

Wolfenstein: The New Order

Video 1

1

Nr.	Handlung	Symbolik	Dialog	Perspektive	Start	Ende
1	Einleitung und Spielstart	Gleich zu Beginn ein Disclaimer: " <i>Wolfenstein: The New Order</i> ist eine fiktionale Geschichte, die in einer fiktiven Welt in den 1960er Jahren spielt. Namen, Figuren, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder frei erfunden oder in fiktionalisierter Weise dargestellt. Die Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beabsichtigen weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutheißung von Denkmustern, Ideologien, Ereignissen, Handlungen, Personen oder Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes, noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Kriegsverbrechen, Völkermord oder Verbrechen gegen die Menschlichkeit und sollen auch keinesfalls so verstanden werden." - Ähnliche Disclaimer sind relativ üblich, jedoch gehen sie hier sehr ins Detail. Schon, dass es Charaktere gibt, die real existierten und im Spiel fiktionalisiert wurden, ist äußerst unüblich. Normalerweise heißt es nur, dass Ähnlichkeiten nicht intendiert sind. Ebenso ist die Explizitität bezüglich den Verbrechen an der Menschlichkeit so relativ einzigartig.		Menü	00:00:02	00:00:30
2	Intro: Der Angriff auf General Totenkopfs Festung am 16. Juli 1946 an der Ostsee.	Es beginnt mit einem Traum. Blazkowicz träumt von seinen Kindern (zwei Mädchen, Zwillinge, die er tatsächlich einmal haben sollte samt Ehefrau Anya). Der Krieg ist vorüber. Das zeigt die anfängliche Hoffnung des Spiels. Wir werden in die Realität zurückgeholt. Diese Welt ist nicht real - die röhrenden Motoren der Flugzeuge, Soldaten und gleich auch die Flak-Geschütze sind Realität für BJ Blazkowicz. Wir befinden uns im Jahr 1946 und der Krieg ist noch nicht zu Ende. Deutschland hat Europa überrannt. Die Alliierten wollen nun die wichtige Festung von General Strasse, der auch als General "Totenkopf" [engl. Deathshead - fast schon "Denglisch"] bekannt ist, zerstören. Ein entscheidender Schlag zum Sieg gegen das Regime soll es werden.		Sicht von außen auf Blazkowicz	00:00:30	00:01:10
3	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Anflug auf die Festung. Das Chaos beginnt.	Die Absurdität beginnt schon früh. Ein anderes Flugzeug stürzt in uns, die Treibstoffleitung eines der sechs Motoren des für 1946 etwas zu hoch entwickelten Flugzeugs muss abgedreht werden. Unmengen an Flugzeugen sind am Himmel sichtbar. Eine riesige Offensive. Propagandaposter der Alliierten: "Back them Up" mit Soldat im Anschlag		First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz	00:01:10	00:04:57

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>und dahinter ein weißer Adler sowie Plakat "Keep Firing" zeigt eine Truppe, die auf Feinde zustürmt. Beide äußerst ästhetisch, beide wirken gegengleich als würden sie gegeneinander kämpfen - blau gegen rot. Der Stil könnte gut aus den 40ern stammen. In dieser Zeit befinden wir uns aber nur kurz. Im "Journal" (der in Spielen üblichen Übersicht zu Missionszielen, Karte und Ähnlichem. Hier: Notizen, d. h. Missionsziele; Vorteile, durch Aktionen freischaltbare Verstärkungen; Sammelbares, optionale Gegenstände, die man im Spiel findet und hier betrachten kann; Tutorials für den Einstieg) sehen wir das faltige, vernarbte Gesicht des General Totenkopfs. Der Name ist Programm - Strasse wirkt fast wie ein Totenkopf mit faltiger Haut überspannt. Er ist der Tod. Hier noch typische US-Jeeps und auch ein US-Messer. Später dominieren dann die Regime-Waffen und Fahrzeuge. Fergus Reid stellt sich in typischer Manier vor: Er flucht in nahezu jedem Satz. Er ist Schotte und der Pilot und "Comic Relief" in der Spieleserie. So wie im Spiel alles explodiert und plakativ ist, ist auch die Darstellung des Regimes und die Geschichte. <i>Wolfenstein: The New Order</i> trägt ziemlich dick auf, macht das aber so geschickt, dass es trotzdem beeindruckend zusammenpasst. Die harte Satire verknüpft mit übertriebener Gewalt gleitet durchaus in Trash und Exploitation ab. Trotzdem funktionieren auch ernste und nachdenkliche Story-Beats. Schon diese ersten Minuten wirken wie ein "Highlight-Reel" anderer Spiele. Geballte Action und trotzdem wird gleichzeitig das Spiel erklärt. Während die Alliierten auf Propeller-Flugzeuge setzen, hat das Regime schon futuristische Düsenjäger. Sie sehen wie einflüglige Tarnkappen-Jets aus der heutigen Zeit aus. Woher der technologische Fortschritt? Das beruht auf der rücksichtslosen Art des Regimes samt Ausnutzung der mystischen Da'at Yichud Technologie [in der englischen Version ist das eine jüdische Technologie - jene, die in dieser Version von den Nazis massenweise ermordet werden].</p>				
4	Zwischensequenzen aus der Ich-Perspektive:	Absurdität: Ein Flugzeug stürzt in unser Flugzeug hinein und sie überleben es. Mit heftigen Hieben belebt Fergus Blazkowitz (den*die Spieler*in) wieder.	Blazkowitz' besondere Beziehung zum Tod: "Der Tod klopft wieder an. Er ruft mich. Nicht heute, mein Freund. Ich muss einen Krieg	First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	00:04:57	00:05:33

Wolfenstein: The New Order

Video 1

	Erstmals dem Tod nahe.		gewinnen." Der Tod ist sein Freund und er wird ihm im Laufe der Spiele noch mehrfach begegnen. "Nicht heute" kommt schon in den ersten Spielminuten mehrfach vor.			
5	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Anflug auf die Festung. Die Superhelden Fergus und Blazkowicz wechseln das Flugzeug.	Hier wird es noch absurder. Fergus springt aus der Cockpittür, die Blazkowicz aufhält. Ein Rotor brennt, Fergus rutscht am anderen Flugzeug entlang der Tragfläche Richtung Klappe - während beide Flugzeuge fliegen. Ein Jäger (Spitfire?) kracht in das Flugzeug, wo Blazkowicz noch drin steht. Er muss das Flugzeug ebenso verlassen. Während er außerhalb des Flugzeugs hängt, stürzt das eben verlassene Flugzeug in unser neues kurzfristiges Zuhause. Der Propeller fräst alles weg. Action-Manier in übertriebener Variante.		First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz	00:05:33	00:08:00
6	Zwischensequenz: Blazkowicz spricht kurz mit einem Soldaten.	Interessant: Selbst Blazkowicz ist eigentlich ein blonder, großgewachsener und blauäugiger Held. Genauso stellt sich das Regime den Helden vor. Er kämpft hingegen für die andere Seite. Als Amerikaner mit polnisch-jüdischen Wurzeln. Die Botschaft? Schwer zu entziffern. Wahrscheinlich ein bewusstes Entgegenstellen gegen die "Rassenlehre". Die "Rasse" sagt nichts über einen selbst aus. Alle sind Menschen.	Blazkowicz: "Alles oder nichts. Wie immer." - Ein Spruch passend zur Reihe. Hier wird immer brachial gekämpft.	Sicht von außen auf Blazkowicz	00:08:00	00:08:12
7	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Anflug auf die Festung. Wyatt kennenlernen und aussichtslose Bruchlandung.	Ein wichtiger Punkt im Spiel. Wir lernen Wyatt kennen. Im Laufe des Spiels müssen wir einen der beiden opfern - Fergus oder Wyatt. Das Spiel möchte diese Entscheidung so schwer wie möglich machen. Blazkowicz soll Wyatt hochhelfen (ebenso mit unnatürlichen blauen Augen) und ohrfeigt ihn gleich noch, um gegen Wyatts Panik anzukämpfen. Der bedankt sich darauf auch noch. Die meisten Flugzeuge sind zerstört. Es ist nahezu aussichtslos (das passiert oft in der <i>Wolfenstein</i> -Reihe). Ein Funkspruch macht klar, dass es aber sein muss.	Funkspruch vom O.S.A. Command (Office of Secret Actions, angelehnt an das real existierende OSS, Office of Strategic Services, im Zweiten Weltkrieg: "Wenn wir Totenkopf jetzt nicht aufhalten, Fergus, ist es vorbei. Wir werden den Krieg verlieren." Recht soll er haben.	First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz	00:08:12	00:09:46
8	Zwischensequenz: Bruchlandung vor Totenkopfs Basis. Blazkowicz treibt im Wasser.	Neben Blazkowicz treiben andere, tote Soldaten. Andere versuchen Blazkowicz zu retten. Beim Versuchen werden sie erschossen oder von Panzerhunden zerfleischt. Die Brutalität rundherum unterstreicht die Ausweglosigkeit.	Blazkowicz: "Es ist der Morgen des 16. Juli 1946. Alles ist verloren. Die Truppen des Regimes rücken unaufhaltsam vor. Wir haben keine Chance. Unser Plan geht nicht auf.	Sicht von außen auf Blazkowicz	00:09:46	00:10:18

Wolfenstein: The New Order

Video 1

			Wir sind unterlegen und am Ende. Keiner weiß, warum. Die Menschen verzweifeln. Ich nicht. Ich suche einen alten Bekannten und werde eine Rechnung begleichen. Für die Wende sorgen." - Ein interessanter Wechsel. Zuerst scheint es aussichtslos und dann wacht Blazkowitz auf und stellt klar, dass er alles gegen das Regime unternehmen wird.			
9	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Vor der Basis angekommen.	Ein Panzerhund zerrt Blazkowitz aus dem Wasser und stößt ihn aus Versehen in ein schützendes Flugzeug. Das Regime setzt auf Maschinisierung, auch wenn dadurch die Intelligenz verloren geht. Auf dem Panzerhund Wolfenstein-Runen. Die Symbolik hält sich noch zurück.		First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	00:10:18	00:10:32
10	Zwischensequenz: Funkspruch mit Fergus.			Sicht von außen auf Blazkowitz	00:10:32	00:11:26
11	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Zum Geschützturm schwimmen und die Panzerhunde ausschalten.	Es wird immer deutlicher, dass <i>Wolfenstein</i> sich in weiten Teilen an Action-Filme anlehnt. Gleichzeitig zeigt das Spiel immer wieder Tiefe. Die Panzerhunde unterstreichen noch einmal die technologische Überlegenheit. Hier beginnt auch die überzeichnete Benennung von Regime-Waffen und -Geräten. "Panzerhund", "Laserkraftwerk", "Totenkopf", "Engel", "Heiler" usw. Bildgewaltig treiben im düsteren Wasser mehrere Leichen. Eine Glorifizierung ist nicht in Sicht. Die Atmosphäre zwischen deutscher und englischer Version ist aufgrund der Namen, Symbolik und Auslassungen aber doch anders. Riesige dreibeinige Kampfroboter stapfen auch an der Küste. Das sogenannte "Baltische Auge". Eine andere Version, das "Auge Londons" wird im Laufe des Spiels einer der Bosskämpfe (besondere Kämpfe gegen übermächtig		First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	00:11:26	00:16:48

Wolfenstein: The New Order

Video 1

	<p>erscheinende Gegner, oft auch rein der Größe wegen; diese Kämpfe markieren üblicherweise ein Ende von Abschnitten oder dem Spiel).</p> <p>Sammelbares: In den Sammelobjekten sieht man die rote Armbinde mit Wolfenstein-Rune eines Regime-Soldaten aus 1946. Spannend: Schon der ist entmenschlicht und hat nur kleine Gucklöcher in der Gasmasken. Ebenso im Rucksack der Akku-Rucksack bzw. der Blitzableiter zum Schutz vor den elektrischen Oberleitungen (mehr in <i>Wolfenstein: The Old Blood</i>).</p> <p>Spannend: Statt NSDAP ist es die namenlose "Regime-Partei". Eine weitere Zeichnung des Kommandanten zeigt eine relativ klare SS-Uniform mit rotem Kragenspiegel bzw. roten, eckigen Plaketten darauf. Dazu drei Orden - einer davon mit Wolfenstein-Rune. Sowie roter Armbinde mit weißem Kreis und interessanterweise roter Wolfenstein-Rune in der Mitte. Selbst die Schirmmütze hat eine Wolfenstein-Rune.</p> <p>Konzeptzeichnungen (Concept Art): Hier sieht man Totenkopfs Festung, die erstmals im Spiel auch mit vielen Bannern deutlich dem Regime zugehörig ist. Brief: "An Heinrich Lertzen, 13. Spezial-Kampfeinheit", "Daressalam, Tansania", "5.8.1946" - Der Brief aus Tansania zeigt, wo mittlerweile die Front im Krieg in Afrika ist. Ein Soldat schreibt vom Lazarett aus. Seine Krankenpflegerin ist eine Freiwillige aus München.</p> <p>Wichtig: Auch die Zivilgesellschaft ist Teil des Regimes. Das wird in <i>Wolfenstein: The New Order</i> nicht ausgespart. Der Brief beschreibt eine fast idyllische Landschaft mit einem gewaltigen Punkt, der alles zunichte macht: "Eine kühle Brise weht vom Meer herüber, [sic!] und mit ihr der Geruch von Fisch, verfaulendem Seetang und der fast unerträgliche Gestank verbrannter Körper von der Küste." Schnell tritt aus dem vermeintlichen Fronturlaub der grausame Vernichtungskrieg hervor. Seine Beschreibung von Afrika (schon hier wirft er alle Länder zusammen) ist klischeebehaftet: "Schön", "wunderbarer Ort", "Freiheit" und "Abenteuer". Dann kommen wieder Grausamkeiten hervor, die den Soldaten selbst zweifeln lässt: "Gleichzeitig habe ich Dinge gesehen, die ich lieber nicht gesehen hätte. Erinnerst Du Dich daran, wie ich dir einst sagte, dass ich es nicht bereue, meine Ausbildung abgebrochen zu haben und stattdessen in die Armee eingetreten zu sein? Ganz ehrlich: In</p>				
--	--	--	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>besonders trostlosen Augenblicken verwünsche ich meine Entscheidung. Ich grüble viel darüber nach. Doch selbst, [sic!] wenn ich noch an der Universität wäre: Würde ich mich dort nicht noch immer verloren ... und ziellos fühlen?" Die Gewalt ist es, die dem Soldaten zu schaffen macht. Es stellt sich aber heraus, dass bei den jüngeren Soldaten Rassismus vorherrscht: "Die Gewalttätigkeiten sind manchmal schwer zu ertragen. Manche Männer halten es nicht mehr aus und sagen, dass wir nicht hier sein sollten. Ich verstehe, warum sie das sagen, besonders die weniger erfahrenen. Sie haben ganz einfach Angst. Angst vor den Guerillakämpfern. Den Eingeborenen." Er berichtet weiter: "Ein Schrei, der einem das Blut in den Adern gerinnen ließ, weckte mich mitten in der Nacht auf. Ich rannte nach draußen. Im Lager herrschte totales Durcheinander. Meine Männer rannten wie kopflose Hühner umher, während dunkelhäutige Männer - Eingeborene -, in Lederstreifen gekleidet, mit rot angemalten Gesichtern, aus denen das Weiße ihrer Augen durch die dunkle Nacht blitzte, im Lager herumsprangen und unsere Männer wie Tiere aufschlitzten. Ich musste hilflos zusehen, wie Günther starb: Er versuchte noch seine Innereien festzuhalten, doch sie rutschten ihm durch die Finger." Schauergeschichten über diese Eingeborenen: "Man sagte mir später, dass die Eingeborenen einige ihrer Gefangenen am Leben lassen würden, um sie zu quälen. Sie würden die Toten mit dem Kopf nach unten aufhängen und ausweiden, wobei sie ihnen die Geschlechtsorgane abschneiden und in den Rachen stopfen würden." Xenophobie und Rassismus pur. Die Ideologie beflügelt das: "Ich werde mich jedoch nicht diesen Gefühlen der Schwäche [der Angst] hingeben, so verlockend sie auch sein mögen. Ich stehe zu meinen Überzeugungen und den Idealen unseres Staatsoberhauptes. Wir sind das stärkere Volk und es kann außer uns kein anderes geben. Ich hoffe, Du siehst das noch immer so wie ich." - Klischees und Fremdenhass, wohin das Auge reicht. Da setzt das Spiel nicht ein, um diese wiederzugeben, sondern aufzuzeigen, wie schwachsinnig diese Gerüchte und dieses Gedankengut sind. General Strasses Festung ist eine Mischung aus Bunkern mit "Aussichtsschlitzern" und einer mittelalterlichen Burg aus den</p>				
--	--	--	--	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>Klischees. Dazu ein riesiger, quadratischer Turm im Art-Deco-Stil. Er ragt wie ein riesiger Quader mit Wasserspeiern nach oben. Die Wasserspeier sind jedoch Vorrichtungen für Flakgeschütze (zumindest zum Teil). Der Sonnenaufgang wirkt wie ein brennender Himmel. Es ist die Hölle, wo wir hier sind.</p>				
12	<p>Zwischensequenz: Briefing zum Ausschalten des MG-Nests.</p>	<p>Hier die militärische Treue und der Gehorsam, der ästhetisiert wird. Ein gerades Vorrücken führt zum Tod. Die Lösung: Blazkowicz allein vorschicken und er soll einfach gerade darauf zulaufen, während sie Feuerschutz geben. Genau das, was zum sicheren Tod führt. Es ist jedoch Blazkowicz. Er ist ein Held und wird es schon schaffen.</p>		<p>Sicht von außen auf Blazkowicz</p>	<p>00:16:48</p>	<p>00:17:17</p>
13	<p>Kapitel 1: Totenkopfs Basis: Das MG-Nest ausschalten. Die Schützengräben vor Strasses Festung.</p>	<p>Die anfängliche Waffe ist noch eine US-Maschinenpistole [ähnlich der Thompson Submachine Gun]. Die Regime-Variante kommt noch. Authentische Waffen in Spielen sind relativ häufig auffindbar und der im Internet lautstarke Teil fordert dies auch regelmäßig. Bezüglich Popkultur merkt man aber auch den Einsatz von Elektrizität bzw. Lichtbogen - Stichwort Tesla. In vielen Spielen mit Handlung ab Anfang des Zweiten Weltkriegs wird Elektrizität und "Tesla-Spulen" als Waffe eingesetzt. Auch hier. Ein Beispiel ist hier die riesigen Roboter (Baltisches Auge), die hier mit Elektrizität kämpfen und förmlich Soldaten verdampfen. Üblicherweise sind Tesla-Spulen zwar eher der Sowjetunion zugeordnet (bei Nikola Tesla klar), hier im Spiel hat das Regime aber die Technologie übernommen oder gar von den Da'at Yichud bekommen. Warnschild: "Baltisches Auge. Patrouillengebiet" - die Warnung zugehörig den riesigen Kampfrobotern, die gerade sichtbar waren. Selbst die MG-Nester sind mechanisch und funktionieren automatisch. Auf den Kisten, die wir zerschlagen, da dort Munition, Heilung und Rüstung drin sein kann, steht einfach nur in Fraktur "Militärisches Material. Versandverpackung". Darunter passend "germanisch" eine genaue Bezeichnung: "gP. 45l/8.Ft 305". Dazu prangt eine Wolfenstein-Rune darauf. Weitere Bezeichnungen auf der Kiste: "B1", "B15", "C22". Es soll Akkurates und Pedantismus des Regimes zeigen. Die Genauigkeit der Deutschen ist ein in der Popkultur tief verankertes Klischee. Auf der Seite der Kiste steht "Empfindlich. Mit Vorsicht [sic!] handhaben". Die mit Eisen verstärkte, unzerstörbare Kiste</p>	<p>Blazkowicz: "Das ist eine ganze neue Dimension des Krieges. Die Auslöschung des Lebens an sich." - es wird noch einmal deutlich, dass der Feind unglaublich grausam ist und zumindest Teile der Menschen vernichten möchte.</p>	<p>First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz</p>	<p>00:17:17</p>	<p>00:30:01</p>

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>mit "Militärischer Ausrüstung" hat ein Dreieck / Pyramide auf der Kiste und ebenso entsprechende Nummern und Bezeichnungen. Man hört im Hintergrund das bedrohliche Stampfen des Baltischen Auges. Es wirkt wie eine gigantische Dampfmaschine und die Erde erzittert leicht mit jedem Schritt. Es zeigt Macht und auch das sture Verlassen auf Technologie. Nun erhält Blazkowicz das Sturmgewehr (1946), das wie eine modernere Version des tatsächlichen Sturmgewehrs 44 aussieht. Ein Regime-Symbol oder eine Wolfenstein-Rune befindet sich interessanterweise nicht auf der Waffe. Das ist im Gegensatz zu <i>Wolfenstein 2: The New Colossus</i> eine Ausnahme. Hinweismarkierungen an der Wand sind ebenso auf Deutsch. Selbst die Hochspannungswarnung hat aber eine kleine scherzhafte Meldung parat: "[Drei Blitze] Mittleres Risiko [es folgt schwer leserlich, da im Spiel in schlechter Qualität]. Spule in Betrieb. Elektrostatische Aufladung. 3200" - selbst der zugehörige Sicherungskasten hat eine Wolfenstein-Rune. Farblich hier noch eher Trist. Außer dem feuerähnlichen Morgenrot und dem Blut ist fast alles grau in grau gehalten. Hinweisschild: "Achtung! Schutzausrüstung tragen oder stets beim Spannungsableiter aufhalten." - Hier der Hinweis auf die "Blitzableiter-Rucksäcke". Die Soldaten wirken hier schon unmenschlich. Schwarze Anzüge, schwarze Stahlhelme und eine schwarze Gasmaske samt kleinen Gucklöchern. Nur die rote Armbinde samt Wolfenstein-Rune leuchtet heraus. Hinweisschild: "Achtung! Stets die Schutzausrüstung tragen"; [Hinweis auch im Video: Alle Schilder, Beschriftungen usw. sind auch in der englischen Version auf Deutsch. Wer beide Sprachen kann, hat so ein deutlich dichteres Erlebnis - sofern man die englische Version spielt. Hier finden nämlich auch teilweise deutsche Dialoge statt, die Blazkowicz eigentlich nicht versteht - oder nur bruchstückhaft]; Hinweisschild: "Hinweis. Bereich wird überwacht" und "Warnung! Mechanischer Kampfhund" - selbst die typischen "deutschen Schäferhunde" sind also mechanisiert geworden. Bücher: "Krieg und Verlust", "Physik" - allesamt Regime-Titel. Kisten mit "Oben. Nicht werfen!" wirken absurd; ein Tornister mit "Hülsenhart" als Munitionsbehälter. Die Satire und Absurdität sind an jeder Ecke zu</p>				
--	--	--	--	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

	<p>spüren. Zeitgenössische Fotos hängen an der Wand. Werbeplakat: "Hauptstadtmädels" - Eine Serie oder ein Pin-Up-Kalender. Propagandaposter: "Er kann nicht allein... zum Mond! Das staatliche Mondkolonisierungsprogramm. Hilf deinem Land auf dem [weiter unleserlich, weil ein Regal im Weg ist]" - Der Mond wird kolonisiert. Abstrus, aber passiert tatsächlich. Später im Spiel kommen wir auch auf die Mondbasis. Propagandaplakat: "Die Westgrenze ist sicher! Die Frontlinien sind überwacht." - Ein Propagandaposter mit dem insektenartigen "Baltischen Auge", das mit Blitzen Kakerlaken tötet - das unwerte Leben, die Abweichler müssen vernichtet werden. Grausame Propaganda. Im Hintergrund dröhnt das "Baltische Auge". Gerade die "Westgrenze" kann durchaus auch mit der "Flüchtlingskrise" verglichen werden. <i>Machine Games</i> spielt gern auch mit aktuellen politischen Ereignissen. Große militärische Kiste: "Achtung! Inhalte können empfindlich auf Stöße [sic!] und grobe Behandlung. [sic!] Militärisches Material" - Die deutsche Sprache eher als Vehikel, denn im ersten Teil der <i>Wolfenstein</i>-Reihe von <i>Machine Games</i> haben sich noch einige Fehler eingeschlichen - manche vielleicht durchaus absichtlich. Selbst die mechanischen Hunde sind martialisch. Im Hintergrund brennt es, Explosionen und das Stampfen des baltischen Auges erschüttert die Umgebung. Die Gräben sind mit Leichen amerikanischer Soldaten gepflastert. In altbekannter Ausrüstung des zweiten Weltkriegs liegen sie verstreut und blutig in den Gängen. Der Feind ist grausam. Die "Levels" sind geschmückt mit unzähligen Details wie herumliegende Spielkarten. Propagandaposter: "Sei leise! Man weiß nie [sic!] wer zuhört." - Ein Soldat mit Stahlhelm im Schatten mit einem erhobenen Zeigefinger vor dem Mund. Die linke Gesichtshälfte ist kaum zu erkennen. Eine düstere Gestalt. Auch hier sind die "Stealth Kills" schon relativ brutal, aber nicht mit späteren Spielen zu vergleichen. Die Soldaten sind mit schnabelförmigen Visieren fast unkenntlich gemacht. Nur die Mundpartie ist sichtbar. Am roten Kragenspiegel tragen sie zwei schwarze Abzeichen mit einem verkehrten Dreieck und der Zahl des Bataillons (?). Sie tragen hier noch rote Armschleifen mit weißen Kreisen und einem schwarzen,</p>				
--	---	--	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>stilisierten Wolfskopf am Oberarm. Das Symbol der persönlichen Truppe von General Strasse. Diese Szenen sollen zeigen, dass der Krieg grausam ist, unmenschlich ist. <i>Wolfenstein: The New Order</i> will Tabus aufzeigen und auch brechen.</p>					
14	<p>Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Im Bunker die Kanonen ausschalten.</p>	<p>Schon die riesige Waffe (das "MG-46") zeigt, dass das Regime im Jahr 1946 weiter ist als der technologische Fortschritt in Wirklichkeit zu dieser Zeit. Propagandaposter: "Hauptstadtmädels. Miss Burgfräulein" - Auf diesem handgezeichneten Pin-Up-Poster im Hintergrund eine Burg und im Vordergrund eine blonde Frau mit Regime-Schirmmütze, kurzem, figurbetontem Kleid samt roter Armschleife mit Wolfenstein-Logo. Sie hält einen Schlüssel in der Hand. Dazu trägt sie Strapse und Kniestrümpfe samt Schuhen mit leichten Absätzen. Hier taucht auch erstmals der "Super Beton" auf, mit dem das Regime ihre Bauwerke schnellstmöglich hochzieht. Brutalismus pur. Auch der widerstandsfähige Superbeton ist eine Da'at Yichud Technologie, hat jedoch den Nachteil, dass er bei Schimmelbefall porös und brüchig wird. Das beleuchtet das Spiel später noch. Dies könnte eine Analogie zur Ideologie sein. Scheint stark zu sein, stützt sich auf "Fremde" und wird bei geringen Problemen bröckelig? Das "Ungeziefer", der "Schimmel" ist der Widerstand - der Wiesenau Kreis. Größenwahn ist klar: Alles ist "Über-", "Super-" oder "Ultra-". Für den*die Spieler*in die Deutsch und Englisch versteht, sind im Spiel sehr viele Anspielungen und Zusatzinformationen zu finden. Die Persiflage wird so dichter. Durch ein Schauglas einer Tür sieht man ein Leichenschauhaus mit blutigen weißen Tüchern über (vermutlich) Körpern. Der Tod ist da, wo das Regime ist. Auch blutige Regime-Soldaten liegen herum, wenn Blazkowicz sie tötet. Die Brutalität unterstreicht noch einmal mehr die Grausamkeit des Regimes und die "nötige" Gewalt, um diese zu durchbrechen. Propagandaplakat: "Schütze dein Heim. Immer! Schließen Sie das Teslakabel an. Auch wenn sie nur für kurze Zeit ihr Heim verlassen." - Das "Tesla-Kabel". Eine Art elektrischer Schutz für das Haus. Wer es unbefugt betritt wird mit Hochspannung getötet. Alarmanlagen und Kameras haben bedrohliche rote Leuchten. Die Farbgebung ist noch nicht ganz so eindeutig. Grau-blaue Wände, gelbes Licht. Es wirkt noch</p>				<p>First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz</p>	<p>00:30:01 00:40:21</p>

Wolfenstein: The New Order

Video 1

	<p>nicht ganz so düster. <i>Wolfenstein: The New Order</i> will jedenfalls authentisch wirken. Neben den Feldbetten der Soldaten hängen Fotografien (farbig und schwarz-weiß). Propagandaposter: "Wann ist es geschafft? Schon bald!" - in Fraktur geschrieben. Die Karikatur zeigt: Eine Faust eines Regime-Soldaten mit Wolfenstein-Siegelring hält die Alliierten in der Faust fest. Amerikaner, Briten und Russen sind hier deutlich sichtbar. Die Alliierten mit leicht blauer "Aura", rundherum wird das Regime in Rot gezeigt, dass langsam das Blaue auslöscht. Mit dem riesigen Luftabwehrgeschütz schaltet Blazkwowicz schließlich das "Baltische Auge" aus. Dabei, wie der Name sagt, muss auf das Auge gezielt werden. Erst wenn es ihn ansieht und bedrohlich auflädt, ist es scheinbar verwundbar. Zeitungsartikel: "Staatsoberhaupt möchte den Frieden", "Berlin, 10. Juli 1946 - Die Zukunft der Menschheit steht auf dem Spiel" - Die Werte, die "unser Volk so großartig machen" - so tönt die Zeitung. Das Staatsoberhaupt (hier noch stets Staatsoberhaupt, im zweiten Teil dann der Kanzler): "Eines steht absolut fest: Ich möchte Frieden für die Menschheit und bin gewillt, dafür bis zum Tode zu kämpfen." Das Staatsoberhaupt will also für den Frieden kämpfen, d. h. in den Krieg ziehen. Wie sich herausstellt, gibt es erst dann Frieden, wenn die gesamte Welt dem Regime angehört und die Abweichler getötet wurden. An den Wänden hängen futuristische Baupläne für besonders martialische Waffen. Selbst Geschütze tragen übliche Markierungen aus dem Zweiten Weltkrieg. Die NS-Symbolik wurde für <i>Wolfenstein</i> modernisiert, stilisiert und für die deutsche Version dann noch "bereinigt" (sanitized). Der Schritt, um daraus ein allgemeines Regime zu machen, gelingt aber nur bedingt, weil die Grundanmutung und die Geschichte einfach an jeder Ecke nach Nationalsozialismus schreit. Ziel war es zwar ein allgemein, faschistisches Regime zu zeigen, aber das schlägt durch die ähnliche Symbolik, die klare Zeitsetzung fehl. In späteren Spielen durch Figuren wie "Kanzler Heiler" statt Hitler - nur ohne Bärtchen - ist das noch frapperanter spürbar. Die Nazis sind einfach das ultimativ Böse und alternative Geschichtsverläufe sind in der Popkultur nicht selten. Das Regime wird aber nicht nur als böse, sondern auch als verrückt und</p>				
--	---	--	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>leichtsinnig gezeigt. Oft sind sie auch einfach nur naiv und dumm. Der Widerstand (hier noch die Alliierten) wird hingegen als verwegen, aufopfernd und heldenhaft dargestellt. Sie agieren ohne Rücksicht auf Verluste. Oft auch mit Glück (das "Glück der Tüchtigen") und mit ebenso an Naivität angrenzendem, tölpelhaftem Reinstürmen. Hier spielt Wyatt auf gut Glück Stöckchenfangen mit dem Panzerhund. Sie haben das Herz am rechten Fleck, sie kämpfen für das Gute und sie tun das mit voller Leidenschaft. Sie sind die Gejagten. Der*die Spieler*in soll keine Zweifel haben. Das ist die Seite der Guten, obwohl auch sie teilweise fragwürdige Dinge überlegen (was schon auch gezeigt und thematisiert wird). Auf beiden Seiten sind Genies. Auf der Seite des Regimes ist es das verrückte, perfide Genie, das vor nichts zurückschreckt. Sie sind fast schon diabolisch und stets überzeichnet abgrundtief böse: General Strasse. Auf der Seite des Widerstands ist es eher das schusselige Genie. Der Daniel Düsentrieb (<i>Duck Tales</i> oder <i>Lustiges Taschenbuch</i>) oder Doc Brown (<i>Zurück in die Zukunft</i>) in der Popkultur - hier ist es dann später Set Roth, der Da'at Yichud Wissenschaftler, der sich mit mystischer Technik befasst.</p>				
15	<p>Zwischensequenz: Vorbereitung zum Aufstieg in die Festung. Das Briefing.</p>	<p>Der Feind, d. h. Totenkopf, wird als Frankenstein dargestellt. Er kreierte die Monster, die Maschinensoldaten. Ohne ihn hat es das Regime schwer. Sie müssen es also schaffen. Diese Unausweichlichkeit ist der Hauptbeweggrund. Fergus wird bewusst überzeichnet. Er dient zwar als Comic Relief, hat aber genauso seine Funktion als furchtloser Soldat, der zu allem bereit ist.</p>	<p>Fergus zu Pvt. Gates, der gerade durch den Kugel- und Granatenhagel lief: "Tja, verrückt und unerschrocken. Willkommen im Krieg." Fergus: "Wollen Sie Wurzeln schlagen? Das hier ist Krieg, kein beschissener Sonntagsspaziergang."</p>	<p>Sicht von außen auf Blazkowicz</p>	<p>00:40:21</p>	<p>00:42:29</p>
16	<p>Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Über die Fassade zum Kontrollraum. Die Tore öffnen und mit dem zweiten Trupp treffen.</p>	<p>Auch hier wieder die Ausweglosigkeit. Banner des Regimes hängen die Fassade herunter (die üblichen roten Fahnen mit weißen Kreisen und einer schwarzen Wolfenstein-Rune). Der Kletterhaken hingegen hat prominent den Stern der US-Streitkräfte aufgemalt. Ein Krieg der Ideologien. In Actionhelden-Manier oder Geheimagenten-Manier klettern die Soldaten die Fassade an Drahtseilen hoch. Ein Flugzeug donnert in die Fassade, Trümmer fliegen herunter: Das Heldenbild wird dick aufgetragen. Für den vollen Pathos fehlt nur Orchestermusik. Auf die verzichtet das Spiel, denn darum geht es hier nicht. Es geht um den</p>	<p>Blazkowicz im Kopf an General Totenkopf: "Und noch einen getötet, General. Führen Sie Buch? Einer von uns beiden wird heute sterben." Der Schluss in sehr bestimmtem Ton. Es geht auch um Rache, aber vielmehr um Befreiung. Fergus zur Dramatik: "Wir machen noch ein Nickerchen und trinken</p>	<p>First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz</p>	<p>00:42:29</p>	<p>00:55:20</p>

Wolfenstein: The New Order

Video 1

	<p>Kampf gegen den Faschismus. Wie in <i>James Bond</i> Filmen gibt es auch hier klare Feinde. Statt den Russen ist es hier das Regime. Hinweisschild: "Zutritt verboten. Achtung! Code 2233-2A" - rotes Schild mit weißem Kreis und schwarzer Wolfenstein-Rune. Der Code zeigt, dass das Regime alles genau reglementiert hat - oder spricht zumindest dieses altbekannte Klischee in den Köpfen an. Über der Tür und dem Schild ein leichter Blutstreifen. Auch hier ist der Kampf schon schwierig. In der Festung sieht man die typischen Mittelalter-Darstellungen. Eine überdimensionale Ritterrüstung steht auf einem Sockel und hält einen Zweihänder vor sich (die Spitze steckt im Boden, die Rüstung hält den Knauf und die Griffstange). Auf dem Sockel eine Wolfenstein-Rune. Es ist düster und alles wirkt feucht. Hinweisschild: "Fallgitter! Nicht auf dem Gegengewicht stehen." - In Fraktur und auf Deutsch. Ein Hinweisschild, das gleichzeitig den*die Spieler*in führen soll, wohin es geht. Die Soldaten tragen allesamt die "Tesla-Rucksäcke". Die Offiziere abermals in SS- oder Gestapo-Optik. Die Symbolik beginnt immer dichter zu werden. Banner hängen an den Wänden. Außerdem sind die Wände mit Gemälden geschmückt. Regime-Offiziere posieren in düsterem Licht mit meist grimmigen Blicken. Die Uniformen sind dabei klar dem NS-Regime entlehnt, nur die Symbole sind durch Dreiecke und Wolfenstein-Runen ersetzt. Sie wirken aber auch dekadent und bedrohlich. Manche posieren vor Kaminen, tragen besondere Uniformen oder Ausrüstung. Sie wirken böse. Die Burg wirkt noch düsterer als vorige Schauplätze. Weißes Licht fällt über kleine Fenster herein. Ansonsten ist es eher gelb-oranges Licht über die Flammen der kreuzförmigen Fackeln. Schutt, Spinnweben und Ritterrüstungen passen zu den bösen Bildern. Portrait: "General Strasse" - leicht grinsend, vernarbt steht er im Vordergrund. Kragen und Schirmmütze werfen Schatten in sein Gesicht. Auch er trägt eine typische Uniform aus dem Zweiten Weltkrieg - nur mit Wolfenstein-Runen und Dreiecken. Im Hintergrund des Portraits weht eine rote Flagge mit weißem Kreis und schwarzer Wolfenstein-Rune. Der Himmel ist bewölkt und wirkt wie die Hölle - zumindest wirkt das gezeigte Abendrot (oder Morgenrot) wie von Feuer und Explosionen in den Himmel gezeichnet. Es</p>	<p>Kaffee, bis Sie hier sind, Blazko. Lassen Sie sich Zeit." - Die Zeit drängt und dem*der Spieler*in soll eine unmittelbare Gefahr samt Dringlichkeit vermittelt werden - natürlich satirisch. Fergus singt während dem Kampf im Kolosseum "My Bonnie" - die Absurdität wird deutlicher. Fergus bezeichnet die Regime Soldaten als "die Ärsche" - Abwertung des Feindes. Blazkowicz: "Truppentransport. Noch mehr Tote. Hab alles viel zu oft gesehen." - Kriegsmüdigkeit und Grausamkeit des Krieges werden durch Blazkowicz kurze, einsilbige Meldungen noch einmal verdeutlicht. Kriegsverbrechen kommen in den Dialogen vor. Sie sprechen davon, ob sie gläubig sind. Auf die Frage, ob denn keine Kirchen in England existieren kommt nur: "Doch. Aber das Regime wirft gerade jede Menge Bomben auf sie ab, das ist das Problem ..." - Bomben gegen zivile Einrichtungen und Zivilisten.</p>			
--	--	---	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>erinnert an den Ansturm auf die Festung. Über Strasse das Symbol seiner Sondereinheit. Zwei ineinander verschlungene Schlangen - ähnlich einem Hermesstabes und auch einer DNA-Doppelhelix. Sie wirken eckig, unnatürlich und stilisiert. Das schwarze Symbol auf rotem Wappen prangt auf einem modernisiertem, mittelalterlich anmutenden Schild. Neonröhren beleuchten es. Flankiert ist er von vier weiteren männlichen Offizieren des Regimes. Luftwaffe oder Marine (mit Schiffchen als Kopfbedeckung) mit bestimmtem Blick, ein schwarz gekleideter Offizier mit schwarzen Lederhandschuhen (SS oder Gestapo?) mit einem Totenkopf im Bücherregal. Rechts ein Admiral, der die Hand auffallend komisch offen hält - als würde er etwas halten oder zerquetschen wollen. Im Hintergrund brennt ein Kriegsschiff. Daneben ein Panzerkommandant (Panzer ist neben ihm aufgemalt), der ein Fernglas trägt und einen langen Ledermantel samt hohem, hochgeschlagenen Kragen trägt (Gestapo-Ledermantel?). Wandtafel: "Operation Algenblüte, 1946" - Eine geplante Invasion von Schottland und der anschließenden Einkreisung von Großbritannien. Rechts unten die jeweiligen Bataillone und Befehlshaber. Das Ende der vollständigen Eroberung Europas. Weitere Portraits: Offizier vor den Alpen, ein Offizier mit einer Raubkatze (beide in üblicher Uniform), auffallend ein Offizier mit runder Brille und aufgeschlagenem Revers, das vollkommen rot ist. Auch der Kragenspiegel ist rot. Daneben ein älterer Offizier in beiger Uniform. Die nächsten Portraits: Eine ausgefallene Uniform, die wahrscheinlich der Mond-Mission angehören (so sieht man auch später in den frühen 1960ern einige Uniformen). Eine modern geschnittene schwarze, schlichte Jacke mit einer Knopfreihe an der Seite. Ein modern wirkendes Logo oder Abzeichen auf der Brust (modern heißt hier stets futuristisch und könnte auch in Sci-Fi-Filmen so aussehen). Dazu ein weißer rechter Ärmel mit einem schwarzen Kreis und weißer Wolfenstein-Rune. Das auffälligste Portrait. Daneben zwei relativ unscheinbare Offiziere. Ganz rechts wieder ein Soldat im Seitenprofil (gerader Oberkörper, aber Kopf 90° gedreht) vor der Wolfenstein-Flagge. Ein weiterer Soldat, wie er im Buche steht: rote Armschleife, links ein Banner, er hält einen Stift zum Unterschreiben. Allesamt wirken sie</p>				
--	--	---	--	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		heroisch, siegreich oder korrekt. Einige wirken auch dekadent, böse. Eine Arena wie ein Kolosseum eröffnet sich - mit vielen Bannern. Ein Flugzeug der Amerikaner hat eine Wand eingerissen. Unzählige Soldaten sollen mit schwerem Geschütz getötet werden. Im Hintergrund raucht es aus dem Flugzeug. Industrial-Musik setzt ein. Soldaten liegen brutal ermordet im Gang.				
17	Zwischensequenz: Der Absturz in das Labor und die Verbrennungskammer.			First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	00:55:20	00:55:51
18	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Die Verbrennungskammer.	Das erste Mal wird der*die Spieler*in mit Versuchen an Menschen in <i>Wolfenstein: The New Order</i> konfrontiert. Ein abgemagerter Mensch mit kahlgeschorenem Kopf ist ein bekannter Topos des Zweiten Weltkriegs: Die Leichen der abgemagerten Männer erinnern an Bildmaterial aus KZs. Hier liegen sechs Personen auf Seziertischen. Ihre Rücken wurden vollständig geöffnet und ihr Rückgrat samt Gehirn herausgenommen. Das wurde in die späteren, neuen Maschinensoldaten eingepflanzt. Grausamste Menschenversuche und die Mechanisierung des Menschen. Besonders makaber ist, dass sie mit Handschellen gefesselt sind. Das weist darauf hin, dass sie während dem Prozess am Leben waren. Klar: Das Regime wollte ein funktionierendes Gehirn. In den Gittern darunter ist eine riesige Menge Asche zu finden - es ist gleichzeitig ein Verbrennungsofen. Über den Toten ist auch ein Brenner sichtbar, der auch prompt aus Versehen von einem Mitstreiter eingeschaltet wird. Das alles soll das Grauen des Regimes und von Totenkopf selbst unterstreichen. Sie sind unmenschlich. Wie in einer Höllenfeuer werden die Körper verbrannt, inmitten dessen liegt einer der Soldaten, der sich beim Absturz die Beine brach. Blazkowitz bringt den Soldaten in einen Nebenraum in Sicherheit. Auch bei Fergus wird es knapp und sein Ärmel fängt Feuer. In diesem Nebenraum sind im Boden eingelassene Kammern mit Maschinensoldaten der ersten Generation. Einer davon bricht auf und tötet einen Kameraden. Sie sind eine besonders brachiale Form des	Die letzten Worte von Totenkopf bevor Blazkowitz das Bewusstsein verliert: "Was machen Sie alle da drin?"	First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	00:55:51	00:58:57

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		<p>Regime Soldaten. Sie sind vollständig in eine überdimensionale Stahlrüstung eingesperrt. Riesige Hände und Arme. Grob zusammengeschaubte Platten. Eine Art Plattenrüstung an den Oberarmen. Die Unterarme mit groben Stahlkäfigen behauen. Die rechte Schulter ist frei, die Linke ebenso mit schweren Stahlbolzen zu einer schweren, befehlsmäßigen Schulterrüstung zusammengeschaubt. Der Kopf ist in einen Stahlhelm eingeschraubt und das Gesicht ist von einem gelochten Visier, wie man sie in der Popkultur von Ritterrüstungen kennt, verdeckt. Am Rücken trägt der Maschinensoldat eine Art Atemgerät. Gesicht und Atemgerät sind die Schwachstellen. Dieser künstlich gezüchtete Soldat wirkt unmenschlich. Er grollt und grummelt im Kampf. Er wirkt wie eine Regime-Version von Marvels <i>Hulk</i>. In diesen Körpern werden das Rückgrat und das Hirn von vorher eingesetzt. Als er stirbt, explodiert seine Rüstung und es bleiben nur Gedärme übrig. Unter Schockmusik aus Horror-Filmen, die wie ein Zahnarztbohrer klingt, öffnet sich das Sichtfenster und Totenkopf begrüßt sie mit einem wortlosen Grinsen. In Regime-Ausgeh-Uniform und einer weißen Schürze (wie ein Metzger) mit Blutflecken wird auch er besonders grausam dargestellt. Er aktiviert eine typische Falle, die man aus <i>Star Wars</i> kennt. Die Wände bewegen sich auf Blazkowicz und den Soldaten zu und drohen sie zu zerquetschen. Das betont auch nochmal die Grausamkeit und Verrücktheit von Strasse. Denn dieser sieht grinsend zu, wie sie das Bewusstsein verlieren.</p>				
19	<p>Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Schwarzblende - Verlust des Bewusstseins.</p>		<p>Blazkowicz erinnert sich, warum er gegen das Regime kämpft: "Meine Leute getötet. So viele, dass ich mit dem Zählen nicht nachkomme.</p>	Schwarz	00:58:57	00:59:05
20	<p>Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Die erste Konfrontation mit Totenkopf. Die</p>	<p>In dieser Sequenz bleibt das Spiel in der ersten Person, um die Unmittelbarkeit und die Hilflosigkeit noch einmal zu betonen. Bei Folderszenen, Exekutionen oder ähnlichen dramatischen und grausamen Elemente nutzt die <i>Wolfenstein</i>-Serie sehr oft [vgl. <i>Wolfenstein 2: The New Colossus</i> während Carolines Exekution, während Blazkowicz</p>	<p>Die Wahl kann man nicht ausschlagen. Sonst kündigt Totenkopf an: "[...] falls Sie also meine Bitte ablehnen, müsste ich</p>	<p>First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz</p>	00:59:05	01:01:26

Wolfenstein: The New Order

Video 1

<p>Entscheidung zwischen Wyatt und Fergus.</p>	<p>Exekution oder dem Tod von General Engel]. Das erste, was Blazkowicz erblickt, ist ein Maschinensoldat, der ihn festhält. In Nahaufnahme wirkt die Mensch-Maschine noch bedrohlicher. Äußerst grob geschmiedetes und gegossenes Eisen mit Atemauslässen, die wie LKW-Auspuffe aussehen. Die Maske ist gleichzeitig mit Filtern versehen. Die "Menschen" in der Maschine können ohne diese nicht leben. In <i>Wolfenstein: The Old Blood</i> sehen wir das auch an den Prototypen, die ohne Stromversorgung zusammensacken. Alle Personen werden von jeweils einem Maschinensoldaten zu Boden gedrückt (Blazkowicz von zwei). Sie haben Metallverstärkungen an den freien Händen. Die Hände wirken blass und tot. An den Armen sind es Rohre und Schläuche, ähnlich wie Hydraulik-Schläuche. Zu ihm spricht auch Totenkopf. Auch seine Arme sind mit weißen Leder-Überziehern geschützt. Sowohl Schürze als auch Arme sind mit Lederriemen befestigt. Totenkopf selbst mit dem markanten namensgebenden Gesicht trägt eine reich dekorierte Uniform. Sie wirkt älter als die üblichen Offiziersuniformen und auch fast wie eine Fantasieuniform - sie ist relativ bunt. An den Schulterklappen trägt er langgezogene Wolfenstein-Symbole. Am Kragen goldene Abzeichen [unidentifizierbar] und um den Hals einen Orden sowie die Wolfenstein-Rune auf der Brust [in der engl. Fassung trägt er ein in Gold eingefasstes Ritterkreuz des Eisernen Kreuzes, an den Schulterklappen das Abzeichen des Generalmajors oder Generals der Wehrmacht, am Kragen eine SS-Rune und drei Punkte in einem Viereck (wie eine 3 eines Spielwürfels; so laut <i>Artwork</i>, in diesem Fall ist es auch sein Dienstgrad am Kragenspiegel) sowie den Reichsadler an der Brust]. Totenkopf spricht mit Blazkowicz und lässt durchblicken, dass er auch mit ihm Experimente vorhat. Jede Geste von Totenkopf wirkt leicht apathisch, übertrieben exakt und teilweise unmenschlich. Er kriecht zu Wyatt hinüber und blickt aus nächster Nähe in seine blauen Augen - die er natürlich entsprechend der "Rassenhygiene" äußerst interessant findet. Er wirkt wie ein pervertierter, verrückter Wissenschaftler, wie er in der Popkultur im Buche steht. Äußerst theatralisch mit ausladenden Gesten beugt er sich zu seinem Koffer, um sein Skalpell herauszuholen. Er will, dass der*die Spieler*in</p>	<p>beide zerlegen und das würde den ganzen Tag dauern."</p>			
--	---	---	--	--	--

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		wählt, wer von Wyatt und Fergus für seine Experimente geopfert werden soll. Der*die Spieler*in wird hineingezogen. Sie*er muss bei den Gräueln mitmachen. Das macht sie noch grausamer und soll zeigen, wie "schlimm" das Regime tatsächlich ist. Im Hintergrund wieder verzerrte Musik, die fast wie ein Rauschen klingt - oder der vorher genannte Zahnarztbohrer. Der Horror des Ganzen soll unterstrichen werden. Zur "Operation" bei vollem Bewusstsein setzt sich Totenkopf noch ein Monokel auf.				
21	Zwischensequenz: Wyatts Tod. Der Ofen wird abermals aktiviert.	Zum grausamen Herausschneiden der Augen blendet die Kamera weg und dreht sich um 180°. Der*die Spieler*in sehen nun Blazkowicz genau in die Augen. Auch er hat blaue Augen. Sichtlich verstört, angewidert und auch traurig und mit Vorwürfen sich selbst gegenüber sieht er die Aktion genau an. Er wendet seinen Blick nicht ab. Es scheint, als würde er dadurch Motivation gewinnen. Der grausame Feind muss weg. Er nimmt es gleichzeitig auf sich - zum Schutz der Spielerin bzw. des Spielers. Er trägt diese Bürde allein. Erst als Wyatt ruhig wird und im Sterben liegt oder zumindest das Bewusstsein verliert, schließt Blazkowicz seine Augen und versucht Stress abzubauen. Grunzen und unmenschliche, bestialische Töne - das geben die Maschinensoldaten ab, als sie schließlich mit Totenkopf den Ofen verlassen. Dieser schaltet ihn natürlich ein, denn auch Blazkowicz und die anderen sollen verbrennen. Ein Maschinensoldat wird dabei geopfert. Er soll Wache halten. Das rote Warnlicht des Ofens scheint Totenkopf ins Gesicht. Er grinst mit einem nach hinten gewandtem Blick. Das macht ihn noch diabolischer. Er ist der Feind des Spiels.	Blazkowicz in Gedanken zum schrecklichen Schauspiel: "General Totenkopf. Heute erteilt er mir eine Lektion. Ich habe Leid und Tod gesehen. Verstümmelte und gefolterte Menschen. Ich dachte, ich hätte alles gesehen. Aber solche Grausamkeit? Bis jetzt noch nicht." Er versucht sich dann vom Schock zu erholen - mit altbewährten Worten, die er vorher noch zu Wyatt gesagt hatte: "Bis vier zählen. Einatmen. Bis vier zählen. Ausatmen."	Sicht von außen auf Blazkowicz	01:01:26	01:02:29
22	Kapitel 1: Totenkopfs Basis. Flucht.	Fergus kann ein Metallrohr holen und wirft es Blazkowicz zu. Der Maschinensoldat hält Fergus zu Boden, während dieser "God Save the King" singt. Blazkowicz durchtrennt damit das Atemgerät von hinten und der Maschinensoldat bricht zusammen. Jetzt heißt es schnell die "Düsen des Verbrennungsofens" zu zerschlagen. Sie haben zwar verloren, geben aber nicht auf. Aus den Soldaten wird der Widerstand. Noch wissen sie das nicht.		First-Person, aus der Sicht von Blazkowicz	01:02:29	01:04:24

Wolfenstein: The New Order

Video 1

23	Intro und Zwischensequenz: Der Sprung in die Freiheit. Gedächtnisverlust durch ein Schrapnell. Die Nervenlinik in Polen. Blazkowitz lernt Anya kennen.			Sicht von außen auf Blazkowitz	01:04:24	01:06:02
24	Zwischensequenz: Die Nervenlinik in Polen. Blazkowitz lernt Anya kennen.	Die Klinik ist eigentlich vom Regime überwacht. Der ärztliche Leiter (Anyas Vater) lehnt sich zwar immer wieder gegen sie auf, muss jedoch immer wieder unterschreiben, dass das Regime Patienten für Experimente und als "Sklaven" bekommt.		First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	01:06:02	01:07:29
25	Zwischensequenz: Zeitraffer bis Anfang 1960. Blazkowitz im vegetativen Zustand.	Blazkowitz bekommt geistig nicht alles mit und vieles bewegt sich wie im Zeitraffer. Er kann seinen Körper auch nicht steuern. Er sieht es als Zeitverschwendung. Das Leid des Blazkowitz rückt wieder in den Vordergrund. Der*die Spieler*in soll Mitgefühl haben und verstehen, warum er einen solch starken Antrieb hat, das Regime zu stürzen (neben den Gräueltaten, die auch dem*der Spieler*in die Motivation bringen). Die Verbindung zwischen Anya und Blazkowitz entsteht - Liebe eine weitere Triebfeder. Diese ist in Spielen aber deutlich seltener als bloße Rachedgedanken.		Sicht von außen auf Blazkowitz	01:07:29	01:08:45
26	Kapitel 2: Nervenlinik. Die Schließung der Klinik. Der Tod von Anyas Eltern.	Das Regime schließt die Einrichtung. Es hat sich einiges geändert. Die Soldaten tragen neuere Waffen und stecken in einer Mischung aus neuartiger und frühneuzeitlicher Rüstung. Sichtschnitte statt den kleinen Augenöffnungen an den Helmen. Das Regime zeigt also auch hier wieder Grausamkeit. Bis jetzt war Blazkowitz' Delirium in Grautönen. Als ein Soldat eine schreiende Patientin erschießt, flackert kurz die Farbe wieder auf. Blazkowitz kehrt zurück. Der*die Spieler*in greift für Blazkowitz auch das Messer. Anya wird bewusstlos geschlagen. Mit jedem Schuss kehrt		First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	01:08:45	01:09:47

Wolfenstein: The New Order

Video 1

		die Farbe zurück. Die Mutter und ihr Vater werden erschossen. Die weiteren Patienten werden von dem Offizier ebenso erschossen. Anya wird in den Keller gebracht. Das Grauen ist zurück. Blazkowitz soll der Nächste sein. Er ist zurück und der Widerstand kann beginnen.				
27	Zwischensequenz: Die Wiederauferstehung des William J. Blazkowitz.	Blazkowitz tötet den Offizier mit dem Messer (brutal schneidet er ihm die Seite des Halses auf).		Sicht von außen auf Blazkowitz	01:09:47	01:09:59
28	Kapitel 2: Nervenlinik. Die Pistole an sich reißen und Abmoderation.	Die Pistole ist nun in Blazkowitz Händen (ebenso eine neuartige, hypermodern wirkende Mauser).	Blazkowitz: "Niemand sollte auf diese Weise sterben."	First-Person, aus der Sicht von Blazkowitz	01:09:59	