

Wolfenstein The New Order

Der Retro-Shooter bestätigt einige unserer Vorurteile, packt andere aber am Schlafittchen und schüttelt sie ordentlich durch.

Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Softworks Entwickler: Machine Games (Wolfenstein ist das Erstlingswerk)
Termin: 2014 Status: zu 75% fertig

Weitere Infos auf [GameStar.de](#) Auf DVD: Preview-Video

Früher war alles besser. Das stimmt zwar selten, dennoch macht es manchmal Spaß, sich das einzureden, natürlich auch bei Spielen. Im Nostalgierausch vergessen wir aber gerne mal, dass wir Spiele früher nicht per Mausklick heruntergeladen, sondern von Disketten auf 40-Megabyte-Festplatten kopiert haben. Dass wir uns in den Befehlsabyrinthen von MS-DOS verirrt, Speichermanager mit der Bedienbarkeit eines Space Shuttles installiert oder gar selbstmörderisch an den Autostart-Routinen unserer PCs herumgepfuscht, kurz gesagt: gekämpft haben, um die Software überhaupt zum Laufen zu bringen. Dafür bekamen wir aber auch Spiele, die uns ernst und eben nicht ständig bei der Hand nahmen. Es gab

keine leuchtenden Zielpunkte, keine Schlauchlevels, und der Spielfluss wurde nicht ständig von pseudo-überraschenden Skript-Explosionen unterbrochen. Wir mussten uns die Faszination vieler Spiele regelrecht erarbeiten. Das war nicht immer toll, manchmal aber auch viel befriedigender als heutige Weichspül-Massenware. Nicht umsonst besinnen sich immer mehr Indie-Titel auf Retro-Konzepte, und mit **Wolfenstein: The New Order** kommt dieses Jahr ein namhafter Ego-Shooter, der sich am Spielgefühl der Klassiker aus dem Hause id Software orientieren soll. An dieser Stelle könnten wir den Artikel eigentlich schon beenden, weil wir genau ahnen, was uns erwartet: eine stumpfe Ballerorgie mit einer Story, die auf einen Bierdeckel passt. Na ja, teilweise stimmt das tatsächlich. Doch **Wolfenstein** spielt auch mit unserer Erwartungshaltung – und entpuppt sich als interessanter als gedacht.

Das neue **Wolfenstein** trägt nicht einfach nur einen Namen mit langer Vergangenheit, es weckt auch beim Spielen Erinnerungen an die Shooter von anno dazumal. In den Büros von Bethesda schießen wir uns durch die ersten drei Kapitel von **The New Order** und empfinden das als regelrechte Zeitreise. Da prangt am unteren Bildschirmrand die Anzeige der Gesundheits- und Rüstungspunkte, da gibt es ständig Bonus-Items aufzusammeln, und bei der Orientierung helfen uns keine Minimap und kein grell leuchtender Pfeil. Dazu kommt ein Szenario, das angesichts der Flut moderner Militär-Shooter mit ihrem immer gleichen Terrorplot geradezu erfrischend realitätsfern ist: Die Nazis haben die Welt erobert. Doch

Die **Roboter-Hunde** sind gefährliche Gegner. Wie gut, dass Spielheld BJ Blazkowicz mit allen Wassern gewaschen ist. Er geht knallhart zum Angriff über.





In dieser Kampfszene erkennen wir mehrere zentrale Elemente des Shooters. Da wäre die zerstörbare **Deckung 1**. Wir können uns zwar keine neuen Wege sprengen, doch dünnere Mauern gehen bei Beschuss zu Bruch. Auch **Kisten 2** zerstören wir, weil oft Nachschub drin zu finden ist. Bemerkenswert ist die Vielzahl an **Routen 3**. Wir erkunden in diesem Abschnitt mehrere, miteinander verbundene Etagen.

sie haben ihre Rechnung ohne die blonde Ein-Mann-Armee BJ Blazkowicz gemacht.

Wir beginnen das Spiel an Bord eines Transportflugzeugs. Es ist das Jahr 1946, unser weltkriegerischer Aushilfs-Duke befindet sich auf dem Weg nach Deutschland und hat nur ein Ziel: General Totenkopf. Kein Scherz, der heißt wirklich so! Der hübsch hässliche Fiesling ist drauf und dran, den Zweiten Weltkrieg zu gewinnen, unser Einsatz die letzte Chance, ihn zu stoppen. Doch schon kracht es im Heck des Fliegers, und das genretypische, streng lineare Tutorial beginnt. Auf diese moderne Facette wollen die Entwickler dann doch nicht verzichten, auch wenn wir uns kaum vorstellen können, dass es immer noch Spieler gibt, die bei der Shooter-Steuerung Erklärungsbedarf verspüren. Wir seufzen und klemmen Treibstoffleitungen ab, kappen Sicherungsseile im Frachtraum und bemannen ein Geschütz, um futuristische Kampfflieger abzuschießen. Wir exerzieren alle Steuerungs- und Interaktions-Möglichkeiten durch und schaffen es natürlich nicht, die vorherbestimmte Bruchlandung

Ernüchterung im Tutorial

zu verhindern. Während wir den Einstieg spielen, sind wir besorgt. Ja, er ist halbwegs abwechslungsreich. Ja, es mangelt nicht an Explosionen und wilden Skriptszenen. Aber wird das schon wieder einer dieser Shooter, die uns mit dem ausgenudelten Story-Vehikel »Bruchlandung« einfach ins Feindesland schmeißen und danach ohne Sinn und Verstand durch Dauerschießereien schleusen? Wir sind also etwas mürrisch, als wir in BJs Rolle dem Flugzeugwrack entsteigen, und wir sind mürrisch, als wir uns umblicken. Denn das Spiel hat noch mehr Tutorial-Lektionen für uns parat! Unter anderem verpassen wir einem panischen Kameraden mittels Tastendruck eine Ohrfeige, was wir als reichlich plump empfinden. Doch nach diesem müden Einstieg schlägt **Wolfenstein** seinen ganz eigenen Weg ein. Der entpuppt sich als überraschend – und überraschend unterhaltsam.

Gut, spielmechanisch bleibt's erstmal erwartungsgemäß simpel: Wir kämpfen uns durch Schützengräben, strecken Soldaten nieder, wehren mit Drogen vollgepumpte Cyborg-Schäferhunde ab und bestaunen

+ Stärken

- + gelungenes Leveldesign
- + kerniger Ballerspaß
- + Rückbesinnung auf Retro-Tugenden
- + viele Secrets und Boni

⊖ Schwächen

- Schleichen funktioniert nicht immer
- Unterhält das Gebotene dauerhaft?

einen riesigen Kampfroboter, der die Küste entlangstapft, und den wir später natürlich zerbröseln dürfen. Doch es sind nicht die absurden Gegner, mit denen uns das Spiel überrascht. Es ist auch nicht die Kulisse der waffenstarrenden Küstenfestung, auf die wir uns zubewegen. Dass wir unerwartet viel Spaß am Ballern haben, liegt an der Art und Weise, wie sich die Mission entfaltet. Denn im Kontrast zum linearen Tutorial sind alle folgenden Aufgaben nur noch sehr vage formuliert. Wir müssen etwa zwei Geschütze der Deutschen zerstören. Wo genau sie sind? Wir wissen es nicht, und das Spiel verrät es nicht. Obendrein führt kein Level-Schlauch direkt zum Ziel, wir stoßen auf Abzweigungen. In den Schützengräben am

In den engen **Schützengräben** können wir kaum an den Gegnern vorbeischießen.

Im Prolog-Level stürmen wir im Jahr 1946 eine Küstenfestung und bekämpfen einen **Riesenroboter**.



Gewalt ist in der deutschen Version nicht geschnitten. Allerdings wurden sämtliche Nazi-Bezüge – von Symbolen bis zum Begriff »Nazi« – entfernt.

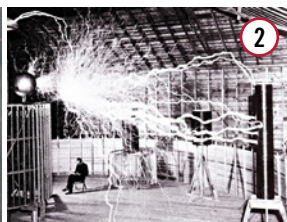
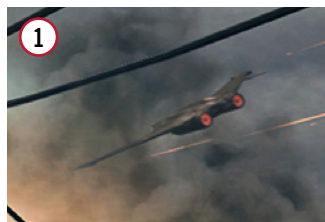


Strand, in den Gängen der Festung und in einem unterirdischen Bahnhof haben wir immer wieder die Wahl: Nehmen wir die Tür links oder rechts? Gehen wir die Treppe rauf oder den Gang weiter? Kein Weg ist offensichtlich der richtige. Bei der Orientierung hilft uns lediglich eine Karte, die einige wichtige Punkte zeigt. Doch sofern wir keinen detaillierten Lageplan finden, sehen wir auf dieser Karte nur die Teile des Levels, die

wir bereits besucht haben. Wie angenehm altmodisch! Aber nun mal Butter bei die Fische: Wie groß ist unsere Freiheit wirklich? Nachdem wir einen Abschnitt von Gegnern bereinigt haben, laufen wir ihn noch einmal komplett ab und stellen fest, dass er doch linearer ist, als er zunächst aussah. Es gibt zwar viele Alternativrouten, teils mehrere miteinander verbundene Etagen und versteckte Abkürzungen, doch letztlich führen

alle Wege zu Schlüsselstellen in den Levels. Wir hätten also gar nicht an den Geschützen vorbeilaufen können, selbst wenn wir es versucht hätten. Dennoch hatten wir nie das Gefühl, vom Spiel auf einen bestimmten Pfad gelenkt zu werden. Auch wenn das nicht revolutionär ist, können sich die Blockbuster-Shooter dieser Tage von solchem Leveldesign gern eine Scheibe abschneiden.

Science Fiction mit **realem Kern**



Das Universum von **Wolfenstein**:

The New Order vermischt historische Fakten mit wilder Fiktion. Die Entwickler nehmen sich den Forschungsstand der 40er als Vorbild, spinnen aber daraus eine Zukunftsvision nach dem Motto: »Was, wenn all die Nazi-Superwaffen Realität geworden wären?« So ballern wir im Tutorial nicht etwa auf normale Jagdflieger, sondern futuristische **Nurflügler** ①. Dieses eigenwillige Flugzeug-Design hob tatsächlich 1944 in Form des Horten H IX ab, kam aber nie über den Prototyp-Status hinaus.

Auch Tesla-Waffen sind kein Hirngespinnst, sie beruhen auf dem Lebenswerk des Forschers Nikola Tesla, der mit Hochspannung experimentierte und dessen Wirken wegbereitend

für die Entwicklung des Wechselstroms war. In **Teslas Labor** ② blitzte es gewaltig und auch die Waffen und Roboter im Spiel verschießen Blitze. Das ist aber kaum realistisch. Der Energieaufwand, um derartige Blitze als Fernwaffe zu nutzen, wäre unfassbar hoch.

Realistischer sind da tatsächlich die Exoskelette der Kampfhunde und Soldaten. Das US-Militär hat ebenfalls die Vision des **Zukunfts-Kriegers** ③, dessen Arme und Beine Zusatzantrieb durch ein motorisiertes Außenskelett bekommen. Und auch die Roboter-Hunde im Spiel sind gar nicht so weit von der Realität entfernt: Das US-Robotik-Unternehmen Boston Dynamics entwickelt derzeit **»BigDog«** ④, einen bizarren vierbeinigen Laufroboter, der auch in schwierigem Gelände gut vorankommt, schwere Lasten trägt und bis zu 24 Stunden lang im Einsatz bleiben kann. Entwickelt wurde das bizarre Ding für das US-Verteidigungsministerium. Roboter-Vierbeiner im Kriegseinsatz? Das ist alles andere als Zukunftsmusik!

Das Ballern an sich ist eine sehr geradlinige, regelrecht bodenständige Angelegenheit. Wir halten drauf und drücken ab – mit Sturmgewehr, Schrotflinte und Pistole. Das Handling der Waffen ist gutmütig, das Anvisieren mittels Kimme und Korn nur auf große Distanz nötig. Problemlos wehren wir normale Soldaten ab und zumindest in den ersten Kapiteln wirkt das Arsenal recht konventionell. Immerhin finden wir auch Tesla-Granaten, mit denen wir Gegner lähmen können, und im späteren Story-Verlauf benutzen wir Energiewaffen. Außerdem können wir auch in jeder Hand ein Gewehr tragen und beide Knarren abwechselnd oder gleichzeitig abfeuern. Das geht auf Kosten der Zielgenauigkeit, ist aber besonders in engen Gängen effektiv. Auch das Inventar entpuppt sich als angenehm altmodisch: Einmal gefundene Waffen bleiben für immer in unserem Besitz, und erbeutete Munition unterteilt sich lediglich in grobe Kategorien wie »leicht« und »schwer«. Wir haben also stets die Wahl zwischen diversen Schießprügeln, die jeweils ihre Stärken und Schwächen haben. Die Schrotflinte etwa eignet sich auf kurze Distanz, und das Scharfschützengewehr richtet großen Schaden an, feuert aber nur langsam. Dank unseres Messers und des optionalen Schalldämpfers für die Pistole ist sogar leises Vorgehen möglich. Anfangs schubst uns das Spiel Gegner vor die Klinge, die uns geradezu aufdringlich den Rücken zukehren. Doch später wird das Schleichen weitaus fordernder, gerade weil die Levels recht ver-





winkelt sind, und weil es Kommandanten gibt. Ob wir einen Abschnitt heimlich durchqueren oder ob er zur hektischen Schießbude gerät, hängt nämlich davon ab, wie wir mit diesem Gegnertyp umgehen.

Eine Bildschirmanzeige weist uns darauf hin, dass Kommandanten in der Nähe sind und wie weit wir von ihnen entfernt sind. Mehr wissen wir, zumindest ohne spezielle Upgrades, nicht über ihren genauen Aufenthaltsort. Werden wir entdeckt oder wird ein Kommandant misstrauisch, löst er Alarm aus. Dann strömen beständig neue Soldaten in den Level, bis wir alle Kommandanten ausgeschaltet haben. Schaffen wir es aber, diese Typen heimlich oder zumindest schnell genug umzulegen, damit sie keine Hilfe rufen, dann haben wir es mit weniger Gegenwehr zu tun. Beide Fälle machen Spaß. Das offensive Ballern ist nämlich ebenso fordernd wie kurzweilig. Und auch geducktes Schleichen kann spannend sein. Wir wissen nie genau, wo sich gegnerische Anführer verbergen und müssen grübeln, wie wir ihnen in den Rücken fallen können, ohne bemerkt zu werden. Beim Probespiel laden wir Kontrollpunkte neu, probieren alternative Laufwege, nutzen versteckte Abkürzungen und experimentieren mit der Lehnen-Funktion, mit der wir uns nur kurz aus der Deckung bewegen, um gezielte Schüsse zu verteilen. Nicht immer geht alles glatt. In einem Außenbereich, dessen ersten Teil wir problemlos leise bewältigten, werden wir später jedes Mal schon aus weiter Ferne entdeckt. Das frustriert! Und immer wieder mal haben wir den Eindruck, dass Gegner auch ohne Alarmzustand in Räumen auftauchen, die wir zuvor bereits durchsucht haben.

Doch alles in allem fühlt sich **Wolfenstein** im Kern sehr stimmig an, die Waffen bedienen sich geschmeidig, der Spagat zwischen modernem Shooter und Retro-Ballerspiel scheint zumindest anfangs zu glücken. Erkennbar ist das auch an der Tatsache, dass wir zwar automatisch Gesundheit regenerieren, aber nur bis zur Grenze von 20 Prozent. Alles darüber hinaus müssen wir mit

Heil-Items und Nahrung auffüllen, die wir überall in den Levels finden. Es ist sogar möglich, weit über 100 Lebenspunkte zu sammeln, die dann aber langsam wieder absinken, bis sie den Normalwert erreicht haben. Daher lohnt es sich, Kisten zu zerbröseln und in versteckte Winkel zu blicken. Die Umgebungen sind vollgestopft mit großen und kleinen Geheimnissen. Wenn etwa zwischen einem Schrank und der Wand dahinter ungewöhnlich viel Platz ist, verbirgt sich dahinter sicherlich ein Munitionspaket, ein Verbandskasten oder gar eines der vielen Sammelobjekte. In jedem Kapitel können wir versteckte Goldschätze, Code-Seiten oder Briefe von Soldaten finden und dadurch Bonus-Modi freischalten. Was genau sich dahinter verbirgt, finden wir aber leider nicht heraus, das »Extras«-Menü ist beim Probespiel gesperrt. Wir hoffen auf witzige Regeländerungen, die uns zum mehrfachen Durchspielen motivieren. Darüber hinaus stoßen wir auch auf Upgrade-Items, die etwa BJ's Lebenskraft-Limit dauerhaft erhöhen. So kommt es, dass wir uns überall genau umsehen. Immer wieder un-

tersuchen wir verdächtige Räume, entschlossen, ihrem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Oft genug gibt es zwar nichts zu finden,

doch dass uns das Spiel so weit bringt, ist bemerkenswert. **Wolfenstein** weckt vergessenen geglaubte Shooter-Instinkte. Und es besinnt sich dabei auf Mechaniken älterer Spiele, ohne sie einfach nur zu kopieren.

Ungewöhnlich ist beispielsweise, dass wir unsere Spielfigur ähnlich wie in Bethesda's **Elder Scrolls**-Rollenspielen immer weiter verbessern, indem wir einfach nur spielen. In vier Kategorien – Heimlichkeit, Taktik, Angriff und Zerstörung – schalten wir mit erfüllten Herausforderungen Upgrades frei. Nach acht Volltreffern bei angelegter Waffe verursachen solche Treffer zukünftig mehr Schaden. Nach zehn Kills mit beidhändig geführten Pistolen, laden wir diese fortan schneller nach. Genauso schalten wir neue Schleich-Mechaniken frei, indem wir Gegner diskret ausschalten. Obendrein stellt die Feindesschar kein so lupenreines Kanonen-

futter dar wie in Uralt-Shootern, auch wenn uns das die bislang veröffentlichten Spielszenen glauben ließen. Auf dem mittleren der fünf Schwierigkeitsgrade verhalten sich die Nazi-Kämpfer zwar nicht übermäßig clever, wir bekommen es hier nicht mit Widersachern auf **Crysis**-Niveau zu tun. Immerhin gehen die Feinde aber rasch in Deckung, versuchen Flankenmanöver und feuern recht aggressiv. Gefährlich sind sie jedoch nur bei deutlicher Überzahl, oder wenn uns Rüstungs- und Gesundheitspunkte ausgehen. Indem wir beschließen, fortan mehr Deckung zu nutzen – indem wir uns hinter Barrieren ducken – und unsere Lebensenergie im hohen Bereich zu halten, sind wir sehr erfolgreich unterwegs. Blindlings durchrennen und ballern

Auf der Jagd nach Kommandanten

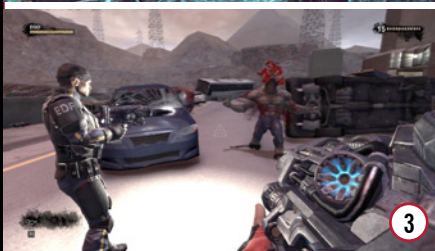
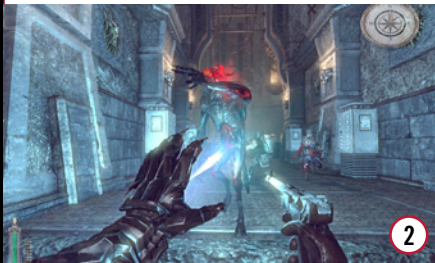
Zuweilen haben wir es mit **Kampfrobotern** zu tun. Sie richten viel Schaden an, sind aber schnell besiegt, wenn wir auf die leuchtenden Schachstellen ballern.



Weitere Retro-Shooter



In den letzten Jahren versuchten sich vor allem kleinere Studios an Ego-Shootern nach alter Rezeptur. Ein richtig guter Vertreter ist etwa **Hard Reset** ①. Der polnische Shooter setzt auf die Werte der **Unreal**-Reihe und inszeniert ein effektreiches, flottes und spielerisch eher simples Sci-Fi-Ballerspektakel. Die mittlerweile erschienene Gratis-Erweiterung behebt die größte Schwäche des Shooters: die kurze Spielzeit. Das ist uns eine Wertung von stolzen 80 Punkten wert. Weniger gut kommt **Necrovision 2: Lost Company** ② weg. Der Shooter stammt ebenso aus Polen und hetzt uns Zombie-Soldaten auf den Hals. Das entpuppt sich als hektische Nonstop-Ballerlei ohne großen Tiefgang. Wir vergeben eine Wertung von 67. Ähnlich schneidet **Duke Nukem Forever** ③ ab, das 2011 nach ganzen 14 Jahren Entwicklungszeit erschien. Es ist kein Retro-Remake, sondern eher ein Retro-Nachzügler. Und das merkt man dem Ballerspiel leider an: Zu sehr wird da auf den Kult-Faktor des Spielhelden gesetzt, zu öde wirken Missions- und Level-design. Wir vergeben eine Spielspaßwertung von 68 – mehr ist leider nicht drin!



bringt hier nichts. Neben Fußsoldaten bekommen wir es in der Küstenfestung sogar noch mit einem Cyborg zu tun – der erste kleine Bosskampf des Spiels, aber keine nennenswerte Herausforderung. Wir ballern dem Ungetüm die Spulen vom Rücken und zielen dann auf einen leuchtenden, wunden Punkt am Kopf. Als der Metallmann zu Boden geht, hoffen wir inständig, dass spätere Obermotze mehr auf dem Kasten haben. Wenn wir von einem Retro-Shooter nämlich eines felsenfest erwarten, dann spannende Superschurken-Gefechte. Nach der Cyborg-Rängelei bemerken BJ und seine Kameraden, dass sie längst in eine Falle getappt sind. Der hämisch grinsende General Totenkopf überfällt den Trupp und verstümmelt einen unserer Mitstreiter. Er zwingt uns dabei, einen unserer Kameraden als Opfer auszuwählen. Diese Bestie! Die Entscheidung hat keine Auswirkungen auf den Handlungsverlauf, etabliert aber prima den Oberbösewicht des Spiels. Als er uns zum Sterben in einer Verbrennungskammer zurücklässt, gelingt uns zwar die Flucht, doch wir landen bewusstlos im Meer. Für BJ folgt ein Koma, aus dem er erst 14 Jahre später erwachen wird. In der Zwischenzeit reißt General Totenkopfs Regime die Weltherrschaft an sich.

Wir werden von der polnischen Krankenpflegerin Anja gerettet, die uns in der psychiatrischen Anstalt ihrer Eltern unterbringt. In unserem gelähmten Körper gefangen erleben wir mit, wie die Jahre vorbeiziehen. Immer wieder holen Regimesoldaten Patienten ab, immer wieder wechselt die Tapete an den Wänden. Eines Tages eskaliert die Situation. Das Regime sieht keinen Nutzen mehr in der Anstalt und schickt ein Exekutionskommando. BJ muss mitansehen, wie der Chefarzt und seine Frau erschossen werden, genau wie alle anderen Patienten. Als er an der Reihe ist, erwacht endlich sein Körper (Welch günstiger Zufall!) und wenige Sekunden später haben wir bereits eine Pistole in der Hand, ein toter Soldat liegt am Boden und es wird wie gewohnt geballert. Oder geschlichen. Erneut haben wir die Wahl. Bei dem kurzen, aber heftigen Gefecht im Klinikgebäude und auf dessen Vorplatz bemerken wir, dass die Fieslinge neue

Technologien entwickelt haben. Drei bewaffnete Flugdrohnen machen uns das Leben schwer. Wieder lassen wir Gewehre, Pistolen und Granaten sprechen. Tische und Wände zerbröseln unter Beschuss, getroffene Gegner fallen theatralisch zu Boden. Die Optik an sich wirkt stimmig. Eine Grafikbombe ist das neue **Wolfenstein** garantiert nicht, doch trotz leicht entsättigter Farben wirken die Umgebungen detailreich. Der Look des Spiels ist dabei nicht ultrarealistisch, sondern leicht überzeichnet, comichaft. Das passt prima zum überzogenen Retro-Feeling des Spiels. Dort sind die Bösewichte und hier sind wir, die blonde Ein-Mann-Armee. Das wirkt stellenweise ganz schön albern, aber es funktioniert. Sicher, das Kernprinzip von **The New Order** kann und wird manche Spieler unterfordern, doch es ist in sich stimmig. Bemerkenswert finden wir, wie humorlos die Action präsentiert wird. Sie könnte, wie etwa im herrlich zotigen **Far Cry 3: Blood Dragon**, vor Selbstironie strotzen. Doch davon gibt es keine Spur. Es ist völliger Unsinn, dass BJ Blazkowicz nach 14 Jahren im Koma immer noch ein Muskelprotz ist. Sein Charakterdesign ist nicht aus Zufall ziemlich plump. Das Spiel zeichnet seine Figuren übertrieben, sie selbst nehmen ihre Rolle aber allesamt todernst. Und immer wieder gibt es Momente, die mit unserer Erwartungshaltung spielen.

Da erleben wir etwa diese Szene, in der BJ einen der Regime-Anführer verhört. Er hat sich gerade mit Anja ins Haus ihrer Großeltern abgesetzt und da einen Gefangenen vor sich, der allen Anwesenden Schmerzen bereitet hat, und der weiß, wo Widerstandskämpfer eingekerkert sind. Wir stehen in einer schummrig beleuchteten Garage, vor uns der gefesselte Übeltäter. Mal flucht er, mal will er verhandeln, mal verhöhnt er uns. Währenddessen bemerken wir die Kettensäge auf der Werkbank. Doch es folgt nun keine interaktive Folterszene, wie wir zunächst befürchten. Stattdessen erscheint der Hinweis »Spritzen-schutz benötigt«. Wir durchsuchen die Garage und finden einen Kittel sowie eine Schutzbrille. Methodisch streifen wir die Sachen über, während der Soldat unbeirrt weiterzert. Als wir dann zur Kettensäge greifen, en-

Das ist alles ernst gemeint

Stürzen wir in dieser Szene in den **Abgrund**, landen wir in einem anderen Levelabschnitt.



Fieslinge wie **Oberstleutnant Engel** werden in stimmungsvollen Szenen etabliert.



Das **beidhändige Ballern** ist nicht präzise, dafür teilen wir viel Schaden aus. Perfekt für den Kampf auf kurze Distanz.



det der interaktive Teil und es folgt eine Zwischensequenz. Darin quetscht BJ sein Opfer aus und macht ihm danach den Garaus. Jedoch wird dabei keine Folter gezeigt oder Gewalt unnötig in den Vordergrund gerückt. Dass uns die Entwickler statt der eigentlichen bösen Tat den stillen Moment davor spielen lassen, kommt unerwartet.

Am Ende der von uns gespielten Preview-Fassung gibt es eine ähnlich stimmungsvolle Szene. An Bord eines Zugs nach Berlin, wo wir weitere Mitstreiter finden wollen, sind wir vollauf damit beschäftigt, ein Tablett mit zwei Tassen Kaffee in unser Abteil zu tragen. Doch wir geraten in die Fänge von Oberstleutnant Engel und ihrem Gespielen »Bubi«. Die Schabracke nimmt uns in die Zange, zwingt uns zu einem bizarren Psychotest. Wir müssen auf Bilder deuten und entscheiden, welches uns erregt oder Angst macht. Unsere Antworten sind bedeutungslos. Nur zur Pistole auf dem Tisch dürfen wir nicht greifen, denn dann werden wir von der anwesenden Robo-Leibwache sprichwörtlich plattgemacht. Die Szene, genau wie General Totenkopfs erster Auftritt, dient dazu, einen neuen Gegenspieler zu etablieren. Anstatt dieses Spielabschnitts hätte es auch eine Zwischensequenz getan. Die Entwickler hätten sich die Mühe sparen können, den hübsch in der Tasse hin und her schwappenden Kaffee zu simulieren. Doch Momente wie diese machen die Figuren erst richtig einprägsam. Sie brechen wunderbar mit dem ansonsten so angerostet-vertraut wirkenden Gameplay. Und sie machen uns neugierig darauf, was da noch alles kommen könnte.

Welche Sorte Abenteuer hat BJ Blazkowicz noch vor sich? Wird es ein schonungsloser, zermürender Gewaltakt? Wird es ein Sci-

ence-Fiction-Kirmes mit wilder Action, beliebten Klischees und heiteren Momenten? Oder entwickelt sich das Spiel in eine ganz andere Richtung? Wir finden diese Ungewissheit reizvoll, weil wir sie dem Spiel eigentlich nicht zugetraut haben. Das Grundgerüst ist schnell begriffen, die Mechanik lässt wenig Spielraum für Interpretationen. Wir haben drei Stunden lang Kommandanten aufgespürt und Regime-Truppen umgelegt, wir haben Kampfroboter durch Schüsse auf offensichtliche Schwachstellen ausgeschaltet, Schätze gefunden und stationäre Geschütze bedient. Wir haben erfasst, wie sich **Wolfenstein** spielt – und zwar ordent-

Das haben wir so nicht erwartet

lich, zu keiner Zeit jedoch revolutionär oder besonders raffiniert. Dennoch haben wir das Gefühl, nur einen Teil dessen gesehen zu haben, was uns im fertigen Spiel erwartet. Nach den ersten paar Stunden von **Half-Life 2** konnten wir ja auch noch nicht ahnen, welche neuen Spaßtüren die Gravity Gun später aufstoßen würde. So soll's in **Wolfenstein** beispielsweise eine Strahlenkanone geben, mit der wir Schießscharten in Deckung schneiden können – bleibt zu hoffen, dass die Entwickler das intelligent und variantenreich einsetzen, etwa für Rätsel. Bei unserem Probespiel-Termin jedenfalls blieb die Hälfte des Waffen-Wahlmenüs leer, die meisten Schauplätze müssen wir noch kennenlernen, und wir sind gespannt, welche Bösewichte sich uns später in den Weg stellen. Nun liegt es an Machine Games, dieses Potenzial zu nutzen. Wir hoffen, den Schweden gelingt es, uns auch im späteren Spielverlauf zu überraschen, weiter mit unseren Erwartungen zu spielen und ein durchgehend unterhaltsames Baller-Abenteuer zu inszenieren. Dass sie bewusst auf einen Mehrspielermodus verzichten, lässt zumindest auf eine umfangreiche Solo-Kampagne hoffen – es wäre ein Unding,

wenn BJ schon nach fünf Stunden die Siegesflagge hissen würde. Und da wir bereits eine Beta-Version spielten, erwarten wir obendrein, dass **The New Order** noch vor Herbst erscheint. Es würde prima zu einem Sommer passen, wie wir ihn von früher kennen. Mit Hitzewelle, Sonnenbrand, Musikkassetten und diesem grellbunten Waseres. Dazu noch ein Retro-Shooter, der uns mehr als zwei Nachmittage lang beschäftigt? Die Zeitreise wäre komplett. **SS1**



Nicht alt, nicht neu

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Es war eine interessante Erfahrung, die Vorabfassung von **Wolfenstein** zu spielen. Denn der Shooter weigert sich hartnäckig, in ein bestimmtes Klischee zu passen oder eines meiner Vorurteile zu erfüllen. Eine reine Retro-Ballerorgie ist er nicht, dafür sind einige Mechaniken wie das Schleichen und Lehnen zu komplex. Ein moderner Shooter ist **Wolfenstein** aber ebenso wenig, dafür weckte es beim Spielen viel zu viele Erinnerungen an die Zeit, in der die Story in einem Shooter als Einzeiler in der Packungsbeilage abgehandelt wurde. Vor allem aber erstaunte mich der Ton des Spiels. Der Held BJ Blazkowicz wirkt geradezu lächerlich überproportioniert, und doch verkommt er nicht zur Witzfigur. Als die Vorabversion endete und mich ins Hauptmenü zurückwarf, war ich tatsächlich enttäuscht. Denn ich wollte weiter spielen. Auch, um zu erfahren, ob **Wolfenstein** weitere Überraschungen auffahren kann oder eben doch irgendwann zum verknocherten Standard-Shooter verwelkt. Denn das wird letztlich über die Qualität des Spiels entscheiden – es wäre schließlich nicht das erste Mal, dass die Entwickler in den ersten drei Stunden ihr gesamtes Überraschungspulver verschießen.

Potenzial: Sehr gut