unten, wir flüchten hinter eine niedrige Mauer und klaben anschließend eine Maschinenpistole auf. Die Waffenpalette in **Wolfenstein: The New Order** soll von historischen bis futuris-

Die deutsche Version

Wolfenstein. Ein Begriff, der deutschen Jugendschützern Schweißperlen auf die Stirn treibt. Schließlich sind die bisherigen Teile der Serie hierzulande nur in geschnittener Form oder gar nicht erschienen. Kein Wunder, drehten sich die Shooter doch immer um den zweiten Weltkrieg, Nazis sowie mysteriöse Technologien und Okkultismus, außerdem prangten an jeder Ecke Hakenkreuze und Runen. Deshalb geht auch Wolfenstein: The New Order den entschärften Weg. Der Titel soll in Deutschland erscheinen, aber natürlich ohne verfassungsfeindliche Symbole, die Gegner heißen nicht Nazis, sondern schlicht »Das Regime«. Der Rest des Spiels soll dagegen komplett unangetastet bleiben.



tisch anmutenden Knarren ein buntes Potpourri bieten, viele Waffen lassen sich zudem beidhändig führen. Übertriebene Superkräfte soll es dagegen nicht mehr geben. Wir schnappen uns ein Medikit und erledigen nach und nach die Nazis, bevor wir mit einer platzierten Granate das Geschütz ausschalten. »Es lohnt sich, sich in den Gebieten genauer umzusehen«, hakt Jerk Gustafsson ein. »In diesem Raum gibt es zum Beispiel einen Lüftungsschacht, durch den ihr hinter das Geschütz gelangen könnt.« Im fertigen Spiel soll es noch mehr solcher Details geben, zum Beispiel Objekte wie Fässer oder Nachbildungen von Kampfflugzeugen, die Blaskowicz von der Decke schießen und auf Gegner krachen lassen kann.

Die nächste Station ist eine Halle mit einem gigantischen Mondmodell in der Mitte, der »Moon Dome«. Stählerne Treppen führen um den Nachbau herum nach oben, überall patrouillieren feindliche Soldaten. Blaskowicz beurteilt die Szenerie mit einem markigen Zweizeiler (»They sent a nazi to the moon. Fuck you, moon!«) und eröffnet das Feuer. Teile des Modells krachen zu Boden, Putz spritzt von der Decke, Tische und Stühle werden in ihre Einzelteile zerlegt. Teile der Umgebung sind bei **Wolfenstein: The New Order** zerstörbar, so weit wie **Battlefield 3** geht der Titel aber nicht. Nach und nach kämpfen wir uns bis zur Spitze des Modells vor, Nazis purzeln nach unseren Treffern die Treppen herab, die Kampfatmosphäre ist dicht und intensiv. Das liegt vor allem an den Gegnern, die oft clever in Deckung gehen, uns mit Sperrfeuer eindecken oder auch mal versuchen, uns in die Seite zu fallen. Oben angekommen, finden wir in einer Kiste zwei futuristische Schrotflinten. Dieser Zuwachs an Feuerkraft bleibt von Blaskowicz nicht unkommentiert: »I got some bad news for you, Fritz!« Mit den beiden Wummen in den Händen ballert sich B.J. seinen Weg durch einen Wartungsschacht. Um hier weiterzukommen, müssen wir eine Luke öffnen, diese ist allerdings mit Drähten gesichert. Da hilft nur eines: Kurzschluss! In einer Art Minispiel müssen wir die beiden Controllersticks (wir spielen mit dem Gamepad) so bewegen, dass sich die Enden der beiden Drähte berühren. Solche auflockernden Einlagen wird es im

Gegner im Fokus



Fußsoldat

Die Standardgegner im Spiel. Treten meist in Gruppen auf und versuchen Blaskowicz mit Sperrfeuer in Deckungen zu zwingen. Dann werfen sie Granaten oder versuchen sogar, von der Seite anzugreifen.



Wachroboter

Die kleineren Mechs dienen den Nazis hauptsächlich als Wacheinheiten, um größere Anlagen oder Gebäudekomplexe zu beschützen. Ein Schwachpunkt ist ihr Kopf. Ist der zerstört, wird der komplette Roboter lahmgelegt.



Heavy Guard

Die großen Brüder der Wachroboter verfügen über deutlich mehr Feuerkraft, sind allerdings auch deutlich langsamer als ihre kleinen Gegenstücke. Hier hilft nur eine besonders dicke Wumme.



Panzerhund

Die metallenen Vierbeiner sind ausdauernde und zähe Gegner. Mit Kugeln sind die kaum zu bremsen, hin und wieder muss sich Blaskowicz auf Glück und die Umgebung verlassen – bei der Präsentation wurde ein Exemplar zum Beispiel von einem Schuttbrocken zerschmettert.

Spiel häufiger geben. Einen kurzen Funkenflug später haben wir die Luke geöffnet und gelangen durch einen Liftschacht in die Forschungsstation. Erwähnenswert: Die gesamte Nautica scheint ein zusammenhängender Level zu sein, der zu keinem Zeitpunkt von Ladepausen unterbrochen wird.

Die gesuchten Dokumente liegen zwischen Mikroskopen und blinkenden Apparaturen auf einem Schreibtisch. Jetzt nur noch die Helikopter zerstören! Wir wollen den Raum gerade verlassen, als uns ein Glaskasten mit einer riesigen Laserwaffe ins Auge fällt. Die müssen wir haben! Also hüpfen wir auf den Kasten, schweißen zwei Schlösser auf und

Riesenlaser gegen Riesenroboter

reißen die Wumme aus ihrer Verankerung. Das bleibt nicht unbemerkt, sofort schrillen Alarmsirenen und uniformierte Deutsche stürmen schreiend in den Raum. Ein Druck auf den Abzug und der erste Angreifer zerplatzt wie eine überreife Tomate – hallo, USK! Auch der Rest des Wachtrupps wird im wahrsten Sinne des Wortes in seine Einzelteile zerlegt, die Wände wechseln die Farbe von kaltem Grau auf warmes Rot. Und just, als wir die nächste Tür passieren wollen, donnert vor uns ein meterhoher Mech durch die Wand, zerreißt das Metall wie Papierschlängen und bäumt sich brüllend vor uns auf. Und Sekundenbruchteile danach ein schwarzer Bildschirm. Unsere Anspielzeit mit **Wolfenstein: The New Order** ist zu Ende. Dass wir direkt weiterspielen wollen, zeigt, dass MachineGames auf einem guten Weg sind. **The New Order** vereint das Spielgefühl der alten Teile mit technischen Spielereien und interessanten Sequenzen wie dem Arier-Test im Zug. Die Shooter-Mechanik funktioniert sehr solide, vor allem die Lebens- und

MachineGames

MachineGames existiert seit 2009, damals wurde das Studio von Jim Kjellin, Magnus Högdahl, Fredrik Ljungdahl, Jens Matthies, Kjell Emanuelsson, Michael Wynne und Jerk Gustafsson gegründet. Sämtliche Gründungsmitglieder waren vorher bei Starbreeze beschäftigt, das unter anderem für **The Darkness** oder **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** verantwortlich zeichnete. 2010 wurde MachineGames von ZeniMax aufgekauft, **Wolfenstein: The New Order** ist das erste Projekt des Teams. Der Sitz von MachineGames ist Uppsala in Schweden, in den Büros arbeiten knapp 60 Leute.



An herausfordernden Gegnern wird es im Spiel nicht mangeln. Gott sei Dank ist auch Blaskowicz hervorragend bewaffnet, hier rückt er dem Riesenroboter mit einer monströsen **Laserkanone** auf den Leib.



Die Retro-Hightech-Nazis erinnern mit ihren dunklen **Masken** stark an die Helghast aus der Killzone-Serie.



Schildenergie gibt dem Spiel einen gewissen Retro-Charme. Dazu kommen die riesigen Bauten, die bizarre alternative Geschichte und die futuristische Technologie. Die Welt zu entdecken ist gleichermaßen interessant wie aufregend, ähnlich wie das Gefühl, das wir hatten, als wir in **Bioshock** das erste Mal in der Tauchkugel Kurs auf Rapture nahmen.

Technisch macht **The New Order** ebenfalls schon eine sehr gute Figur. Kein Wunder, schließlich schlummert unter der **Wolfenstein**-Haube die potente id-Tech-5-Engine, die zuletzt in **Rage** zum Einsatz kam. Die gezeigten Levels sind detailliert und stimungsvoll, bei den Schusswechseln glänzt die Engine mit tollen Partikel- und Feuereffekten. Gleiches gilt für die gedämpfte Lichtstimmung, die perfekt zum düsteren Unterton des Spiels passt. Überrascht sind wir von der guten Qualität der deutschen Sprecher. Gerade der Dialog mit Obersturmbannführer Engel ist perfekt lippensynchron und wirkt zu keinem Zeitpunkt »amerikanisiert«. Bei ihrem Liebhaber Bubi hört man dagegen sofort den österreichischen Dialekt heraus. Jerk Gustafsson merkt an, dass man bei der Vertonung bewusst auf Muttersprachler gesetzt hat, um die Stimmen so natürlich wie möglich wirken zu lassen. Das klappt auch hervorragend, lediglich manche Angriffsschreie der deutschen Soldaten wirken gekünstelt.

Der erste Eindruck von **Wolfenstein: The New Order** ist also positiv. Natürlich bleibt abzuwarten, ob die Story wirklich eine derart große Rolle spielt wie versprochen. Und: Die sehr traditionelle Shooter-Mechanik kann sowohl Fluch als auch Segen sein. Zwar gefallen die serientypische Deckungsmecha-

nik und die »altmodischen« Energie- und Panzerungsanzeigen, allerdings muss sich erst noch herausstellen, ob die Ballerpassagen nicht zu linear-langweiligen Schießbudenabschnitten verkommen. Aufschlüsse darüber kann wohl erst eine fortgeschrittene und vor allem spielbare Version geben. Und bis zu der müssen wir uns eben noch fragen: Was wäre, wenn? **TV**



Bioshock mit Nazis

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Ich gestehe, das neue Wolfenstein hat mich überrascht. MachineGames gießt ein solides Shooter-Fundament, das sich toll anfühlt, und schmückt es dann mit Erzählsequenzen aus. Der Titel verabschiedet sich zwar nahezu komplett von der Okkultismus-Thematik, wartet dafür aber mit dem interessanten Alternativszenario auf – der serientypische Anflug von Wahnsinn bleibt also erhalten. Es mag komisch klingen, aber ich bin ziemlich gespannt, was die Nazis im fertigen Spiel noch so alles mit ihrer Technologie auf der Welt angestellt haben. Auch die Erzählweise scheint den ein oder anderen Überraschungsmoment bereitzuhalten – die Verhörszene im Zug fand ich jedenfalls schon klasse.

Somit könnte Wolfenstein: The New Order tatsächlich deutlich mehr werden als ein generischer 08/15-Shooter – auch wenn es in Spielmechaniken durch und durch ein Shooter ist. Mal sehen, wie gut MachineGames die lineare Schießerei letztlich verpackt – oder ob's doch nur bei den guten Ansätzen bleibt.

Potenzial: Sehr gut