

wolfenstein[®]

THE NEW ORDER



MACHINEGAMES

Bethesda

WARNUNG: BITTE LESEN SIE SICH DIESE WICHTIGEN SICHERHEITSINFORMATIONEN VOR DEM SPIELEN DURCH

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern von Fernsehbildern oder beim Spielen von Videospiele ausgesetzt sind. Auch bei Spielern, die bislang keine epileptischen Symptome aufgewiesen haben, ist dies nicht ausgeschlossen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Eltern wird empfohlen, ihre Kinder während des Spielens von Videospiele zu beobachten. Bei Kindern und Teenagern kommt es viel häufiger zu epileptischen Anfällen als bei Erwachsenen.

Brechen Sie das Spiel **SOFORT** ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte bei Ihrem Kind oder bei Ihnen beim Spielen eines der folgenden Symptome oder anderes Unwohlsein auftreten: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

Um die Risiken epileptischer Anfälle zu vermeiden, sollten Sie folgende Hinweise befolgen:

- **Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum.**
- **Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder erschöpft sind oder Schlaf benötigen.**
- **Achten Sie darauf, beim Spielen pro Stunde mindestens eine Pause von 10 bis 15 Minuten einzulegen.**
- **Halten Sie beim Spielen möglichst großen Abstand zum Bildschirm.**
- **Spielen Sie das Spiel auf dem kleinsten Ihnen zur Verfügung stehenden Bildschirm.**

INHALTSVERZEICHNIS

BEVOR ES LOSGEHT	4
HAUPTMENÜ	4
TASTATUR	5
HUD	6
TAGEBUCH	7
KOMMANDANTEN	8
VORTEILE (PERKS)	9
WAFFEN	10
GEHEIMNISSE	13
GESUNDHEIT, RÜSTUNG UND MUNITION	13
AKIMBO	13
GARANTIEBESTIMMUNGEN	14
TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST	14

BEVOR ES LOSGEHT

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um **Wolfenstein: The New Order** zu installieren.

Starten Sie **Wolfenstein: The New Order**, wählen Sie anschließend NEU und eine SCHWIERIGKEIT, um ein neues Spiel zu starten (Hinweis: Sie müssen hierzu mit einem Profil angemeldet sein).

HAUPTMENÜ

- NEU:** Ein neues Spiel starten
- FORTSETZEN:** Ein bestehendes Spiel fortsetzen
- KAPITEL:** Ein bereits abgeschlossenes Kapitel erneut spielen
- OPTIONEN:** Gameplay-, Steuerungs-, Sound- und Grafikeinstellungen ändern
- EXTRAS:** Entschlüsseln Sie Enigma-Codes, die Sie im Spiel finden, um Bonusmodi freizuschalten, werfen Sie einen Blick auf freigeschaltete Inhalte und gefundenes Sammelbares, betrachten Sie Spielstatistiken und sehen Sie sich die Liste der Mitwirkenden an.

EXIT TO START SCREEN

TASTATUR

Pausenmenü



Gehen/Laufen umschalten



Sprinten



Deckungs-Modus/
Nach rechts lehnen



Deckungs-Modus/
Nach links lehnen

Springen



SPACE



BEWEGEN



Akimbo An
(wenn verfügbar)



Schussmodus
der Zweitwaffe
wechseln (wenn
verfügbar)

MAUS

Zielen Schießen



Umsehen

[scrollen] Waffe wechseln

[Klicken] Nahkampf/Messer werfen

Schussmodus
der Hauptwaffe
wechseln (wenn
verfügbar)



Nachladen



Benutzen



Granate
werfen



Tagebuch



Ducken/
Rutschen



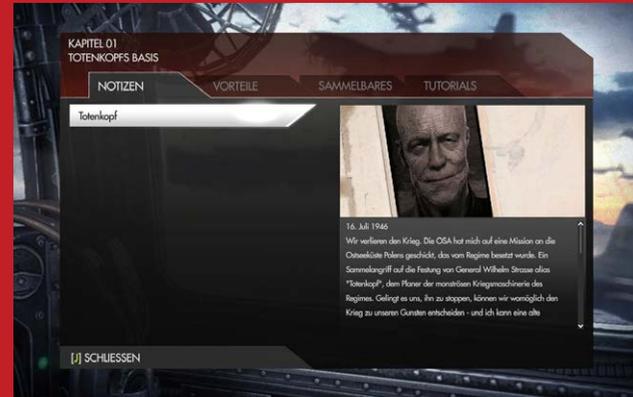
Karte

HUD



- 1** Neuer Tagebucheintrag
- 2** Informationsfenster
- 3** Kurzinfo zu aufgesammelten Gegenständen
- 4** Benutzen
- 5** Gesundheit und Rüstung
- 6** Waffen und Munition

TAGEBUCH



Im Tagebuch finden Sie folgende Informationen:

- | | |
|------------------------|---|
| NOTIZEN: | Informationen zum Ziel betrachten |
| VORTEILE/PERKS: | Vorteile betrachten |
| SAMMELBARES: | Gefundene sammelbare Gegenstände und Objekte betrachten |
| TUTORIALS: | Bereits erhaltene Tutorials betrachten |

KOMMANDANTEN



An verschiedenen Stellen im Spiel treffen Sie auf Kommandanten. Sie können sie an ihrer unverwechselbaren Gestalt erkennen.

Wenn ein Kommandant Ihre Anwesenheit bemerkt, löst er einen Alarm aus und ruft Verstärkung.

Gelingt es Ihnen, einen Kommandanten unbemerkt auszuschalten, wird kein Alarm ausgelöst und die Verstärkung bleibt aus.

Wenn der Vorteil „Späher“ freigeschaltet ist, erkennen Sie Kommandanten an den HUD-Einblendungen „Signal entdeckt“ und „Schlägt Alarm“.

Kommandant ist in der Nähe, aber hat Sie noch nicht bemerkt.



Kommandant ist alarmiert und ruft Verstärkung.



VORTEILE (PERKS)



Wenn Sie einen der folgenden Spielstile wählen, können Sie Vorteile freischalten, um noch besser zu werden.

HEIMLICHKEIT: Dieser Spielstil konzentriert sich auf Heimlichkeit und heimliches Überwältigen. Die Vorteile umfassen das Wurfmesser, schnellere Bewegung, wenn geduckt, und verbesserte Waffen zum heimlichen Überwältigen.

TAKTIK: Dieser Spielstil stellt den taktischen Kampf und kleine/mittelgroße Waffen in den Vordergrund. Die Vorteile umfassen schnellere Gesundheitsregeneration, schnelleres Nachladen und schnellere Waffenwechsel. Außerdem wird die Wirksamkeit bestimmter Waffen erhöht.

ANGRIFF: Bei diesem Spielstil stehen Akimbo und schwere Waffen im Mittelpunkt. Die Vorteile umfassen eine Verbesserung der Akimbo-Fähigkeit sowie eine Erhöhung der Nachladegeschwindigkeit, der gefundenen Munitionsmenge, der Munitionskapazität und eine höhere Bewegungsgeschwindigkeit mit Geschützen.

ZERSTÖRUNG: Bei diesem Spielstil dreht sich alles um Granaten und allgemeine Zerstörung. Die Vorteile umfassen die Fähigkeit, Granaten zurückzuwerfen, eine gesteigerte Granaten- und Raketenkapazität und eine Senkung des durch Explosionswaffen erlittenen Schadens.

WAFFEN



KAMPFMESSER

Gewicht: 588 g
Länge: 237 mm
Ein Standard-Kampfmesser der Alliierten.



KÜCHENMESSER

Gewicht: 147 g
Länge: 226 mm
Ein Küchenmesser – schneidet Steaks und Kehlen.



KAMPFMESSER

Gewicht: 648 g
Länge: 247 mm
Das Standard-Kampfmesser der Kommandanten des Regimes.



PISTOLE (1946)

Gewicht: 904 g
Länge: 231 mm
Munition: 10 (9 mm Parabellum)
Eine Standard-Nebenhandwaffe, häufig von Regime-Kommandanten verwendet.
Verbesserung: Schalldämpfer



MASCHINENPISTOLE

Gewicht: 4,7 kg
Länge: 798 mm
Munition: 40 (.45 ACP)
Eine Standard-Maschinenpistole der US Army.



STURMGEWehr (1946)

Gewicht: 5,16 kg
Länge: 935 mm
Munition: 30 (7,9 mm)
Ein Standardgewehr des Regimes mit Wahlschalter, um zwischen automatischem und halbautomatischem Schussmodus zu wechseln.



HANDGRANATE

Gewicht: 595 g
Länge: 365 mm
Durchmesser: 70 mm
Füllung: TNT
Eine Stielhandgranate des Regimes.



PISTOLE (1960)

Gewicht: 897 g
Länge: 229 mm
Munition: 20 (9 mm Parabellum)
Eine verbesserte Version der 1946er Pistole, mit einem um Feuerstöße erweiterten primären Schussmodus und einer Rückstoßkompensation auf den neuesten Stand gebracht.
Verbesserung: Schalldämpfer



STURMGEWehr (1960)

Gewicht: 4,96 kg
Länge: 928 mm
Munition: 45 (7,9 mm)
Eine verbesserte Version des 1946er Sturmgewehrs. Verfügt über ein vergrößertes Magazin und eine erhöhte Feuerrate.
Verbesserung: Raketenwerfer



DOPPELÄUFIGE SCHROTFLINTE

Gewicht: 3,35 kg
Länge: 1071 mm
Munition: 2 (Kaliber 12)
Eine doppelläufige Schrotflinte Kaliber 12 mit Kipplaufsystem.



AUTOMATISCHE SCHROTFLINTE

Gewicht: 5,54 kg
Länge: 988 mm
Munition: 20 (Kaliber 12)
Eine vollautomatische doppelläufige Schrotflinte.
Verbesserung: Splitter



SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Gewicht: 5,84 kg

Länge: 1032 mm

Munition: 10 (Explosivgeschosse 7,9 mm)

Ein halbautomatisches Gewehr mit Zielfernrohr, mit dem Gegner aus großer Entfernung ausgeschaltet werden können.

Verbesserung: Laser-Schussmodus

TESLAGRANATE

Gewicht: 386 g

Länge: 88 mm

Durchmesser: 64 mm

Füllung: TNT, elektromagnetischer Impuls

Eine Handgranate, die einen starken elektromagnetischen Impuls verursacht, der mechanische

Feinde vorübergehend außer Gefecht setzen kann.



LASERSCHNEIDER

Gewicht: 972 g

Länge: 243 mm

Munition: Wiederaufladbare Batterie

Zerschneidet dünne Drahtzäune und Ketten und andere kleine Objekte aus Stahl.

Verbesserung: Schussmodus



LASERKRAFTWERK

Gewicht: 5,71 kg

Länge: 991 mm

Munition: Wiederaufladbare Batterie

Ein Waffenprototyp, der im primären Schussmodus kurze, hochenergetische Lasersalven abfeuert.

Zusätzlich verfügt das Laserkraftwerk über einen zweiten Schussmodus, mit dem es durch Ketten und dünne Metallplatten schneidet.

Über das ganze Spiel verteilt sind verschiedene

Verbesserungen für das Laserkraftwerk zu finden.



GEHEIMNISSE

In jedem Level von **Wolfenstein: The New Order** gibt es geheime Bereiche mit wertvollen Gegenständen. Viel Erfolg beim Suchen!

GESUNDHEIT, RÜSTUNG UND MUNITION

Sie können Gesundheit, Rüstung und Munition in den einzelnen Levels aufsammeln, um sie aufzufrischen. Durch das Aufsammeln von Gesundheit können Sie diese kurzzeitig überladen. Wenn Sie Schaden erleiden, regeneriert sich Ihre Gesundheit nach und nach automatisch bis zum nächsten 20er-Schritt.

AKIMBO

Mit Akimbo verursachen Sie maximalen Schaden. Akimbo ist möglich, sobald Sie ein zweites Exemplar einer Waffe finden, die sich bereits in Ihrem Inventar befindet.

Die Waffenauswahl (Zugriff durch **Rollen des Musrads nach oben bzw. unten**) zeigt an, bei welchen Waffen in Ihrem Inventar Akimbo möglich ist.

Drücken Sie **X**, um Akimbo zu aktivieren bzw. deaktivieren, wenn eine entsprechende Waffe ausgerüstet ist.

GARANTIEBESTIMMUNGEN

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk bzw. der Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter Produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

**ZeniMax Online Ireland Limited, Unit 2 Galway West Business Park,
Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irland.**

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Bitte kontaktieren Sie den Technischen Support und den Kundendienst unter SUPPORT.BETHSOFT.COM oder telefonisch unter 00800 6044 6044 (internationale gebührenfreie Nummer) zwischen 10:00 und 18:00 Uhr von Montag bis Freitag, außer an Feiertagen.

Senden Sie Anfragen per Post bitte an folgende Adresse:

**ZeniMax Online Ireland Limited, Unit 2 Galway West Business Park,
Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irland.**

Senden Sie bei Gewährleistungsansprüchen das Produkt mit dem dazugehörigen Kaufbeleg an den Ort des Kaufs zurück oder senden Sie Ihre Spieldisc inklusive Verpackung an die oben genannte Adresse und fügen Sie Folgendes bei:

- alle erworbenen Objekte
- Kaufbeleg mit Datum
- kurze Problembeschreibung
- Rücksendeadresse



Wolfenstein®: The New Order © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wolfenstein, the W (stylized), id, id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech® 5. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved.

Wolfenstein®: The New Order 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 Gutheiung von Denkmustern, Ideologien, Ereignissen, Handlungen, Personen oder Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes, noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Kriegsverbrechen, Vlkmord oder Verbrechen gegen die Menschlichkeit und sollten auch keinesfalls so verstanden werden.