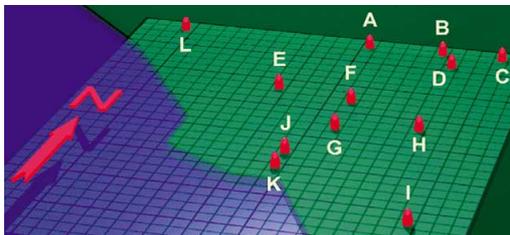


Durch die Hölle und zurück

Fallout

Wir helfen Ihnen bis zum Happy-End durch eine postnukleare Welt.

Das Endzeitszenario in Interplays Rollenspiel Fallout hat seine gefährlichen Tücken. Wir zeigen Ihnen, was an den einzelnen Schauplätzen zu tun ist, um an den Wasserchip zu kommen.



Die Spielwelt: Vault 13 (A), Shady Sands (B), Vault 15 (C), Raiders (D), Bruderschaft (E), Junktown (F), Hub (G), Necropolis (H), The Glow (I), Boneyard (J), Kathedrale (K), Military Base (L).

Die Siedlung SHADY SANDS

TIP 1: Plaudern Sie am Tor von Shady Sands mit Katrina und im großen Haus unten rechts mit Aradesh, dem Sie Ihre Hilfe gegen die Skorpione anbieten. Am Stadttor kennt Seth den Weg zur Höhle der Bestien. Töten Sie hier alle Skorpione, und stecken Sie ihre Schwänze ein. Aus denen gewinnt Doktor Razlo in Shady Sands ein Gegengift, das der Patient Jarvis braucht. Aradesh erzählt Ihnen, daß Tandí entführt wurde (falls nicht, müssen Sie einige Male rasten und dann erneut fragen). Verkaufen Sie das restliche Gegengift, um Ian anzuheuern. Im Osten der Siedlung bietet ein Bauer Arbeit an; das nördliche Haus birgt ein Pfadfinder-Buch und ein Seil.

Der verlassene VAULT 15

TIP 2: In Vault 15 liegt in fast jedem Spind Ausrüstung. Mit dem Seil geht's den Aufzugschacht hinunter. Im Untergeschoß findet sich in einem Fach ein weiteres Seil, mit dem Sie noch einen Stock tiefer kommen. Ein Spind im Osten birgt ein SMG.

Besuch in JUNKTOWN

TIP 3: Marschieren Sie zu den Raiders, um mit dem Anführer Garl über Tandí zu verhandeln. Garl läßt die Geisel für Gegengift und Munition frei. Aradesh in Shady Sands gibt Ihnen 500 Kronkorken als Belohnung. Beseitigen Sie alle Raiders, schalten Sie im Gebäude Garl mit einem Feuerstoß (Burst) aus, und befreien Sie die beiden Sklaven.

Bei den RAIDERS

TIP 4: Bieten Sie in Junktown Lars Ihre Hilfe an, und verkaufen Sie in Killian Darkwaters Laden nicht benötigte Ausrüstung. Wer im Gebäude bis Mitternacht schläft, kann hier den Safe per Lockpick-Skill knacken. Schlafen Sie bis 7:00 Uhr, und reden Sie

Gespräche in der BAR

mit Killian. Kurz darauf erscheint ein Attentäter, den Sie ausschalten müssen. Von Killian angesprochen, sagt man zu, ihm gegen Gizmo zu helfen und erhält ein Mikrofon samt Aufnahmegerät. Den Recorder nimmt man in die Hand (einen freien Slot wählen), und mietet sich im Norden ein Hotelzimmer.

TIP 5: Weiter nördlich wartet man in der Skum-Pit-Bar bis 18:00 Uhr und spricht mit Tycho, um ihn zu rekrutieren. Der Sänger Ismarc verrät für etwas Geld, wo Boneyard, Hub und Brotherhood liegen. Warten Sie, bis einer der Skullz Trish angreift. Fragen Sie Trish, warum sie nach Soul gerufen hat, und den Barman nach den Punks. Sagen Sie dem Boxer Soul, daß Trish sich Sorgen macht. Nach einem Nickerchen im Hotel fordern Sie den Raider auf, Sinthia beim Eingang freizulassen. Erklären Sie Gizmo, daß Sie für ihn arbeiten wollen, und fragen Sie ihn, warum er Killian töten will. Dann spricht man mit Killian und Lars, nimmt das SMG und beseitigt Gizmo.

Die SKULLZ loswerden

TIP 6: Entweder überzeugen Sie Sherry, die Skullz zu verlassen (mehrmals versuchen), warten zwei Tage, fordern sie zum Geständnis auf und informieren Lars. Oder aber Sie fragen die Skullz, ob Sie Mitglied werden können. Um die geforderte Urne zu stehlen, warten Sie bis 02:00 Uhr in der Bar – dann schläft der Barman. Nun schnappt man sich die Urne, erzählt den Skullz, daß man noch etwas vorhat, tötet den Barman, informiert Lars und hilft ihm gegen die Skullz.

Gepräch mit Doktor MORBID

TIP 7: In Doktor Morbids Keller erzählt Gretch, daß Bob im »Hub« Menschenfleisch verkauft. Zurück bei Gizmo durchsucht man sein Zimmer nach einem Waffenbuch. Der Hund im Osten läßt sich mit einem »Iguana-on-a-Stick« bestechen.

Von der Bruderschaft zum »Hub«

Bei der BRUDERSCHAFT

TIP 8: Fragen Sie in der Bruderschaft den linken Wächter (Cabott), ob Sie Mitglied werden können. Er nennt Ihnen eine Aufgabe und den Glow-Standort. Der zweite Wachmann hat noch mehr Infos.

Unterwegs im HUB

TIP 9: Im Hub sprechen Sie mit Bob in Downtowns Süden über das Menschenfleisch und den Sheriff. Reden Sie im »Malteser Falken« mit Kane, der Sie zu Decker bringt. Nehmen Sie den Job an, um dann bei FLC gegenüber dem »Malteser Falken« Lorenzo zu töten. Der Tresor läßt sich per Lockpick-Skill öffnen und enthält 2.000 Kronkorken. In der Bibliothek stehen Bücher und eine Holodisc zum Verkauf. Benutzen Sie die Disc und den PIP-Boy, um Infos über einen weiteren Vault zu erhalten. Kaufen Sie im Laden ein Seil, und fragen Sie die Fargo-Traders nach dem Deathclaw-Job. Der Waffenladen gewährt Ihnen nun einen Rabatt von 15 Prozent. Reden Sie hier mit Beth über die Deathclaws. Ganz im Süden freut sich Irwin in der Ruine über Ihre Hilfe. Töten Sie alle Raiders.

Die Höhle der DEATH-CLAWS

TIP 10: In der Nordost-Ecke des Hubs liegt die Altstadt, wo ein Waffenhändler im Norden Combat-Armors und Combat-Shotguns verkauft. Geben Sie Ty-

Den Gefangenen BEFREIEN

cho diese Schrotflinte, und sprechen Sie im südwestlichen Haus mit dem Mutanten Morgan. Spendieren Sie ihm etwas Geld, und fragen Sie nach den Deathclaws und was mit ihm passiert ist. Draußen spricht man mit Onkel Slappy, der den Weg zur Deathclaw-Höhle kennt. Dort nimmt man dem sterbenden Supermutanten seine Disc weg und kehrt zurück.

TIP 11: Im Gebäude nördlich von Morgan schmachtet ein Gefangener, den man mit einem Dietrich befreien kann, sobald die Wächter ausgeschaltet sind. Im Haus südlich des Waffenhändlers führt eine Treppe hinab; unten bietet man Ihnen einen Auftrag an. Übernehmen Sie ihn, um sich den Dieben anzuschließen.

Einbruch in den HEIGHTS

TIP 12: Warten Sie bei den Heights ganz im Westen bis Mitternacht, und schleichen Sie sich von Süden her ins Gebäude, wenn der Wächter von der Tür weggeht. Entschärfen Sie die Fallen an der Kiste, die Sie mit einem Dietrich öffnen. Den Schmuck bekommt Loxley bei den Dieben. In der Kirche im östlichen Stadtteil wartet Jain, die Sie ausschalten müssen. Der nördlichste Raum birgt viel Ausrüstung und Munition (Dietrich benutzen). Bei den Wasserhändlern kauft man Wasser für den Vault (zuerst speichern und nur 500 bezahlen). Zurück bei Morgan übernimmt man den nächsten Auftrag und eliminiert in den »Heights« Hightower. Nun besucht man wieder den Sheriff und hilft ihm gegen Morgan, indem man zuerst Kane mit der .233-Pistole, dann die anderen Gegner eliminiert. Bei den Crimson-Karawanen gibt's eine Granate gratis, wenn man den Job annimmt und mehrmals mit dem Türsteher spricht – der Job muß nicht ausgeführt werden.

WASSER für die Heimat

Der Krater in THE GLOW

TIP 13: Schlucken Sie ein oder zwei Rad-X-Pillen, bevor Sie den Glow-Quadranten betreten. Im Westen des Kraters kommt das Seil an den Balken. Runterklettern und alle Leichen nach Waffen durchsuchen. Der Krieger mit der Power-Rüstung besitzt die gesuchte Disc und eine Schlüsselkarte, die den Fahrstuhl steuert. In der zweiten Etage findet sich bei einer weiteren Leiche eine rote Karte, mit der sich der gleichfarbige Aufzug öffnet. Fahren Sie in den vierten Stock, und schalten Sie den Supercomputer ein, um alle Daten herunterzuladen. Bei einem Toten findet sich eine blaue Schlüsselkarte. In der sechsten Etage repariert man den Generator und nimmt den Lift zum fünften Stock, wo in einem Spind eine Holodisc liegt.

Der SUPER-Computer

Wieder bei der BRUDERSCHAFT

TIP 14: Fahren Sie bei der Bruderschaft per Lift in die vierte Etage, und bieten Sie Maxson an, den Norden gratis auszukundschaften. Versprechen Sie dem »Ritter« in der Werkstatt im Südosten des dritten Stocks, das fehlende Teil für die Power-Rüstung zu finden. In der Bibliothek bessert Vree Ihre wissenschaftlichen Kenntnisse auf, im zweiten Geschoß ein Arzt Ihre medizinischen Fähigkeiten.

Gespräch mit TALUS

TIP 15: Reden Sie im Trainingsraum auf Level 1 mit Talus über Ausrüstung und zweimal über den Eingeweihten (Initiate), den Sie bereits befreit haben – so gibt's eine Belohnung. Beim Beobachten des Trai-

Alle Waffen auf einen Blick

Name	Distanz	AP	Munition	Schaden
9mm Mauser	22	5	9mm	5-10
10mm-Revolver	25	5	10mm JHP/AP	5-12
Assault Rifle	45/38	5/6	5mm JHP/AP	8-16
Hunting Rifle	40	5	.223 FMJ	8-20
Sniper Rifle	50	6	.223 FMJ	12-34
Desert Eagle	25	5	.44 FMJ/JHP	10-16
14mm-Revolver	24	5	14mm AP	12-22
Shotgun	14	5	12 GA	12-22
Combat-Shotgun	22	5/6	12 GA	15-25
MP9 SMG	25/20	5/6	9mm JHP/AP	5-12
.223-Revolver	20	5	.223 FMJ	20-30
Minigun	35	6	5mm JHP/AP	7-11
Flamer	5	6	Fuel	45-90
Rocket-Launcher	40	5	Rockets AP/EX	35-100
Laser Pistol	35	5	Energy Cell	10-22
Laser Rifle	45	5	Fusion Cell	25-50
Gatling Laser	40	6	Fusion Cell	20-40
Plasma Pistol	20	5	Energy Cell	15-35
Plasma Rifle	25	5	Fusion Cell	30-65
Turbo Plasma Rifle	25	4	Fusion Cell	30-65
Molotov Cocktail	12	3	–	8-20
Frag Grenade	15	3	–	20-35
Pulse Grenade	15	3	–	100-150

Durch den Schacht zur NECROPOLIS

nings erhöhen sich die Kampfwerte (speichern!). Vor dem Trainingsraum weiß Michael mehr über das Rüstungs-Teil. Lügen Sie ihm vor, daß Sie autorisiert sind. Falls er das fehlende Stück trotzdem nicht rausrückt, klaut man es aus Rhombus' Spind, speichert und repariert die Power-Rüstung in der Werkstatt.

Im Untergrund von Necropolis

Pumpe und WASSERCHIP

TIP 16: In Necropolis führt ein Schacht in die Kanalisation. Richtung Nordwesten sind die guten Ghouls, deren Anführer man Hilfe anbietet. Über die nordwestlichste Leiter geht's zu einem Regal, das man durchsucht. Mit dem Fallen-Skill öffnet man das Loch in der Wand und verspricht Set, die Mutanten zu töten. Kehren Sie zur Kanalisation zurück, in der im Norden eine Leiter nach oben führt. Reden Sie mit Harry, dem Wächter beim Eingang zur Wasserpumpe, und töten Sie alle Mutanten. Wenn das Regal hinter Harry durchsucht ist, befreien Sie den Ghoul und fragen ihn, von wo das Wasser kommt. Weiter geht's durch den nördlichsten Kanalschacht; im Osten liegen die gesuchten Teile. Klettern Sie wieder nach oben, um die Pumpe zu reparieren. Neben dem Gefängnis führt ein Schacht in einen Vault, wo man alle Kreaturen tötet. Der begehrte Wasserchip liegt im dritten Level. Set belohnt Sie, gehen Sie dann zu den guten Ghouls, um die Bücher zu lesen.

Intrigen in BONEYARD

TIP 17: In Boneyard erzählt der Chemiker Miles (in Aadytum) von einer beschädigten Pumpe. Bieten Sie Hilfe an, und reden Sie im nordwestlichen Gebäude mit Zimmerman, der Sie auffordert, Razor zu töten.

Im Norden spricht man mit dem Türsteher, dem Ehepaar im westlichen Flügel und mit Razor über Zimmermans Sohn. Lesen Sie die Holodisc, um dann Razor zu helfen. Die Gunrunners sind im Osten; eine Leiche bei den Deathclaws birgt Schrott – die Teile für die kaputte Pumpe. Der Anführer der Gunrunners weiß mehr über die Deathclaws und verkauft Ihnen ein Plasmagewehr.

Alle **DEATH-CLAWS** vernichten

TIP 18: Eliminieren Sie alle Deathclaws; eine Treppe im Norden des Gebäudes führt zu ihrer Königin, die samt ihrer Eier vernichtet werden muß. Fordern Sie bei den Gunrunners Waffen für Ihre Freunde als Belohnung. Zurück bei den Blades, bietet man Razor Hilfe gegen die Regulators an. Wenn der lange Kampf überstanden ist, besteht keine Chance, Zimmerman zu retten. Nach einem Gespräch mit Razor und Miles bringt man die Schrott-Teile zu Smitty. Wenn die Pumpe repariert ist, rüsten Miles die Power-Panzerung und Smitty das Plasmagewehr auf. Der Türsteher im Norden trainiert Ihre Kampfwerte. Reden Sie wieder mit dem Ehepaar, dem Ghoul und in der Bibliothek im Westen mit Nicole über die Kinder in der Kathedrale. Katji wird sich Ihnen gerne anschließen.

Das **TURBO-Plasmagewehr**

Harte Kämpfe in der Kathedrale

Zwei Wege durch die **KATHEDRALE**

TIP 19: In der Kathedrale gibt es zwei Wege, den Vault zu betreten: Entweder mogelt man sich in Jains Robe (aus dem Hub) durch, wobei Lashers CoC-Marke aus dem Nordwesten der Kirche hilft. Oder man kämpft sich durch, indem man sich von Laura einen Geheimgang zeigen läßt. Sobald sie weg ist, tötet man alle CoCs und den Mutanten aus dem Geheimgang, der einen Gatling-Laser zurückläßt. Die Treppen nach oben führen zu Morpheus, den Sie mit einer anderen Waffe als dem Plasma-Gewehr töten, damit der benötigte Schlüssel nicht mit verdampft. Eines der Regale birgt einen Teslapanzer. Zurück im Erdgeschoß sollten Sie alle Team-Mitglieder bis auf Dogmeat entlassen, weil sie den folgenden Kampf nicht überleben würden – Sie können alle später wieder rekrutieren. Hinter der Tür geht's treppab, wo die Bücherregale den Schalter für eine Geheimtür bergen. Töten Sie alle CoC-Mitglieder, und schalten Sie im Vault den Computer ein, der eine Militäranstallation im Nordwesten auf Ihrer Karte anzeigt.

MORPHEUS töten

TEAM entlassen

ROBOTER mit Pulse-Granaten bekämpfen

Die **KIRCHE** zerstören

TIP 20: Per Lift geht's in den zweiten Level. Wenn alle Mutanten und Wissenschaftler beseitigt sind, fragen Sie den Verrückten im Nordwesten nach dem »Master«, und überzeugen ihn, sein Kopfstück herauszurücken. Tut er es nicht, können Sie ihn töten, um es zu nehmen. Im dritten Level vernichtet man mit Pulse-Granaten alle Roboter und mit dem Gatling-Laser die Mutanten. Dazu gibt man einen Schuß ab, flieht um die Ecke und erledigt die einzeln auftauchenden Angreifer und Wissenschaftler.

TIP 21: Es gibt drei Wege, die Kirche zu vernichten: Entweder per Atombombe, die im untersten Level

gezündet wird. Dazu öffnet man die beiden Türen zum Lift erst mit dem elektrischen, dann mit dem normalen Dietrich, tötet alle Wachen und schaltet den Computer ein. Oder aber man benutzt das Kopfstück, betritt den geheimen Korridor im Osten und befragt den Master nach seinen fehlerhaften Plänen mit den weiblichen Mutanten. Die dritte Möglichkeit bringt die meisten Punkte: Töten Sie den Master und seine Mutantenwache, wobei eine der Säulen als Deckung dient. Der Master darf auf keinen Fall die Position von Vault 13 erfahren. Sobald der Countdown für die Atombombe läuft, rennen Sie schnell nach oben, rekrutieren erneut Ihre Crew und verlassen flink das Gebäude sowie den gesamten Sektor.

Den **MASTER** töten

Rückkehr nach **VAULT 13**

Das Finale in der **MILITÄRBASIS**

Die zwei **COMPUTER** nutzen

Den **COUNT-DOWN** auslösen

Der Showdown beginnt

TIP 22: Überreden Sie Theresa in Ihrem Heimat-Vault 13, die Rebellion zu stoppen. Im südlichen Teil erfahren Sie Näheres über den Wasserdieb. Nach einem Gespräch mit dem Wasserwächter auf Level 3 benutzt man den Computer in der Bibliothek und schläft bis 00:00 Uhr. Sobald eine Person aus dem Lift kommt, durchsucht man sie und wartet, bis sie das Wasser stiehlt. Filzen Sie den Dieb wieder, um ihn dann zu töten und zum Overseer zu laufen. Anschließend geht's zur Militärbasis im Westen, die gleich wieder verlassen wird. In der Bruderschaft redet man mit Maxson und bittet die Ältesten um Hilfe, die nun drei Krieger zur Militärbasis schicken.

TIP 23: Bekämpfen Sie in der Militärbasis gemeinsam mit den drei Soldaten der Bruderschaft die Mutanten. Wenn Sie das Radio beim schwarzen Mutanten einschalten, werden seine Kameraden abgelenkt. Lesen Sie die Holodisc, um ins Gebäude zu gelangen. Hier ist der Gatling-Laser ideal gegen dicht beieinander stehende Feinde. Das Betreten roter Kraftfelder kostet etwas Energie; die gelben lassen sich entweder mit Dynamit sprengen oder ausschalten, indem man den Emitter per Reparatur-Skill bearbeitet.

TIP 24: Per Wissenschafts-Skill hackt man den Computer im Osten, bis ein »Games Directory« erscheint. Nun benutzt man den Rechner mit dem Hand-Icon und spielt Black Jack. Wenn die Partie gewonnen ist, setzt man erneut den Wissenschafts-Skill ein, ebenso auf den zweiten Computer in der Mitte des Levels. Schalten Sie auf diesem Rechner alles auf »Minimum«, um dann mit dem Aufzug in Level 2 zu fahren. Hier warten Waffen, Munition und weitere Mutanten. Der große Raum in Level 3 birgt viele Minen, außerdem sind wieder gelbe Kraftfelder auszuschalten, die den südlichen Lift steuern.

TIP 25: Belauschen Sie im Osten der vierten Etage das Gespräch eines CoC-Mitglieds über Vault 13, um dann den Leutnant zu töten. Im Kontrollraum sprengt man den oberen Computer oder knackt per Wissenschafts-Skill seine Codes, startet den Countdown für die Selbstzerstörung und flieht. **MD**