



Die klobigen Supersoldaten scheinen zunächst unbesieglich, doch wenn man ihre Achillesferse kennt, werden sie beinahe zum Kinderspiel.

Wolfenstein: The Old Blood



Altes Blut frisch vergossen

Ein Mann und sein Rohr gegen die braune Brut. Wolfenstein: The Old Blood besinnt sich auf Oldschool-Tugenden und muss im Test zeigen, ob dieses Konzept nicht vielleicht genauso angestaubt wie die Ideologie des Regimes ist. Von Kai Schmidt

Genre: **Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Machinegames** Termin: **5.5.2015** Sprache: **ausschließlich Deutsch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Das knapp 20 Euro teure Addon Wolfenstein: The Old Blood pfeift auf das 60er-Jahre-Setting von Wolfenstein: The New Order und kehrt zu den Serienwurzeln zurück. Im Jahr 1946 soll B.J. Blazkowicz eine Akte aus Burg Wolfenstein stehlen und dazu undercover in das Gemäuer eindringen. Die Mission schlägt fehl, B.J. wird gefangen genommen und muss sich den Weg nach draußen durch Horden von Regimeschergen und mechanisch modifizierten Kreaturen freikämpfen. Logisch, muss ja so sein, denn sonst gäbe es kein Spiel. Und das ist so übertrieben und durchgedreht wie eh

und je: Wenn der Lauf glüht und die braunen Fußtruppen als rote Spratzer an der nächsten Wand enden, kommt Freude auf. Und dass uns später sogar Zombies nach dem Leben trachten, rundet den trashigen Spaß perfekt ab.

Altbewährtes statt Laserpistolen

Die Spielmechanik geht keine Experimente ein und ähnelt der des Hauptspiels. Warum auch sinnlos verbessern, was nicht kaputt ist? Wir haben meist die Wahl, ob wir uns in den recht weitläufigen Gebieten an die Gegner heranschleichen, um sie leise kaltzustellen, oder ob wir mit Dauerfeuer nach vorne stürmen – am besten sogar beidhän-

dig schießend, denn beinahe alle Waffen des Spiels eignen sich auch für die sogenannte Akimbo-Nutzung. Auf allzu abgefahrene Waffendesigns und Laserschütze müssen wir diesmal allerdings verzichten, denn 1946 war die Kampfmittelforschung des Regimes noch nicht so weit fortgeschritten wie im 60er-Jahre-Alternativuniversum aus The New Order. Dafür gibt's aber nicht minder durchschlagkräftigen Ersatz. Zum Beispiel in Form des »Schockhammers«, einer automatischen Schrotflinte. Oder der niedlichen, kleinen »Kampfpistole«, die allerdings einer ausgewachsenen Panzerfaust in Sachen Wirkung beinahe in nichts nachsteht.



Die dünne Story wird mit einigen kurzen Handlungsszenen abgefrüht. The Old Blood konzentriert sich aufs Ballern.



Unser Rohr im Nahkampf: Über die Akimbo-Funktion können wir die beiden Stücke zusammen- oder auseinanderschrauben.



Mir fehlen die anderen

Petra Schmitz
Leitende Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich finde The Old Blood fast durchgehend grandios. Das Schießen fühlt sich knackig direkt an, das Schleichen klappt wunderbar, wenn ich nur entsprechende Geduld aufbringe. Allerdings fehlt mir dann doch etwas im Vergleich zum Hauptspiel. Und zwar das, was mich daran so beeindruckt hat: die anderen. Mir gehen die Charaktere ab, die mir ans Herz wachsen, um die ich mich Sorge, über und mit denen ich lachen (und vielleicht sogar ein bisschen weinen) möchte. Na klar, in einem Addon ist nicht so viel Platz für Erzählung, wenn man noch ordentlich Action unterbringen will, aber ein bisschen mehr Emotionen und Persönlichkeiten hätten The Old Blood gut gestanden. Nun ja, dafür gibt's mehr von dem anderen, was ich an The New Order so fantastisch fand: die Zeitreise in andere Shootertage in den Albtraumlevels!

B.J. und sein Rohr

Besonders ans Herz gewachsen ist uns aber ein eher unspektakulärer Bestandteil unseres großkalibrigen Arsenal: das Rohr. Und ja, das unscheinbare Metallding bringt tatsächlich ein wenig Veränderung in die Spielmechanik von Wolfenstein. Ursprünglich eine improvisierte, zweiteilige Waffe, die wir bei der Flucht aus dem Zellenblock von Burg Wolfenstein aufgeklaut haben, bleibt uns das Rohr bis zum Ende erhalten. Es eignet sich besonders für Stealth-Kills aus dem Hinterhalt, ist aber auch im Nahkampf nicht zu unterschätzen. Besonders im Akimbo-Modus, wenn wir die beiden Rohrteile auseinandernehmen, um den Regimekämpfern damit einen ordentlichen Scheitel zu ziehen. Außerdem ist das Rohr ein unverzichtbares Hilfsmittel beim Erledigen der mechanisch-organischen Supersoldaten, die mit ihren riesigen Maschinengewehren herausfordernde Gegner darstellen. Mit der Knarre ballern wir auf die leuchtenden Teile der Rüstungen, bis wir die Stromzufuhr unterbrochen haben. Der Supersoldat ist plötzlich nicht mehr ganz so super und bricht zusammen. Nun rennen wir zu ihm hin, rammen das Rohr in einen Spalt der Rüstung und entfernen die Brustpanzerung, da-

mit das Herz freiliegt, in das wir nach einem erneuten Durchlauf dieser Taktik unser Rohr hineinstecken – ganz so, als würden wir einen Vampir pfählen.

Die Vertikalgaukelei

Unser zweckentfremdetes Rohr ist aber mehr als eine nicht zu unterschätzende Hieb- und Stichwaffe im Kampf gegen die braune Horde: Auch als Allzweckwerkzeug macht die Metallröhre eine tolle Figur und hilft uns aus so mancher verzwickten Situation heraus. Wir stemmen verschlossene Türen auf, reißen bröckelige Wände ein und klettern poröse Vertikalen hinauf, indem wir abwechselnd die beiden Einzelteile wie Kletteräxte hineinschlagen. Die Klettermechanik hat man natürlich zuvor schon in anderen Spielen gesehen, aber das neue vertikale Element tut dem Spielablauf von Wolfenstein richtig gut. Zwar waren die Levels auch im Hauptspiel schon mehrstöckig, doch gaukelt uns die Klettermechanik dadurch, dass wir keine Leitern oder Treppen benutzen, Neues vor. Und damit nicht genug: Selbst als Seilbahnersatz bemühen wir unseren simplen, aber wertvollen Weggefährten an einer Stelle im Spiel, als wir damit ein Stahlkabel hinuntersausen. Wahnsinn! Was dem MacGyver die Büroklammer, ist dem B.J. sein Rohr. Ein Hoch auf das Rohr!

Schöner ballern ohne Anspruch

Im Gegensatz zu The New Order, das seine Story in ausgiebigen Zwischensequenzen

Deutsche Version

Die deutsche USK-18-Version von Wolfenstein: The Old Blood ist bei der Gewaltdarstellung ungeschnitten, tauscht aber die Nazis der englischen Originalversion wie schon im Hauptspiel The New Order gegen »das Regime«. Sämtliche Bezüge zum Nationalsozialismus (Symbolik, Namen, Redewendungen) wurden entfernt, weshalb auch keine englische Tonspur enthalten ist. Diese Änderungen betreffen sämtliche deutschsprachigen Versionen, also auch die PEGI-geprüften Fassungen aus Österreich oder der Schweiz.

erzählt, beschränkt sich The Old Blood auf das Wesentliche: Hier wird geballert statt palavert. Die dünne Hintergrundgeschichte benötigt nur einige kurze Handlungsszenen, die den Spielfluss nicht allzu sehr unterbrechen. Wir fühlen uns direkt zehn bis 15 Jahre zurückversetzt in die gute alte Zeit, in der es noch um Spielbarkeit statt um möglichst kunstvolle und spektakuläre Inszenierung ging. Manchem, der eine ähnliche Erzählstruktur wie in The New Order erwartet, mag das allerdings sauer aufstoßen. Sogar Spielelemente wie das Perk-System wurden auf Sparflamme gedrosselt. Die Verbesserungen, die wir für besondere Leistungen erhalten, sind deutlich weniger und nicht mehr in Kategorien unterteilt: Wer seine Fi-



Mit zwei automatischen Schrotflinten im Akimbo-Stil perforieren wir eine Seilbahn – und die feindlichen Insassen gleich mit. Munition finden wir glücklicherweise an jeder Ecke.

Zurück zu den Wurzeln



Erkunden lohnt sich, denn wer in den Levels auf solche Schlafstätten mit Wolfenstein-Poster stößt, darf sich in den Albtraumlevels auf eine gehörige Portion (pixelige) Nostalgie freuen. Die versteckten Levels gehören zusammen und bieten am Ende sogar einen Bosskampf.



Oldschool, simpel, super!

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mochte Wolfenstein: The New Order sehr, muss aber zugeben, dass mich die Story und das 60er-Jahre-Setting nicht sonderlich angesprochen haben. Wenn ich braune Bösewichte erledigen soll, dann tue ich das viel lieber in Oldschool-Manier innerhalb protziger Burgmauern und muffiger Höhlensysteme. Und natürlich gehört ein über-sinnlicher MacGuffin dazu, hinter dem die Regimeoberen her sind. In diesem Fall ein gut gehütetes, monströses Geheimnis von König Otto dem Großen.

Ich mag das Tempo, das das Spiel vorlegt, und die Freiheit, die ich bei der Wahl meiner Vorgehensweise habe. Nichts ist zwar cooler, als aus allen Rohren ballern und die Schergen niederzumähen, doch ab und zu habe ich gegen ein wenig Geschleiche auch nichts einzuwenden. Das Gefühl, wenn ich die Gegner nach und nach hinterrücks abmurkse, nachdem ich mir einen Plan zu-rechtgelegt habe, wie ich unbemerkt von Deckung zu Deckung gelange, ist einfach herrlich. Das ist kein simpler DLC mehr, sondern ein eigenes Spiel. Ich hätte mich auch nicht beschwert, wenn das »Addon« dop-pelt so teuer gewesen wäre.

gur kompliziert und kleinteilig aufleveln will, ist hier fehl am Platz. Genau das zeichnet The Old Blood aus: Der Shooter will einfach nur ehrliche Unterhaltung mit unkomplizierter, dynamischer Action sein. Und das gelingt ihm bravourös. Zudem ist das »Addon« eher ein vollwertiges Spiel, das genauso gut zum Vollpreis verkauft werden könnte. Hier ist nichts hingeschludert, die Spielzeit ist mit etwa acht Stunden für acht Kapitel länger als die eines durchschnittlichen Call of Duty im Singleplayer und hat dabei so gut wie keinen Leerlauf. Zudem werden während des Spielverlaufs Challenge-Maps freigeschaltet, auf denen wir unter Zeit-druck unser Geschick im Kampf gegen Re-gimetruppen beweisen können.

Verbesserte Technik: Von wegen Old Blood!

Spielerisch war das Hauptspiel The New Order top, doch technisch hatte es bei Erschei-nen vor knapp einem Jahr nicht so viel auf dem Kasten: Spät nachladende, teils sehr matschige Texturen und Bildrateneinbrüche trübten den Ballerspaß. Erstaunlicherweise zeigt sich das Addon The Old Blood hier von einer deutlich besseren Seite. Entwickler-studio Machinegames hat die Engine id Tech 5, die auch beim technisch ähnlich pro-blematischen The Evil Within zum Einsatz kam, nun deutlich besser im Griff. Nach wie

vor erwarten uns keine grafischen Wunder-werke, doch die (teils immer noch matschi-gen) Texturen werden jetzt sehr viel schnel-ler gestreamt, und die deutlich stabilere Bildrate verbreitet vor allem in den rasanten Feueregefechten ordentlich Spaß. Und um Spaß zu haben, ist nicht einmal die Kennt-nis des Hauptspiels nötig, denn das Addon steht sehr komfortabel auf seinen eigenen Beinen und erzählt eine unabhängige Vor-geschichte. Wer einen ehrlichen, oldschooli-gen und unkomplizierten Shooter sucht, macht mit dem als Addon deutlich unter Wert verkauften Wolfenstein: The Old Blood garantiert nichts falsch. **KS**

Wolfenstein: The Old Blood

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500 / AMD FX-8320
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 38 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-2600 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 38 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Charaktermodelle
- verbesserte Grafikperformance
- engagierte Sprecher
- hübsche, detailreiche Umgebungen
- gelegentlich matschige Texturen

SPIELDESIGN



- unkomplizierte Shooter-Action
- wahlweise Stealth oder Ballern
- weitläufige Levels
- spaßige Herausforderungs-Maps
- vergleichsweise wenige Perks

BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- einige knackige, aber faire Stellen
- gut verteilte Speicherpunkte
- kein Leerlauf
- Gegner-KI nicht immer nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE/STORY



- Sprüche klopfende Hauptfigur
- herrlich böse Gegenspieler
- tolle Klischeeschauplätze
- Geschichte wird eher beiläufig erzählt

UMFANG



- je nach Spielweise acht bis zehn Stunden Spieldauer
- versteckte Albtraumlevels
- acht Kapitel
- freischaltbare Herausforderungs-Maps
- wenig sammelbare Extras

FAZIT

Viel Addon für vergleichsweise wenig Kohle: The Old Blood ist ein wunderbar ehrlicher Oldschool-Shooter ohne Ballast.



Die abwechslungsreichen Schauplätze wie dieser kleine Hafen in Wulfburg sind detailliert gestaltet und dank der tollen Beleuchtungseffekte schick in Szene gesetzt.