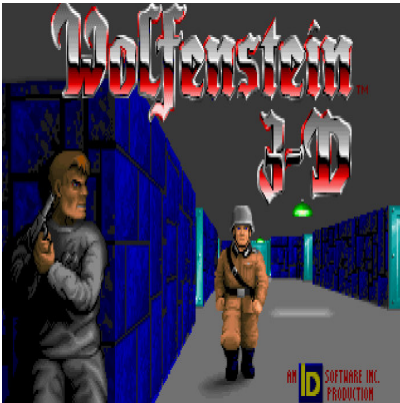




EnDOSkopie – Wolfenstein 3D

Description

Wolfenstein 3D war mein erster Ego-Shooter. Gleichzeitig eines der ersten Spiele, von denen ich sogar träumte. Vor allem von den endlosen Labyrinthen. Damals wie heute ist es ein Kultspiel – mit Schwächen.

1992 von id-Software zunächst für MS-DOS entwickelt und Apogee Software vertrieben, war es genauer genommen nicht der erste Ego-Shooter, aber der bekannteste zu seiner Zeit. Es wurde von dem Muse-Software-Videospiel **Castle Wolfenstein** aus dem Jahr 1981 inspiriert.



Der erste Bildschirm im Spiel. Alten Hasen erklingt die Musik bereits im Kopf.

Wolfenstein 3D war ein kommerzieller Erfolg und gilt als eines der besten Videospiele aller Zeiten. Es wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet und verkaufte sich bis Ende 1993 über 200.000 Mal. Wolfenstein 3D wurde als „Großvater der 3D-Shooter“ bezeichnet und wird weithin als Beitrag zur Popularisierung des Ego-Shooter-Genres angesehen. Es setzte den Standard für rasante Action und technisches Können für viele nachfolgende Spiele des Genres. FormGen entwickelte zwei weitere Episoden für das Spiel, während Apogee ein Paket mit über 800 von Fans erstellten Levels veröffentlichte. Id Software kehrte nie zur Serie zurück, lizenzierte aber die Engine für zahlreiche andere Titel, bevor der Quellcode 1995 kostenlos veröffentlicht wurde.

Handlung

Der Spieler schlüpft in die Rolle des alliierten Spions *William „B.J.“ Blazkowicz* während des Zweiten Weltkriegs, der aus dem deutschen Nazi-Gefängnis Burg Wolfenstein flieht und eine Reihe von

entscheidenden Missionen gegen die Nazis durchführt. Der Spieler durchquert die einzelnen Level des Spiels, um einen Aufzug zum nächsten Level zu finden oder einen Endgegner zu töten. Er bekämpft dabei Nazi-Soldaten, Hunde und andere Feinde mit Messern und Schusswaffen.



William „B.J.“ Blazkowicz startet durch. Der Ausbruch kann beginnen.

Entwicklungsgeschichte

Das Spiel war nach der [Commander Keen-Serie](#) die zweite große Veröffentlichung von id Software. Wolfenstein 3D war nicht, wie gerne mal behauptet wird, das erste 3D-Spiel. 3D-Computergrafiken waren allerdings bis dahin weitgehend Flugsimulationsspielen wie **Wing Commander** (1990) vorbehalten.

[John Carmack](#) stellte fest, dass dies größtenteils auf die Beschränkungen der damaligen Personalcomputer zurückzuführen war, die aufgrund der Anzahl der zu berechnenden Oberflächen Schwierigkeiten hatten, ein schnelles Actionspiel in 3D darzustellen. Im Laufe des Jahres 1991

experimentierte er damit, die möglichen Oberflächen, die der Computer darstellen musste, einzuschränken, indem er Spielebenen mit Wänden schuf, die nur auf einem flachen Raster und nicht mit willkürlichen Formen oder Winkeln gestaltet waren. Außerdem wählte er den ungewöhnlichen Ansatz, die angezeigten Grafiken durch [Raycasting](#) zu erstellen, bei dem nur die für den Spieler sichtbaren Oberflächen berechnet wurden und nicht die gesamte Umgebung des Spielers. Nach sechs Wochen Entwicklungszeit hatte Carmack eine rudimentäre 3D-Spiele-Engine entwickelt, die animierte 2D-Sprites für die Gegner verwendete. **Hovortank 3D** und **Catacomb 3D** wurden als Prototypen entwickelt.



Der Ausbruch ist nicht so leicht, wie gedacht.

Carmack – inspiriert von **Ultima Underworld: The Stygian Abyss** – entschied, dass er [Texture Mapping](#) hinzufügen konnte, ohne die Geschwindigkeit der Engine zu opfern oder die Systemanforderungen stark zu erhöhen, wie es bei **Underworld** der Fall war. Er verbesserte die Engine innerhalb von sechs Wochen auf der Basis von **Hovortank 3D**.

Designentscheidungen

Nachdem eine Design-Sitzung das Unternehmen dazu veranlasste, vom familienfreundlichen **Keen** auf ein gewalttätigeres Thema umzuschwenken, schlug Programmierer *John Romero* vor, den Stealth-Shooter **Castle Wolfenstein** von 1981 als rasantes Actionspiel neu zu entwickeln. Er und der Designer *Tom Hall* entwarfen das Spiel so, dass es schnell und gewalttätig war. Die Grafiken wurde von *Adrian Carmack* gezeichnet und mit Soundeffekten und Musik von *Bobby Prince* versehen.



Onkel Adi und seine Geheimgänge.

Carmack programmierte den Kern der Spiel-Engine innerhalb eines Monats. Er fügte der Engine einige Funktionen hinzu, darunter die Unterstützung von Türen und dekorativen Objekten, die nicht an Wänden angebracht sind, konzentrierte sich aber hauptsächlich darauf, das Spiel flüssiger und schneller laufen zu lassen und eine höhere Grafikauflösung zu erreichen. Das Spiel wurde in *ANSI C* und *Assembler* programmiert.

Die Grafiken waren als 16-Farben-EGA geplant, wurden aber vier Monate vor der Veröffentlichung auf 256-Farben-VGA umgestellt. Die Sprites für die Feinde und Objekte wurden mit *Deluxe Paint II* von Electronic Arts in acht verschiedenen Winkeln von Hand gezeichnet.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2021/12/Wolfenstein-1-E6L1-Anfang.mp4>

Romero arbeitete an der Entwicklung eines Spiels mit der Engine und entfernte Elemente des ursprünglichen Entwurfs, wie das Plündern feindlicher Leichen, die seiner Meinung nach den Fluss des schnellen Gameplays unterbrachen.

Die Levelkarten wurden in 2D mit einem speziell angefertigten Programm namens *Tile Editor (TEd)* entworfen, das bereits für die gesamte **Keen-Serie** und einige andere Spiele verwendet worden war. Als das Team herausfand, dass es mit dem Programm in der Lage war, einen Level an einem einzigen Tag zu erstellen, überzeugte *Scott Miller* von Apogee sie, stattdessen sechs Episoden zu entwickeln, die in unterschiedlich großen Paketen verkauft werden konnten.



„Flieg, Nazi, flieg. Dein Vater ist im Krieg.“

Das Spiel wurde letztlich von Apogee in zwei Sätzen von drei Episoden im Rahmen des Shareware-Modells veröffentlicht, bei dem die erste Episode kostenlos war. Eine zusätzliche Episode, **Spear of Destiny**, wurde als eigenständiger Retail-Titel über FormGen veröffentlicht.

Das Kind beim Namen

Zunächst glaubte das Team, den Namen Wolfenstein aufgrund von Markenrechtsproblemen nicht verwenden zu können, und dachte über mehrere mögliche Titel nach. Sie setzten sich mit dem Castle Wolfenstein-Entwickler *Silas Warner* in Verbindung, erfuhren aber, dass Muse Software und die Nachfolgeunternehmen nicht mehr existierten und die Marke 1986 erloschen war.

Die Urheberrechte gehörten zuletzt jemandem in Michigan, und das Team konnte sie Mitte April 1992 für 5.000 US-Dollar erwerben.



Wer bitte lässt ausgerechnet hier das Essen liegen? Gibt es auch Sauerkraut?

Das Spielkonzept fand sofort die Zustimmung von *Scott Miller*, der id Software als seinen Starentwickler betrachtete. Er garantierte id eine Zahlung von 100.000 US-Dollar für das Projekt.

Mark Rein, der einige Monate zuvor als id-Präsident auf Probe eingestellt worden war, verkaufte die Idee, ein Wolfenstein-Projekt für den Einzelhandel zu entwickeln, auch an FormGen. Die hatten im Dezember 1991 **Commander Keen in Aliens Ate My Babysitter** – ebenfalls von id – veröffentlicht, und überwand die Bedenken des Verlegers bezüglich des vorgeschlagenen Inhalts von Wolfenstein. Dies versetzte id in die einzigartige Lage, gleichzeitig auf dem Shareware- und dem Retail-Markt zu verkaufen.

Gameplay

Das Spiel ist in Level unterteilt, die jeweils eine flache Ebene darstellen, die durch ein gitterförmiges Muster aus gleich hohen Wänden und Türen in Bereiche und Räume unterteilt ist.

Jedes Level ist thematisch an Bunker und Gebäude der Nazis angelehnt. Um ein Level zu beenden, muss der Spieler einen Aufzug erreichen. Die Level – zehn in den ursprünglichen Episoden – sind in benannten Episoden zusammengefasst, wobei sich das letzte Level auf einen Bosskampf mit einem besonders schwierigen Gegner konzentriert.



Der Offizier ist blau, Mann.

Während der Spieler die Level durchschreitet, muss er gegen Nazi-Wachen und -Soldaten, Hunde und andere Feinde kämpfen und gleichzeitig seine Munitions- und Gesundheitsvorräte verwalten. Der Spieler kann Waffen und Munition finden, die in den Levels platziert sind, oder sie von toten Gegnern einsammeln. Zu den Waffen gehören ein Messer, eine Pistole, eine Maschinenpistole und eine Schnellfeuer-Kettenpistole.

Während die Levels in einer 3D-Perspektive dargestellt werden, handelt es sich bei den Gegnern und Objekten um 2D-Sprites, die aus verschiedenen Blickwinkeln dargestellt werden, eine Technik, die manchmal als 2,5D-Grafik bezeichnet wird.

Waffen und Punktesystem

Wenn die Gesundheit des Spielers auf Null fällt, verliert er ein Leben und beginnt das Level mit einem Messer, einer Pistole und acht Kugeln neu.

Der Spieler beginnt jede Episode mit vier Leben und kann mehr Leben erhalten, indem er zusätzliche Lebensmarken findet oder genügend Punkte sammelt. Punkte erhält man durch das Töten von Gegnern oder das Einsammeln von Schätzen. Wohin *B.J.* die eingesammelten Schätze steckt, ist leider nicht überliefert.



Selbst Mündungsfeuer gab es 1992 bereits.

Die Abschlussrate und die Geschwindigkeit des Spielers werden angezeigt, wenn ein Level abgeschlossen ist.

Geheime Bereiche, die Schätze, Gesundheit oder Munition enthalten, können in versteckten Räumen gefunden werden, die durch das Aktivieren bestimmter Wandkacheln aufgedeckt werden. Diese gleiten zurück, wenn sie ausgelöst werden. Die Originalversion des Spiels erlaubt es dem Spieler, seinen Fortschritt an jedem Punkt zu speichern, obwohl in vielen seiner Portierungen der Spieler nur zwischen den Levels speichern kann.

Stärken und Schwächen

1992 sah das Spiel, vor allem auf MS-DOS PCs, phantastisch aus. Musik und Soundeffekte wussten zu beeindrucken. Wenn man sich heute auf den Shooter einlässt und die Grafik moderner Spiele vergisst, wirkt es in Ansätzen immer noch.

Die Schreie der Gegner („ACHTUNG!“), die Sounds für Türen und Waffen sowie die ganze Symbolik sind heute noch Kult. Obwohl es in Deutschland verboten wurde, kannte jeder Wolfenstein 3D. Dank zahlreicher Portierungen bis in die heutige Zeit (3DO, Acorn Archimedes, Android, Apple IIGS, Classic Mac OS, Game Boy Advance, Jaguar, Linux, PC-98, PlayStation 3, SNES, Xbox, Xbox 360, iOS) hat sich an der Popularität kaum etwas geändert.



So wird man reich und mächtig.

Langzeitspielspaß hingegen ist heute kaum noch vorhanden. Das liegt weniger an der Zweidimensionalität. Wolfenstein 3D wirkt zwar ein wenig wie **Pac-Man** in 3D, der Gold frisst und Nazis tötet, [eines der größten Schwächen ist aber das Leveldesign](#). Endlose identisch aussehende

Gänge und Räume. Teilweise unfair platzierte Gegner. Die ewige Sucherei nach Schlüssel und Ausgang. Das alles kann dem Spieler den letzten Nerv rauben. 1992 ein absoluter Hit, der diesbezüglich sehr schlecht gealtert ist. In Nachfolger **Spear of Destiny** wurde versucht, mit neuen Texturen mehr Abwechslung zu bieten. Das gelang nicht ganz. Teilweise sehen die Level aus, als hätte jemand eine Tüte Smarties ausgekotzt. Teilweise ist das Leveldesign noch kaputter als im Vorgänger und manche Entscheidungen, wie die teiltransparenten Texturen mit Pflanzen, ziemlich bescheuert.

Tatsächlich gibt es sogar ein verstecktes **Pac-Man**-Level in Wolfenstein.

Geheimgänge

Die Jagd nach Punkten hatte damals einen durchaus hohen Reiz. Wer kommt schneller durch? Schaffe ich es, alle Nazis zu töten? Wer findet alle geheimen Räume? *Hitler* töten, der vor seinem Tod noch „Eva, ich liebe dich“ ruft, wo gab es das schon? 1992 gab es viel Lust und wenig Frust. In den 2020er Jahren hingegen fragt man sich sehr schnell, warum man laufend dieselben Wandtexturen anglotzt. Manchmal sind die Geheimgänge offensichtlich. Meistens jedoch schleift man an den Wänden entlang, drückt die Leertaste und hofft, dass sich irgend eine Wand nach hinten verschiebt. Das wurde später in [Doom](#) und vor allem in [Quake I](#) deutlich besser gelöst.



Alles was man braucht. Gold, Essen, Munition und ein toter Nazi.

Auf den höheren Schwierigkeitsgraden hat man den verborgenen Bonus auch bitternötig. Nazis, die versteckt warten oder direkt hinter einer Tür stehen, machen mit dem Ausbrecher kurzen Prozess. In vielen Geheimräumen und Gängen finden sich aber Munition, Verbandkasten, Nahrung (gibt ebenfalls Energie) und Gold.

Liebe zum Detail

Die Entwickler hätten es bei der tollen Engine und der gelungenen Präsentation belassen können. Für 1992 gab es aber zahlreiche Details. Etwa Hundefutter, nach dessen Verzehr man geheilt wurde. Die Dekoration in den Level waren für die damalige Zeit sehr abwechslungsreich. Geschirr, Tische, Stühle, Brunnen, Skelette, Ritterrüstungen und vieles mehr zierte die Räume. Dass man es auf Geschwindigkeit oder Erkundung spielen konnte, kam ebenfalls hinzu.

Meilenstein

Das Spiel wurde auch als Bestätigung für den Shareware-Vertrieb als ernsthafte und profitable Geschäftsstrategie angesehen. *VideoGames & Computer Entertainment* behauptete im September 1992, dass das Spiel „die Existenz von Shareware rechtfertigte“, und im Juli 1993 behauptete *Computer Gaming World*, dass es „fast im Alleingang“ die Lebensfähigkeit von Shareware als Veröffentlichungsmethode demonstrierte, was zu einer Welle weiterer Shareware-Ego-Shooter führte.



Architektur im dritten Reich. Also mir reicht's!

Die hohen Einnahmen des Spiels im Vergleich zu früheren, kleineren 2D-Titeln veranlassten Apogee und andere in der Shareware-Industrie dazu, sich größeren 3D-Titeln zuzuwenden, die von größeren Entwicklerteams entwickelt wurden.

Juristen

Das Spiel gilt auch als Hauptgrund dafür, dass in Deutschland Videospiele, die bestimmte Arten von Symbolen und Bildern von extremistischen Gruppen wie Nazis enthalten, bis 2018 gemäß § 86a Strafgesetzbuch verboten sind. Paragraf 86a sah eine „Sozialadäquanz“ für Kunstwerke vor, aber 1998 entschied das Oberlandesgericht Frankfurt in einem Fall, in dem es um die Nazi-Symbole in Wolfenstein 3D ging, dass Videospiele nicht unter diese Regelung fallen. Das Gericht entschied, dass Videospiele ein jüngeres Publikum anziehen, „was dazu führen könnte, dass sie mit diesen Symbolen und Abzeichen aufwachsen und sich an sie gewöhnen, was sie wiederum anfälliger für ideologische Manipulationen durch nationalsozialistisches Gedankengut machen könnte“.



Ein Mann sieht rot!

Bis 2018 weigerte sich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Deutschland, ein Spiel zu bewerten, das unangemessene Symbole und Bilder enthielt, und verbot so den Verkauf des Spiels im

Lande. Im Mai 2018 erging ein neues Gerichtsurteil als Reaktion auf ein parodiertes Browserspiel, in dem die Staatsanwaltschaft bestätigte, dass der Inhalt des Spiels nicht gegen das Gesetz verstößt.

Daraufhin wurde das Verbot im August von der Bundesregierung aufgehoben, nachdem sie festgestellt hatte, dass die Wolfenstein-3D-Entscheidung überholt war, da die USK inzwischen neben anderen Inhaltshinweisen auch Altersfreigaben vorsieht und Videospiele im Rahmen der Sozialadäquanz als Kunst anzusehen sind.



Zur Freude der Deutschen gibt es am Ende noch eine Statistik.

Im November 2019, somit mehr als 27 Jahre nach der Veröffentlichung, wurde Wolfenstein 3D offiziell vom Index der Liste der in Deutschland verbotenen Spiele, gestrichen.

Weiterführende Links

[Doom](#)
[Quake](#)
[Commander Keen](#)
[Duke Nukem](#)

Externe Links

https://www.retrogames.cz/play_408-DOS.php
https://en.wikipedia.org/wiki/Id_Software
https://en.wikipedia.org/wiki/3D_Realms

Date Created

24. Dezember 2021

Author

sven