

## Von Arroyo bis zur Enklave

# Fallout 2

Sie können den G.E.C.K. nicht finden? Wir verraten, wie Sie Ihren Stamm retten.

**D**as Endzeit-Rollenspiel Fallout 2 von Interplay ist nicht nur mächtig umfangreich, sondern auch ziemlich knifflig. Unsere Komplettlösung beschreibt aus Übersichtsgründen nur die wichtigsten Aufgaben. Um Erfahrung zu sammeln, sollten Sie möglichst viele der kleineren Aufgaben ebenfalls lösen. Wir gehen von einem männlichen Charakter mit guter Grundeinstellung aus. Da einige der Aufgaben von Geschlecht, Talentwerten oder Gesinnung abhängig sind, kann der Lösungsweg für andere Charaktere leicht abweichen. Allgemein gilt: Durchsuchen Sie alle Schränke, Kisten sowie Behälter, und sprechen Sie mit allen Personen.

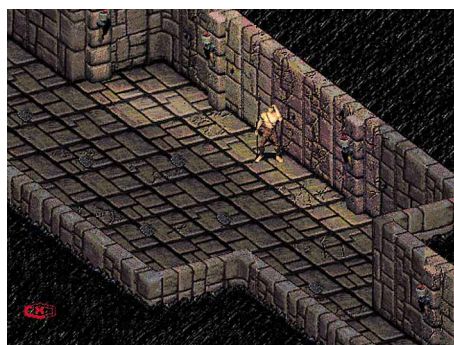
## Arroyo

**Im TEMPEL** **TIP 1:** Umgehen Sie die gefährlichen Skorpione. Die verschlossene Tür öffnen Sie mit der Lockpick-Fähigkeit. Im Raum dahinter sind Fallen im Boden: Treten Sie nicht auf die grauen Platten. Folgen Sie dem linken Gang. In der Vase am Krater ist ein Sprengsatz.

**Sprengsatz in VASE**



Nordkalifornien, die Spielwelt von **Fallout 2**: Besuchen Sie die Schauplätze für maximalen Spielspaß möglichst in der angegebenen Reihenfolge.



**Tip 1:** Halten Sie sich bei den Fallen rechts.

Sprengen Sie damit das verschlossene Schott auf. Den Stammeskrieger können Sie auch überreden, auf einen gefährlichen Kampf zu verzichten.

**TIP 2:** Im Dorf will einiger Kleinkram erledigt sein. Sprechen Sie mit allen:

### Im DORF

Die Älteste erklärt Ihre Aufgabe, die Krieger bringen Ihnen neue Fähigkeiten bei. Reparieren Sie den Brunnen. Den vermißten Hund Ihres Neffen finden Sie im Nordwesten des Jagdgebietes.

### An der BRÜCKE

**TIP 3:** Die Wache kann Ihren Speer verbessern. Den notwendigen Feuerstein erhalten Sie von Marlis im Tausch gegen drei Portionen Heilpulver.

## Klamath

### Wo ist VIC?

**TIP 4:** Jenny im Badehaus hat Informationen über den Händler Vic. Durchsuchen Sie Vics Hütte nördlich vom Badehaus. Nehmen Sie alles mit, vor allem Funkgerät und Gewehr.

### Der erste NPC

**TIP 5:** Für 350 Kronkorken sollten Sie unbedingt den Sklaven Sulik von Maida Buckner freikaufen. Er wird sich Ihnen anschließen.

### SCHLÜSSEL von Steve

**TIP 6:** Das Viertel der Trapper leidet unter einer Rattenplage. Den Schlüssel für die Tür zum Rattengebiet erhalten Sie von Steve Richet, dem Trapper-Chef.

### Der RATTEN-KÖNIG

**TIP 7:** Im Nordosten des mit Ratten verseuchten Gebäudes finden Sie einen Weg in den Untergrund. Im zweiten Kellergeschoß lauert etwas südöstlich der Leiter der Rattenkönig, dem Sie den Garaus machen. Im Nordosten dieser Ebene finden Sie einen anderen Weg hinaus; wenn Sie sich bis nach oben durchgekämpft haben, entdecken Sie in einem Autowrack ganz im Süden ein Autoteil, das Sie später in Ihren Wagen einbauen können.

### AUTOTEIL suchen

### So finden Sie SMILEY

**TIP 8:** Von Ardin Buckner erfahren Sie, daß der Trapper Smiley vermißt wird. Er ist in die Toxic Caves nordwestlich von Klamath geraten. Tragen Sie Gummistiefel, wenn Sie die Höhlen betreten. Smiley befindet sich im ausgebauten Teil im Nordwesten.

## The Den

**Das AUTO** **TIP 9:** Bei Smithy im Westen gibt's für 2.000 Korken ein Auto. Allerdings benötigen Sie einen Fuelcell-Regulator. Stehlen Sie Smithy das Super-Repairkit – Sie bekommen dafür in Gecko den Regulator.

## Kleine Waffenkunde

Waffe	Schaden	Distanz	Munition	Besonderheiten
.223 Pistole	20-30	30	5x .223 FMJ	-
.44 Magnum	12-18	15	6x .44	aufrüstbar
10mm Pistole	5-12	25	12x 10mm	-
10mm SMG	5-12	25	30x 10mm	Burst (10 Schuß)
14mm Pistole	12-22	24	6x 14mm	-
Assault Rifle	8-16	45	24x 5mm	Burst (8 Schuß)
Avenger Minigun	10-14	40	120x 5mm	Burst (40 Schuß)
Bozar	25-35	35	30x .223 FMJ	Burst (15 Schuß)
Combat Shotgun	15-25	22	12x 12ga	Burst (3 Schuß)
Desert Eagle	10-16	25	12x .44	aufrüstbar
Flamer	45-90	5	5x Flamer Fuel	-
FN-Fal	9-18	35	20x 7,62mm	Burst (10 Schuß)
Gatling Laser	20-40	40	30x Fusioncell	Burst (10 Schuß)
Gauss Pistole	22-32	50	12x 2mm EC	-
Gauss Rifle	32-43	50	20x 2mm EC	-
H&K CAWS	15-25	30	10x 12ga	Burst (5 Schuß)
H&K G11	13-23	40	50x 4,7 mm	Burst (5 Schuß)
H&K PgoC	12-16	30	24x 10mm	Burst (12 Schuß)
Hunting Rifle	8-20	40	10x .223 FMJ	aufrüstbar
Jackhammer	18-29	35	10x 12ga	Burst (5 Schuß)
Laser Pistole	10-22	35	12x Energycell	-
Laser Rifle	25-50	45	12x Fusioncell	-
M3A1 Grease Gun	10-20	20	30x .45 Caliber	Burst (8 Schuß)
Minigun	7-11	35	120x 5mm	Burst (40 Schuß)
Needler Pistole	12-24	24	10x HN Needler	-
Plasma Pistole	15-35	20	10x Energycell	-
Plasma Rifle	30-65	25	10x Fusioncell	aufrüstbar
Power Fist	12-27	1	25x Energycell	aufrüstbar
Pulse Pistole	32-46	15	5x Energycell	-
Pulse Rifle	54-78	30	10x Fusioncell	-
Red Rider LE	25-25	32	100x BBs	Critical-Bonus
Rocket Launcher	35-100	40	1x Rocket	-
Sawed-off	4-14	22	2x 12ga	-
Shotgun	12-22	14	2x 12ga	-
Sledge Hammer	4-11	2	-	-
Sniper Rifle	14-34	50	6x .223 FMJ	-
Spear	3-12	2	-	aufrüstbar
Support Weapon	20-30	40	30x .223 FMJ	Burst (10 Schuß)
Tommy Gun	3-20	32	50x .45 Caliber	Burst (10 Schuß)

**VIC ist ein Sklave**

**VIC freikaufen**

**Cornelius' UHR finden**

**KLO sprengen**

**Zur GEISTER-FARM**

**Durchs Feld SCHLEICHEN**

**Shags nicht ANGREIFEN**

**Ein neuer NPC**

**Seien Sie NETT**

**In die STADT**

**BÜCHER erschwindeln**

**Mit MANN reden**

**Mit LYNETT sprechen**

**TIP 10:** Vic wird von den Sklavenhändlern im Osten der Stadt gefangengehalten. Um ihn zu befreien, müssen Sie ihm helfen, das Radio zu reparieren; dazu braucht er die Teile, die Sie in seiner Werkstatt in Klamath gefunden haben. Der Sklavenhändler fordert zusätzlich 1.000 Kronkorken für Vic. Die Investition lohnt sich aber, denn Vic schließt sich ihnen an.

### Modoc

**TIP 11:** In Modoc gibt's viele kleine Aufträge zu erledigen. Der schönste ist dieser: Der alte Farrel im Haus direkt südlich von »Rose's Bed & Breakfast« wird beschuldigt, die Uhr von Cornelius gestohlen zu haben. Unter dem Toilettenhäuschen gibt es eine Höhle, die mit Methangas gefüllt ist. Legen Sie eine Dynamitladung an die Felswand im Westen, und rennen Sie raus. Am Ende des neuen Ganges finden Sie eine fiese Riesenratte und in deren Nest die langvermißte Uhr des senilen Cornelius.

**TIP 12:** Bei dem Bürgermeister Jo erhalten Sie den Auftrag, die Geisterfarm nordöstlich von Modoc zu untersuchen. Sehen Sie sich die aufgespießten Körper dort genauer an. Sie werden feststellen, daß es nur Attrappen sind. Schleichen Sie durch das Feld an den Wachen vorbei bis ins Haus. Dort treten Sie auf den mittleren Teppich und brechen in ein Höhlensystem durch. Folgen Sie brav den Wachen, bis Sie zu Vangeir, dem Anführer der Shags, kommen. Bringen Sie nach dem Gespräch seine Nachricht zu Jo. Sobald Sie Vangeir die positive Antwort mitteilen, gibt's eine ordentliche Belohnung.

### Vault City (Courtyard)

**TIP 13:** Cassidy, der Barkeeper im Courtyard, kann überzeugt werden, sich Ihnen anzuschließen. Geben Sie ihm keine Drogen, er hat ein schwaches Herz. Dafür kann er gut mit einem Schrotgewehr umgehen.

**TIP 14:** Reparieren Sie den Autodoc in der Klinik, und spendieren Sie der Familie Smith (im Zelt nordöstlich der Bar) den Pflug aus dem Waffenladen.

### Vault City (Stadt)

**TIP 15:** Sie bekommen im Büro neben dem Stadttor einen Tagespaß. Verzichten Sie darauf, dem Assistenten einen gefälschten Ausweis abzukaufen.

**TIP 16:** In der Bibliothek geben Sie frech an, ein Büchernarr zu sein. Daraufhin schenkt Ihnen der Angestellte einige Exemplare.

**TIP 17:** Auf der Kreuzung wartet ein politischer Eiferer namens Thomas Mann: Lassen Sie sich von ihm den Koffer für den Gangster John Bishop in New Reno geben. Weitere Mini-Aufträge erhalten Sie bei Stark in der Polizeiwache.

**TIP 18:** Im Norden liegt die Hauptverwaltung. Sprechen Sie mit Lynett, der Bürgermeisterin, die Ihnen den Auftrag gibt, sich um den Reaktor der Nachbarstadt Gecko zu kümmern. So können Sie sich Ihre Bürgerrechte verdienen.



## Gecko

**HAROLD**  
ansprechen

Kurztrip nach  
**VAULT CITY**

Die  
**REAKTOR-REPARATUR**



**Tip 20:** Am Kontrollcomputer können Sie den Roboter für die Reaktor-Reparatur programmieren.

**TIP 19:** Reden Sie in Gecko mit Harold, dem Anführer der Ghoule. Er teilt Ihnen mit, welches Teil dem Reaktor fehlt. Im Nordwesten hat Gordon eine Disk für Sie. Gehen Sie kurz zurück nach Vault City, wo Sie Senator McLure die Sache mit dem Reaktor vortragen und ihm die Disk geben. Daraufhin erhalten Sie das benötigte Teil.

**TIP 20:** Sie können den Regulator entweder von Festus einbauen lassen (schwierig!) oder selbst einsetzen. Aktivieren Sie das Terminal mit der Kombination 2-3-1. Um den Roboter zu programmieren, müssen die Programme in der richtigen Aufeinanderfolge Pluto, Neptun, Uran, Saturn und Jupiter gestartet werden. Nach der letzten Eingabe lassen Sie die Reparatur ausführen. Danach gibt Ihnen Festus eine Holodisk.

**AUTOZU-BEHÖR** ein-tauschen

**TIP 21:** Der Mechaniker Skeeter rückt gegen ein Super Toolkit (haben Sie in The Den bei Smithy geklaut oder gekauft) den Fuelcell-Controller für das Auto raus. Von nun an können Sie jederzeit in The Den den Wagen kaufen gehen. Tun Sie das bei nächster Gelegenheit. Ihr aktuelles Ziel, Vault City, können Sie jedoch noch bequem zu Fuß erreichen.

## Vault City (Vault)

Mit **MCCLURE** reden

Beim  
**DOKTOR**

Den **VAULT** durchsuchen

**COMPUTER** bedienen

Kurztrip nach  
**GECKO**

**TIP 22:** McLure wird Sie zum Bürger ernennen und sogar selber die Optimierung an der Betriebsdatendisk vornehmen. Von diesem Moment an können Sie den Vault betreten.

**TIP 23:** Reden Sie mit der Assistentin, und leisten Sie eine Samenspende. In den Datenbanken des nahen Computers finden Sie Pläne für Rüstungsimplantate. Der Doktor erteilt Ihnen den Auftrag, ihm eine Probe Jet zu besorgen.

**TIP 24:** Auf der zweiten Ebene des Bunkers befindet sich in einem klappernden Lüfter ein Pack Microfusion Cells. In einer der Kisten gibt's ein Computer-Stimmenmodul, das Sie später benötigen.

**TIP 25:** Auf der dritten Ebene kann Ihnen der Hauptcomputer die Position von Vault 15 geben. Außerdem kann der Computer die Optimierungsdisk bearbeiten und eine neue Datei auf Ihren PIP-Boy spielen. Mit den Daten geht's zurück nach Gecko, wo Sie erneut mit Festus reden und die Optimierungsdisk in den Hauptcomputer eingeben. Wenn Sie wollen, können Sie Lenny, Harolds Assistenten, in Ihre kleine Abenteuergruppe aufnehmen.

## Redding

Zuerst zum  
**SHERIFF**

Vorsicht vor  
den **ALIENS**

Zu Sheriff  
**MARCUS**

Die  
**VERMISSTEN** finden

**TIP 26:** Die Kämpfe in Redding sind ziemlich schwer, und der ganze Ort ist zum Lösen des Spiels nicht notwendig. Gehen Sie zuerst zum Sheriff, falls Sie Aufträge benötigen, ansonsten lassen Sie das Dorf ganz aus.

**TIP 27:** Falls Sie sich doch drauf einlassen wollen, den Exvacatorchip zu suchen: Diesen finden Sie im Wannomingo-Gebiet (ganz im Westen) auf der untersten Ebene in der Maschine. Allerdings lauern dort eine Menge Aliens, die durchschnittlich 160 Trefferpunkte haben – wagen Sie sich erst an diesen Auftrag, wenn Sie eine Minigun oder einen Bozar besitzen.

## Broken Hills

**TIP 28:** In Broken Hills gibt es viele kleine Aufgaben zu lösen. Kümmern Sie sich nur um die großen: Die Mine und die vermißten Personen. Sprechen Sie zuerst mit dem Mutanten-Sheriff Marcus. Nehmen Sie den Auftrag an, ohne eine Belohnung zu verlangen.

**TIP 29:** Sie erfahren von Dan, einem Menschen im Osten der Stadt, daß auch seine Frau verschwunden ist. Steigen Sie durch den Kanalschacht im Feld in die Kanalisation. Im Osten ist ein Raum voller Leichen.



**Tip 29:** Der Einstieg in die Kanalisation.

**TIP 30:** Bei genauerer Untersuchung der Toten stellen Sie jedoch fest, daß einige erschossen wurden. Bei einer Leiche finden Sie einen Brief, der Zaius und Francis belastet. Bringen Sie dem armen

**LEICHEN** untersuchen

**MARCUS** rekrutieren

Mit **ZAIUS** reden

Auto  
**GEKLAUT?**

**BOXER** werden

Dan die schlechte Nachricht, anschließend reden Sie mit den beiden Verschwörern.

**TIP 31:** Nun können Sie Marcus überreden, sich Ihnen anzuschließen. Das verschafft Ihnen einen deutlichen Zuwachs an Feuerkraft – nehmen Sie ihn mit.

**TIP 32:** Vorarbeiter Zaius schickt Sie zu Renesco nach New Reno, um ein Ersatzteil zu besorgen. Jetzt können Sie dorthin aufbrechen.

## New Reno

**TIP 33:** Am Eingang von New Reno wird Ihr Wagen gestohlen. Der Dealer Jules kann Sie zu den Wagen dieben bringen. Sie können Ihr Auto freikämpfen oder freikaufen. Im zweiten Fall sollten Sie noch ein Motortuning und eine Vergrößerung des Kofferraums für 500 Korken erwerben.

**TIP 34:** Stuart (in der Boxhalle) stellt Sie als Boxer auf, wenn Sie wollen. Champion zu werden, ist nicht nur finanziell sehr lohnend. Falls Sie Schwierigkeiten haben, beschaffen Sie sich die verstärkten Handschuhe aus dem Keller des Shark Clubs.

**Im WAFFEN-LADEN**

**TIP 35:** Im New Reno Arms, dem guten Waffenladen im Westen, müssen Sie den Spracherkennungschip kaufen, der Ihnen später noch gute Dienste leisten wird. Falls Sie den Auftrag, eine Laserpistole zu besorgen, annehmen wollen: Tragen Sie beim Kampf gegen Salvatores Leute Metallrüstung – dagegen sind deren Laser fast machtlos.

**Welcher FAMILIE helfen?**

**TIP 36:** New Reno wird von vier großen Verbrecherfamilien beherrscht. Sind Sie bei einer ein Made Man, dürfen Sie kein Haus einer anderen mehr betreten. Made Man werden Sie nach drei (zwei bei den Wrights) erfüllten Aufträgen. Besonders lohnend ist die Familie Wright im Nordosten, nehmen Sie jedoch auch Aufgaben von den anderen an.

**Mord an RICHARD aufklären**

**TIP 37:** Chris Wright im Bahnhofsgebäude schickt Sie zu seinem Vater im Wohnhaus, wo Sie erst mit Keith Wright, dem Mann mit dem Gewehr, sprechen müssen. Danach gibt Ihnen der alte Orville Wright einen Auftrag. Reden Sie noch mal mit Keith, um Zugang zu Richards Zimmer zu erhalten, in dem Sie einen wichtigen Hinweis finden. Fragen Sie entweder Jagged Jimmy J. oder Jules über die Ampulle aus.

**In Richards ZIMMER**

Wird der Händler Renesco auf das Gift im Glasröhrchen angesprochen, gesteht er, solche Ampullen für die Salvatores hergestellt zu haben. Mit dieser Aussage gehen Sie zu den Wrights und belasten alleine die Salvatore-Familie. Daraufhin erhalten Sie einen neuen Auftrag und reisen zum Army Depot.

**RENESCO war's**

**Sierra Army Depot**

**VORSICHT Kanonen**

**TIP 38:** Schalten Sie die Türme mit einem Scharfschützengewehr (finden Sie bei einer der Leichen)



Tip 38: Benutzen Sie den Laster als Deckung.

**So kommen Sie REIN**

Sie dort finden, zur Haubitze im Schuppen rechts. Benutzen Sie nun das großkalibrige Geschütz.



Tip 40: In diesem Papierkorb finden Sie eine Holodisk.

aus sicherer Distanz aus. Falls Sie Marcus und genug Stimpacks dabei haben, können Sie auch einen Frontalangriff wagen.

**TIP 39:** Brechen Sie die Tür am Munitionsbunker links auf, und bringen Sie die Granate, die

**TIP 40:** Durchsuchen Sie den Rezeptionstisch, um an das Paßwort für den Computer bei der Tür zu kommen. Damit lassen sich die Kraftfelder auf dieser Ebene abschalten. Den Fahrstuhl öffnen Sie mit dem Auge

**In der BASIS**

**ROBOTER ignorieren**

aus dem Spind der Krankenstation. Nehmen Sie dort auch kurzerhand die hilfreiche Dose Biogel mit.

**Mit SKYNET sprechen**

**TIP 41:** Solange Sie nicht Alarm auslösen oder die Roboter angreifen, werden diese nicht aktiv. Am Computerterminal im Südosten von Ebene 2 können Sie die Kraftfelder und Bodenplatten abschalten und danach die Post durchsehen, wobei Sie die Datei 102-53b zuletzt lesen müssen, da sich das Terminal danach für immer verabschiedet.

**Das HIRN bekommen**

**TIP 42:** Im Hauptcomputerraum auf Ebene 3 finden Sie den schwer gelangweilten Computer Skynet, der die Basis verlassen will. Dazu müssen Sie den Roboterkörper im Labor im Nordwesten mit dem Cybernetic Brain aus Ebene 4, einer Portion Biogel und einem Motivator reparieren.

**ROBOTER reparieren**

**TIP 43:** Das kybernetische Gehirn finden Sie auf Ebene 4 im Storage Room, allerdings benötigen Sie eine Wissenschaftsfähigkeit von mehr als 125, um es heil herauszubekommen.

**SKYNET als NPC**

**TIP 44:** Den Motivator erhalten Sie, wenn Sie einen der kleinen Roboter (mit Tellerkopf) zerstören, allerdings lösen Sie damit natürlich Alarm aus. Nach der Reparatur können Sie den Roboter an der Konsole aktivieren und Skynets gesammelte Daten übertragen. Der schließt sich Ihnen an. Jetzt dürfen Sie zur NCR reisen, Vault 15 besuchen oder in New Reno weitere Aufträge erledigen.

**NCR**

**Auftrag von WESTIN**

**TIP 45:** Fragen Sie Sheriff Dumont in der Stadt nach Arbeit; er wird Sie dann an Westin verweisen. Des-



Tip 45: Sheriff Dumont hat einen Tip für Sie.

sen Ranch befindet sich im Westen der Stadt. Felix, der Vorarbeiter, läßt Sie zu Westin durch und zeigt Ihnen nach dem Gespräch mit dem Rancher die Rinder, die Sie bewachen sollen. Die Deathclaws ziehen von alleine wieder

**Keine Angst vor ECHSEN**

ab, sobald die Sie sehen. Wenn Sie hinterherlaufen, finden Sie Spuren, die Sie zu Vault 13 bringen. Tun Sie's nicht – dorthin reisen Sie später noch.

**Auto AUFRÜSTEN**

**TIP 46:** Ratch, der Schrotthändler im Westen vor der Stadt, rüstet für 1.000 Kronkorken Ihr Auto bereitwillig mit einem Blower aus.

**VORSICHT mit dem Serum**

**TIP 47:** Von dem zwielichtigen Dr. Henrie erhalten Sie ein Serum, das Sie an Mutanten testen sollen. Dieses Präparat ist tödlich, weshalb Sie es in der Military Base testen sollten und nicht bei Ihren Freunden in Broken Hills.

**RANGER werden**

**TIP 48:** Im Osten der Stadt befindet sich das Haus der Rangers, einer Organisation gegen die Sklaverei. Um bei denen aufgenommen zu werden, müssen Sie die



Officer **JACK**  
retten

Sklaven vor der Stadt befreien, indem Sie alle Sklavenhändler töten und die Käfige öffnen.

**TIP 49:** Im Nordosten steht der Generator der Stadt, in dem sich Officer Jack umbringen will. Reden Sie ihm das aus, indem Sie, mit der oberen Antwort beginnend, immer abwechselnd die obere und untere Antwort wählen. Dafür winken 10.000 Erfahrungspunkte.

Auftrag von  
**TANDI**

**TIP 50:** Reden Sie im Ratsgebäude im Süden mit Präsidentin Tandi. Sie wird Sie mit Informationen versorgen und Ihnen den Auftrag erteilen, Vault 15 für die NCR zugänglich zu machen. Also fahren Sie nun schnurstracks nach Osten zum genannten Vault.

### Vault 15

**REBECCAS**  
Tochter

**TIP 51:** Rebecca bittet Sie um Hilfe, da ihre Tochter verschwunden ist. Ihre Unterhaltung im Zelt wird belauscht, folgen Sie dem Spitzel nach Nordosten. Reden Sie mit Dalia, die einen kleinen Weg bewacht, und machen Sie ihr klar, daß eine Mutter ihr Kind vermißt, dann tritt sie gnädig zur Seite.

Die **BANDE**  
ausschalten

**TIP 52:** Töten Sie die Raiders, retten Sie Chrissy, und kehren Sie zu Rebecca zurück. Danach ist ein Plausch mit Zeke, dem Anführer (großes Gebäude) fällig. Der gibt Ihnen eine Keycard für den Aufzug neben dem Schuppen.

Im **VAULT 15**

**TIP 53:** Geben Sie sich als neues Mitglied aus, und fragen Sie den Arzt in der Krankenstation aus. Auf der

Ebene 2 bringen Sie den defekten Generator in Ordnung, indem Sie ihn zuerst mit Ihrer Wissenschaftsfertigkeit untersuchen und danach reparieren.

**TIP 54:** Am Bibliotheksterminal im Westen der dritten Ebene erfahren Sie die Position von



**Tip 54:** An diesem Terminal auf Ebene 3 erfahren Sie die Koordinaten von Vault 13.

**CHIPS** im  
Lagerraum

Vault 13, außerdem finden Sie im Lagerraum die benötigten Computerchips. Der Anführer der Banditen läßt nicht mit sich verhandeln und wird Sie mit seiner sehr gut bewaffneten Leibwache angreifen.

**COMPUTER**  
untersuchen

**TIP 55:** Untersuchen Sie nach dem Kampf den aktiven Computer im Raum, um festzustellen, daß in der NCR ein Spion aktiv ist. Nach der Rückkehr dorthin sprechen Sie erst mit dem Sekretär, dann mit Tandi und wieder mit dem Sekretär, um die Belohnung zu erhalten. Danach geht's weiter zum Vault 13.

### Vault 13

Freundliche  
**ECHSEN**

**TIP 56:** Sprechen Sie vertrauensvoll mit Gruthar, dem Anführer der Echsenwesen. Bieten Sie ihm an, den fehlerhaften Computer zu reparieren.

**GORIS**  
rekrutieren

**TIP 57:** Die unheimliche Gestalt in der Robe auf Ebene 3 heißt Goris. Der ist ein guter Nahkämpfer und läßt sich bereitwillig rekrutieren.

**JIMMY**  
ausfragen

**TIP 58:** Jimmy, der freundliche Techniker neben dem Hauptcomputer, gibt Ihnen die Koordinaten einer geheimen Militärbasis, wenn Sie ihn nach der Brotherhood of Steel fragen.

So reparieren  
Sie den  
**COMPUTER**

**TIP 59:** Der »Voice Recognition Chip« des Hauptcomputers wurde sabotiert und muß ausgetauscht werden. Sie haben ja bereits einen in New Reno gekauft und können sofort zur Reparatur schreiten.

Der  
**VERRÄTER**

**TIP 60:** Der Saboteur ist übrigens der menschliche Krieger im Westen von Ebene 2. Sprechen Sie mit ihm. Wenn Sie ihn danach erledigen, wird Vault 13 überleben – anderenfalls erfahren Sie im Abspann, daß die Deathclaws getötet wurden.

Alles **DURCH-**  
**SUCHEN**

**TIP 61:** In einem Schrank im Lagerraum finden Sie Teile eines Navigationscomputers, die später benötigt werden. Außerdem ist in einem der Schränke das lang gesuchte G.E.C.K. Wenn Sie es nicht mitnehmen, bekommen Sie es von dem freundlichen Gruthar zum Abschied geschenkt.

Rückkehr  
nach  
**ARROYO**

**TIP 62:** Nun fahren Sie nach Arroyo zurück. Leider können Sie Hakunin nicht mehr helfen, er stirbt in Ihren Armen. Navarro dürfte noch zu schwer sein, daher führt die Reise jetzt zur Militärbasis.

## Die Militärbasis

**EINGANG**  
aufsprengen



**Tip 63:** Hier finden Sie die Stange für die Lore.

**TIP 63:** In den Zelten vor der Basis finden Sie eine Karte mit der Position von San Francisco, die Sie einstecken. Um den verschütteten Eingang zu öffnen, befestigen Sie die Stange an der Lore und ein Dynamitpaket an der Spitze der Stange. Mit dieser Konstruktion wird das Tor leicht aufgesprengt.

**TIP 64:** Im Westen der ersten Ebene steht ein Genera-

tor. Setzen Sie den beschädigten Stromlieferanten in- stand damit der Fahrstuhl wieder funktioniert.

**TIP 65:** Auf Ebene 2 befindet sich in einem Spind im Südosten eine Powerarmor. Generell gilt: Es gibt viel gute Ausrüstung zu finden, allerdings ist der Wider- stand der Mutanten sehr stark. Wenn Sie bereits oben große Schwierigkeiten haben, sollten Sie die Stockwerke 3 und 4 gar nicht erst betreten. Ihr näch- stes Ziel: die Stadt San Francisco.

## San Francisco

Im Tempel  
der **SHI**

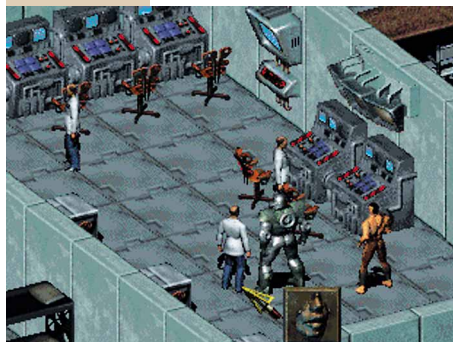
**TIP 66:** Im Osten der Stadt liegt der Tempel der Shi, ein großes Wissenschaftslabor. Wenn Sie durch das Tor direkt neben dem Thron gehen und das Ener- giefeld dahinter deaktivieren, erreichen Sie das Herzstück der Anlage, den mächtigen Emperor- Computer. Hacken Sie sich in das System, und akti- vieren Sie alle Wissenschaftsstationen, um die dor- tigen Daten abfragen zu können.

In den  
Computer  
**HACKEN**

Die **HUBO-  
LOGISTS**

**TIP 67:** Im Nordosten der Stadt residiert eine Kolonie der Hubologists. Gehen Sie die Treppe hinunter, und reden Sie mit AHS7 direkt am Eingang. Treten Sie nicht bei, sondern besuchen Sie nur Crocket, den

**Chips MILZ**  
beschaffen



**Tip 68:** Überreden Sie Dr. Wong, Ihnen die verlorene menschliche Milz des armen Chip zu geben.

Wissenschaftler, beim Hauptcomputer im Osten der Anlage. Er kann zwei Powerarmors aufrüsten.

**TIP 68:** Chip auf dem Frachter hat bei einem Karten- spiel seine Milz an Lao Chou verloren. Dieser hat sie jedoch schon an Dr. Wong, einen der Wissenschaft- ler im Labor, wei- terverkauft. Ma- chen Sie Dr. Wong klar, daß es sich um eine menschi- liche Milz handelt, und überbringen Sie die gute Nach- richt an Chip.

**TIP 69:** Um die Milz wieder ein- pflanzen zu lassen,

reden Sie mit Dr. Fung. Wenn Sie ihn vorher über seine Beziehung zu Doc Holliday aus Broken Hills befragen, verpflanzt er die Milz kostenlos, was Sie so- fort Chip berichten sollten.

Ein **AUFTRAG**  
der  
Bruderschaft

**TIP 70:** Reden Sie noch mit Matthew, dem Soldaten der Brotherhood of Steel, im Südwesten der Stadt. Er braucht die Pläne eines Vertibird-Helikopters, da- mit die Brotherhood einen möglichen Angriff der übermächtigen Enklave abwehren kann. Die Do- kumente finden Sie später in Navarro.

Das **UNTER-  
DECK** des  
Frachters

**TIP 71:** Wenn Sie in das Unterdeck hinabsteigen, tref- fen Sie auf eine große Menge Aliens. Säubern Sie das Deck, und eskortieren Sie Suzi (das Mädchen aus dem Nordosten) zur Treppe. Reden Sie auf dem Hauptdeck mit Badger und Suzi. Nun erklärt sich Kapitän Ron Meyers bereit, Ihnen zu helfen.

Tanker  
**FLOTT-  
MACHEN**

**TIP 72:** Nun müssen der Navigationscomputer repa- riert und der Tanker vollgetankt werden. Zur Betan- kung genügt es, von der Chemie-Station in den La- bors Treibstoff zum Schiff umzuleiten. Um jedoch zum Navigationscomputer zu gelangen, brauchen Sie unbedingt das Fob aus Navarro.

## Navarro

Der Weg  
HINEIN

**TIP 73:** Töten Sie den Tankwart, und steigen Sie durch die Luke im Schuppen nördlich der Zapfsäulen. Alternativ können Sie ohne Begleiter zum Tankwart gehen, das Paßwort erfragen und sich in Powerarmor getarnt einschleichen.

FOB und  
PLÄNE finden

**TIP 74:** Sie entdecken die Vertibird-Pläne im nordöstlichen Schuppen und einen Elektromotor im Vertibird-Hangar. Der Fob befindet sich im Zimmer des Kommandanten im Nordosten.

Dr. Schreiber  
ERLEDIGEN

**TIP 75:** Reden Sie mit Dr. Schreiber. Da der Raum schallisoliert ist, können Sie ihn gefahrlos erschießen, um seinen schändlichen Experimenten ein Ende zu setzen. Den Motivator zur Reparatur des Hundes gibt Ihnen der Techniker im Vertibird-Hangar. Nehmen Sie das Cyber-Tier mit, es ist ein fantastischer Nahkämpfer.

Neue  
RÜSTUNG

**TIP 76:** Auf der untersten Ebene gewährt Ihnen der freundliche Quartiermeister Zugang zur Waffen-

kammer, in der Sie eine Advanced Powerarmor finden, die bisher beste Rüstung.

**TIP 77:** Zurück in San Francisco, gehen Sie zur Bruderschaft und liefern die Pläne ab. Im Gebäude der Brüder gibt es reichlich gute Waffen zu finden – decken Sie sich

ein. Der Medizincomputer kann Ihre Werte steigern – lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen. Wenn Sie jetzt noch den Navigationscomputer des Frachters mit den Teilen aus Vault 13 repariert haben, kann es losgehen: Auf zur Enklave.

## Die Enclave

**TIP 78:** Lassen Sie Ihre Gruppe im Eingangsraum stehen. Am Computerterminal sollten Sie sich den Reaktorbericht zu Gemüte führen.

**TIP 79:** Auf Ebene 2, die Sie über die Treppen erreichen, ist das Gefängnis untergebracht. Unterhalten Sie sich mit der Elder über Ihr weiteres Vorgehen. Um die dritte Ebene zu passieren, betätigen Sie die Schalter in der

Durch das  
LABYRINTH  
Dr. Curling  
ÜBERREDEN

Reihenfolge 8,9,7,1,2,3, wobei Sie sich die Räume wie den Ziffernblock der Tastatur vorstellen.

**TIP 80:** Auf der vierten Ebene sprechen Sie mit Dr. Curling ganz im Nordwesten; überzeugen Sie ihn, daß Sie ein Mensch sind. Er setzt daraufhin ein Gift frei, das innerhalb kurzer Zeit alle ungeschützten Personen an Bord lahmlegt.

Der  
PRÄSIDENT

**TIP 81:** Reden Sie nun mit Präsident Richardson, schalten Sie ihn aus, nehmen Sie den Presidential Access Key mit, und laufen Sie zum Ausgang nach unten im Nordosten.

RECHNER  
sprengen

**TIP 82:** Plazieren Sie neben dem Hauptrechner eine Bombe, und verlassen Sie die Ebene sofort wieder. Mit der Zerstörung des Hauptrechners wird ein Countdown ausgelöst, nach dessen Ablauf die ganze Station in die Luft geht. Benutzen Sie die Notausgangstreppe ganz im Süden der vierten Ebene, und laufen Sie zurück zur Eingangshalle.

NOTAUS-  
GANG

KAMPF mit  
Harrigan

**TIP 83:** In der Halle wartet Harrigan, ein Hüne in übergroßer Powerarmor. Schleichen Sie sich vorsichtig an der Wand entlang zu Ihren Leuten. Gehen Sie jetzt vor, bis Sie direkt neben dem Computerpult stehen; Harrigan greift an.

TÜRME  
aktivieren

**TIP 84:** Benutzen Sie den Access Key, um am Computer das Anti-Insurgency-Programm zu aktivieren, woraufhin die Geschütztürme auf Harrigan feuern. Mit dem angeschlagenen Fiesling müßten Sie jetzt leicht fertigwerden. Nach dessen Tod verlassen Sie die Enklave und bekommen im Abspann gezeigt, wie sich Ihre Handlungen ausgewirkt haben. Gratulation! Sie haben eines der umfangreichsten Rollenspiele der letzten Zeit erfolgreich beendet.

GUN

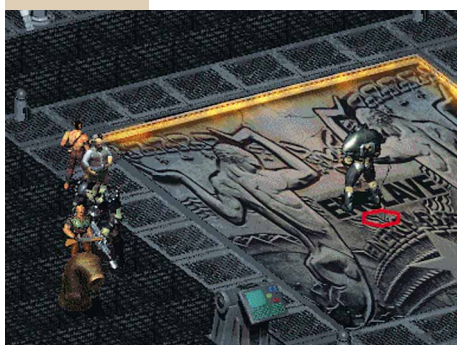


Tip 76: In diesem unscheinbaren Spind wartet eine Advanced Powerarmor auf Sie.

Zurück in  
FRISCO  
Frachter  
REPARIEREN

ein. Der Medizincomputer kann Ihre Werte steigern – lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen. Wenn Sie jetzt noch den Navigationscomputer des Frachters mit den Teilen aus Vault 13 repariert haben, kann es losgehen: Auf zur Enklave.

Gruppe ZU-  
RÜCKKLASSEN



Tip 78: Lassen Sie Ihre Gruppe in der Eingangshalle nahe des Computerterminals stehen.

## Alle Rüstungen

Panzerung	Klasse	Normal	Laser	Feuer	Plasma	Explosionen
Leather Jacket	+8	0/20	0/20	0/10	0/10	0/20
Combat Leather Jacket	+18	2/30	0/20	2/25	0/10	0/20
Leather Armor	+15	2/25	0/20	0/20	0/10	0/20
Leather Armor MK II	+20	3/24	1/20	1/25	1/10	1/25
Metal Armor	+10	4/30	6/75	4/10	4/20	4/25
Metal Armor MK II	+15	4/20	7/80	4/15	4/25	4/30
Tesla Armor	+15	4/20	19/90	4/20	10/80	4/20
Bridgekeeper Robe	+20	5/40	8/60	4/30	4/50	4/40
Brotherhood Armor	+20	8/40	8/70	7/50	7/60	8/40
Combat Armor	+20	5/40	8/60	4/30	4/50	4/40
Combat Armor MK II	+25	6/40	9/65	5/35	5/50	9/45
Power Armor	+25	12/40	18/80	12/60	10/40	20/50
Hardened Power Armor	+25	13/50	19/90	14/70	13/50	20/60
Advanced Power Armor	+30	15/55	19/90	16/70	15/60	20/65
Advanced Power Armor MK II	+35	18/60	19/90	16/70	18/60	20/70