

GEHEIM

ÜBERLEBENSLEITFÄDEN FÜR VAULTBEWOHNER

HERAUSGEGEBEN VON VAULT-TECS
DOKUMENTATIONSABTEILUNG, JANUAR 2077

HINWEIS.-- Dieses Dokument enthält Informationen, die für die Landesverteidigung der Vereinigten Staaten entsprechend der Neufassung des Spionagegesetzes (50 USC, 31 und 32) von Bedeutung sind. Weiterverbreitung oder Offenlegung des Inhalts gegenüber Unbefugten ist gesetzlich verboten.

GEHEIM

VDSG VTB-001-13

INHALT**Abschnitt I. Willkommen in der Vault der Zukunft**

	Seite		Seite
Allgemeines	1–1	Folgen einer Atomexplosion.....	1–2
Wichtige Vaultangaben.....	1–1		

Abschnitt II. Simulation (Einführung)

SimTek-Bedienung	2–1
------------------------	-----

Abschnitt III. Vaultbewohner (Figuren)

Allgemeines	3–1	Abgeleitete Werte	3–7
Profile	3–1	Vollständige Liste der Fähigkeiten ..	3–10
Erstellen eines neuen Profils	3–3	Zusatzmerkmale	3–14
		Optionen im Figureneditor	3–18

Abschnitt IV. Bedienung (Symbolleiste)

Allgemeines	4–1	Figurenbildschirm	4–17
Hauptmenü	4–1	RobCo PIPBoy 2000	4–20
Figurenauswahlbildschirm.....	4–2	Automatische Karte	4–24
Spielansicht	4–3	Weltkarte	4–24
Symbolleiste	4–3	Gelände	4–26
Symbolleiste oder Cursor.....	4–8	Stadtpläne	4–27
Cursor	4–8	Dialoge	4–28
Aktionssymbole	4–10	Optionen	4–33
Inventar	4–12	Einstellungen	4–35
Fähigkeitenliste (KÖNNEN)	4–16		

Abschnitt V. Konfliktlösung (Kampf)

Allgemeines	5–1	Schaden	5–9
Kampfbeginn	5–2	Rüstung	5–12
Kampfaktionen	5–2	Kampfende.....	5–13
Trefferchancen	5–4	Ausrüstung	5–14
Distanzwaffen	5–6	Erfahrung	5–21
Nahkampf	5–8	Bonus.....	5–23

Abschnitt VI. Anhänge

(1) Tips & Hinweise	A–1	(5) World Wide Web Site	A–8
(2) Mitarbeiter	A–4	(6) Überlebensrezepte	A–9
(3) Kundendienst.....	A–6	(7) Schnelltasten	A–10
(4) Garantie	A–7		

Handbuchtext: Chris Taylor **Handbuchdesign & -Layout:** Ed Rubin
Handbuchillustrationen: Tramell Ray Isaac, Jason Anderson, Leonard Boyarsky, and Scott Rodenhizer

Abschnitt I. WILLKOMMEN IN DER VAULT DER ZUKUNFT

1



VDSG VTB-001-13-1

ALLGEMEINES

Willkommen in der Vault 13, der neuesten Entwicklung einer Reihe öffentlicher Verteidigungsanlagen der Firma Vault-Tec, dem Konstrukteur Ihres Vertrauens für atomsichere Vaults höchster Qualität. Vault-Tec ist Amerikas Antwort auf moderne Wohnprobleme. Dieses Dokument, VTB-001, der Überlebensleitfaden für Vaultbewohner, ist für die Ereignisse nach einem weltweiten Atomkrieg vorgesehen. Im Falle eines begrenzten Atomschlags oder eines Weltuntergangsszenarios anderer Art lesen Sie bitte die entsprechenden Leitfäden (siehe auch Seite 1—8):

Ursache der

Zerstörung der Erde	Dokument/-Nr.	Titel
Begrenzter Atomkrieg	VTB-002	<i>Überlebensleitfaden für Vaultbewohner(Kurzfassung)</i>
Seuchen	VTD-001	<i>Du und Dein Virus</i>
Hunger	VTR-003	<i>Ratte à la Carte</i>
Flutkatastrophe	VTF-100	<i>Seegang & Seetang</i>
Meteor	VTM-020B	<i>Vorsicht Steinschlag*</i>

*Dokument z. Zt. noch nicht verfügbar, Veröffentlichung im 3. Quartal 2078..

Brüten Sie nicht darüber nach, was hätte passieren können.

Wir haben hier und jetzt schon genug Probleme.

- Aufseher

ihrer durchdachten Konstruktion optimale Bedingungen für ein Leben nach einem Atomschlag. Es ist die Pflicht jedes amerikanischen Bürgers, die Fähigkeiten zu erwerben und auszuüben, die für ein komfortables Leben in einder Vault notwendig sind. Am besten beginnen Sie dazu mit einer Beschreibung Ihrer neuen Behausung.

WICHTIGE VAULTANGABEN

Vault-Nummer	13
Konstruktionsbeginn	August 2063
Fertigstellung	März 2069
Ausgangsbudget	\$400.000.000.000
Endgültiges Budget, einschl. Zinsen	\$645.000.000.000
Gesamtzahl der Bewohner	1.000 (bei voller Auslastung)
Gesamtdauer	10 Jahre (bei voller Auslastung)
Anzahl der Unterkünfte	100 (im Schichtwechsel bei voller Auslastung)
Türdicke	Ca. 4 Meter, Stahl

Erdschicht.....Ca. 3.200.000 Tonnen Erde, ca. 70 Meter dick

ComputersteuerungDenkmaschine

HauptenergieversorgungErdwärme

NotstromversorgungAtombetriebenes Notstromaggregat von General Atomics

Energiebedarf3,98mKW/Tag

Ausstattung.....Vollständige Ausrüstung mit technischen Geräten, landwirtschaftlicher Anbau in sog. Hydro-Farmen, Reinigungssystem für Wasser aus einem unterirdischem Fluß, Verteidigungswaffen für 10 Personen, Kommunikationsanlagen, Vergnügungs- und Unterhaltungsprogramme (für die gesamte Dauer)

FOLGEN EINER ATOMEXPLOSION

Die Vault 13 schützt Sie vor den Folgen einer Atomexplosion. Um Ihnen diese Schutzfunktion zu verdeutlichen, haben wir einen Abschnitt aus den am häufigsten gestellten Fragen über Hochenergiewaffen zusammengestellt, in dem die durch eine Atomexplosion hervorgerufenen Folgen erläutert werden.

Das erste, was ein Bombenopfer spürt, ist ein intensiver Fluss von Photonen nach der Explosion, bei dem 70-80% der Bombenenergie freigesetzt werden. Er führt zu Verbrennungen bis dritten Grades, die nicht gerade einen schönen Anblick bieten. Diese Verbrennungen fordern die ersten Opfer.

Das nächste Phänomen ist die sich mit Überschallgeschwindigkeit ausbreitende Druckwelle, die Sie bereits sehen können, bevor sie zu hören ist. Diese Druckwelle walzt alles nieder.

Auf die Druckwelle folgt die Überdruckphase, die sich anfühlt, als sei man mehrere hundert Meter unter Wasser. (bei einer Tiefe von mehreren tausend Metern implodieren Druckkabinen). Der Druck nimmt langsam ab und wird durch die von einem umgekehrten starken Windstoß begleitete negative Überdruckphase abgelöst. Diese Umkehr wird durch die Luft erzeugt, die zurückströmt, um das entstandene Vakuum zu füllen.

Nach und nach Raumdruck normalisiert sich der Luftdruck wieder. In diesem Stadium verwandeln durch elektrische Leitungen ausgelöste Brände, die Trümmer entzünden, den Schauplatz in ein Flammenmeer.

Danach kommen die mittelfristigen Nachwirkungen wie Wulstnarbenbildung und Netzhautblastome. Genetische oder erbliche Schäden können noch bis zu vierzig Jahren nach der Atomexplosion auftreten.

FOLGEN EINER ATOMEXPLOSION FÜR DIE ATMOSPHÄRE

Der Atompilz. Die durch Fusion und Spaltung entstandene Hitze erhöht die Temperatur der Luft unverzüglich auf 10 Millionen Grad Celsius. Dieses überhitzte Luftplasma erzeugt soviel Licht, daß es heller erscheint als die Sonne und über hunderte von Kilometern hinweg sichtbar ist. Der resultierende Feuerball breitet sich rasch aus. Er besteht aus heißer Luft und steigt daher nach oben, und zwar mit einer Geschwindigkeit von mehreren hundert Meter pro Sekunde. Nach etwa einer Minute hat der Feuerball eine Höhe von mehreren Kilometern erreicht und sich so weit abgekühlt, daß er nicht mehr leuchtet.

Die kühlere Luft der Umgebung wirkt wie ein Sog auf die aufsteigende Luft, wodurch die äußeren Bereiche der Wolke verlangsamt werden. Die davon nicht betroffene Luft in der Mitte steigt etwas schneller auf als die am Rand. Eine Vakuumwirkung entsteht, wenn die Außenbereiche in den luftleeren Raum gesogen werden, den die aufsteigende Luft in der Mitte zurückgelassen hat. Daraus ergibt sich ein Rauchring.

Das Material in der Mitte breitet sich durch Konvektion in Form eines Pilzes langsam nach außen aus. Wenn die Explosion auf dem Erdboden erfolgt, werden Staub und radioaktive Trümmer im Stamm aufgesogen, der unter dem Feuerball sitzt.

Durch Kollision und Ionisierung der Atompilzteilchen entstehen Blitze, die auf den Boden niederfahren.

Die Wolke hat zunächst eine orangerote Färbung, die durch eine chemische Reaktion bei der Luftherzung entsteht. Wenn sich die Wolke auf normale Lufttemperatur abkühlt, beginnt Wasser dampf zu kondensieren. Die Wolke färbt sich dann weiß.

Im letzten Stadium kann der Atompilz einen Durchmesser von 100 km und eine Höhe von 40 km erreichen, wenn es sich um eine Explosion im Megatonnenbereich handelt.



**Wenn Sie den Atompilz sehen,
in Deckung gehen!**

EMP-Effekt. Bei einer Atomexplosion entsteht Strahlung in jeder Lichtwellenlänge. Ein Teil davon nimmt den Radiowellen-/Radarbereich des Spektrums ein; dies ist der sogenannte EMP-Effekt (EMP - Electromagnetic Pulse). Dieser Effekt verstärkt sich in höheren Schichten der Erdatmosphäre. Bei Explosionen in großer Höhe können elektronische Geräte außer Betrieb gesetzt werden, weil ein Spannungsstoß in geschlossenen Schaltkreisen von Metallobjekten (Elektronik, Starkstromleitungen, Telefonleitungen, Fernseher, Radio usw.) induziert wird. Diese Schäden können im Umkreis von über 1000 km entstehen.

ÜBERBLICK ÜBER DIE DIREKTFOLGEN

Die drei Kategorien der Direktfolgen sind: Explosion, Hitzestrahlung und Ionisierung oder Atomstrahlung. Ihre relative Bedeutung hängt von der Strahlungsstärke der Bombe ab. Bei einer geringen Stärke führen alle drei zu schweren Verletzungen. Bei einem Detonationswert von etwa 2,5 kt zeigen alle drei ungefähr die gleiche Wirkung und können im Umkreis von 1 km zum Tod führen.

Der Anteil des Detonationswertes, der in Hitzestrahlung, Explosion und Ionisierungsstrahlung umgesetzt wird, bleibt im Prinzip bei jedem Wert gleich, doch die Wechselwirkung zwischen den verschiedenen Energieformen und der Luft bzw. dem Ziel weist dramatische Unterschiede auf.

Luft ist Hitzestrahlung gegenüber durchlässig. Die Hitzestrahlung wirkt sich auf ungeschützte Oberflächen aus und erzeugt Schäden durch rasches Erhitzen dieser Flächen. Eine 100 mal stärkere Bombe erzeugt eine Hitzestrahlung gleicher Intensität über ein 100 mal größeres Gebiet. Der Oberfläche einer (imaginären) Kugel mit der Explosion als Mittelpunkt steigt im Quadrat zum Radius der Kugel. Daher erhöht sich der Zerstörungsradius mit der Quadratwurzel des Detonationswertes (es handelt sich hierbei um das normale $1/r^2$ -Gesetz für elektromagnetische Strahlung). Tatsächlich steigt die Zerstörungskraft etwas langsamer an, was teilweise daran liegt, daß sich die Hitze bei größeren Bomben langsamer ausbreitet, weshalb die pro Wärmekalorie erzeugten Schäden geringer sind. Das wichtigste Faktum ist jedoch, daß sich das von der Hitzestrahlung betroffene Gebiet fast linear zum Detonationswert ausdehnt.

Die Explosionswirkung ist eine Volumenwirkung. Die Explosionswelle lagert Energie in dem Material ab, das sie durchdringt, einschließlich Luft. Wenn sich die Explosionswelle durch feste Materie fortpflanzt, richtet die zurückgelassene Energie Schäden an. Wenn sie nur auf Luft trifft, wird sie lediglich abgeschwächt. Je mehr Materie die Energie durchdringt, desto geringer wird die Wirkung. Die Materiemenge erhöht sich mit dem Volumen der imaginären Kugel um die Explosion. Die Explosionswirkung entspricht daher dem $1/r^3$ -

Gesetz, bei dem der Radius von dem Volumen abhängt.

Die Intensität atomarer Strahlung nimmt, wie die Hitzestrahlung, nach dem $1/r^2$ -Gesetz ab. Die Atomstrahlung wird jedoch sehr stark von der Luft absorbiert, die sie durchdringt, wodurch sich ihre Intensität wesentlich schneller abschwächt.

Diese Skalierungsgesetze zeigen, daß die Wirkung der Hitzestrahlung mit dem Detonationswert rasch zunimmt (abhängig von der Explosion), während die der Strahlung rasch abnimmt.

Bei einem kleineren Atomangriff (mit einem Detonationswert von ca. 15 kt) erleben die Opfer (einschließlich der Todesopfer) die Wirkung aller drei Ursachen. Dabei machen Verbrennungen (einschließlich der durch den darauffolgenden Feuersturm entstehenden) den größten Teil der ernsten Verletzungen aus (zwei Drittel der Opfer am ersten Tag sterben an Verbrennungen) und treten in der größten Entfernung auf. Die Folgen der Explosion und Brandverletzungen sind an 60 - 70 % aller Überlebenden festzustellen. Personen, die so nah an der Explosion sind, daß sie schwere Strahlenschäden davontragen, befinden sich gleichzeitig in einem Gebiet, in dem tödliche Verbrennungen durch die Explosion und Hitze verursacht werden. Aus diesem Grund zeigen nur 30 % der Verletzten Symptome der Strahlenkrankheit. Viele Menschen, die vor der Explosion und Hitze geschützt sind, entgehen daher den schlimmsten Wirkungen der Atombombe. Allerdings weisen die meisten strahlenkranken Opfer auch durch die Explosion verursachte Schäden oder Verbrennungen auf.

Bei Erträgen von hunderten von Kilotonnen oder mehr (wie bei den Sprengköpfen strategischer Waffen) verlieren unmittelbare Strahlenschäden an Bedeutung. Eine gefährliche Strahlenkonzentration tritt nur in unmittelbarer Nähe zur Explosion auf, so daß es unmöglich ist, sie zu überleben. Auf der anderen Seite können tödliche Verbrennungen weit über die Reichweite der Explosionsschäden hinaus verursacht werden. Eine Bombe von 20 Megatonnen kann lebensgefährliche Verbrennungen dritten Grades in einer Entfernung von 40 km verursachen, in der die Explosion kaum mehr als Fensterscheiben zerspringen läßt und kleinere Schnittwunden hervorruft.

Als Faustregel für die Berechnung der Zahl der unmittelbaren Todesopfer aufgrund aller Ursachen eines Atomangriffs gilt, daß jedermann innerhalb des Radius von 5 psi Überdruck um die Explosion zugrunde geht. Tatsächlich überleben viele Menschen innerhalb dieses Radius, während viele außerhalb sterben, doch kann man davon ausgehen, daß diese Zahlen ungefähr die gleiche Größenordnung haben und sich somit ausgleichen. Bei dieser Berechnung werden jegliche Wirkungen durch radioaktiven Niederschlag außer acht gelassen.

ÜBERBLICK ÜBER DIE SPÄTFOLGEN

Radioaktive Verseuchung. Die schwerwiegendsten Spätfolgen werden durch die Erzeugung großer Mengen radioaktiven Materials mit langer Lebensdauer hervorgerufen (die Halbwertzeiten reichen von wenigen Tagen bis zu Jahrtausenden). Die Hauptquelle dieser Produkte sind die bei Spaltungsreaktionen entstehende Rückstände. Eine möglicherweise ebenfalls bedeutende zweite Quelle sind die in nicht radioaktiven Isotopen gefangenen Neutronen sowohl in der Bombe als auch außerhalb.

Atome können sich auf 40 verschiedene Arten spalten, wodurch eine Mischung von etwa 80 verschiedenen Isotopen entsteht. Die Stabilität dieser Isotope weist starke Unterschiede auf. Einige bleiben absolut stabil, während andere mit Halbwertzeiten von Sekundenbruchteilen radioaktiv zerfallen. Die zerfallenden Isotope können wiederum stabile oder instabile Tochter-Isotope bilden. So wird diese Mischung rasch immer komplexer. Über 300 verschiedene Isotope von 36 Elementen wurden in Spaltprodukten entdeckt.

Kurzlebige Isotope geben ihre Zerfallsenergie sofort ab und erzeugen dadurch intensive Strahlungsfelder, die sich ebenfalls rasch auflösen. Langlebige Isotope dagegen geben ihre Energie über einen langen Zeitraum ab und erzeugen dabei eine weniger intensive, jedoch weitaus beständiger Strahlung. Spaltungsprodukte weisen also zunächst einen hohen Strahlenwert auf, der sich rasch abschwächt, doch nimmt die Intensität in einer zunehmend flacheren Kurve ab.

Eine nützliche Faustregel ist die "Siebenerregel". Sie besagt, daß für jede siebenfache Zunahme des Zeitraums nach einer Kernspaltungsexplosion (ab 1 Stunde nach der Explosion) die Strahlungsintensität mit einem Faktor von 10 abnimmt. Nach 7 Stunden ist die verbleibende Strahlung also um 90 %, d. h. auf ein Zehntel des Wertes eine Stunde nach der Explosion, zurückgegangen. Nach 7 mal 7 Stunden (49 Stunden, also etwa 2 Tagen) ist der Wert um weitere 90 % zurückgegangen. Nach 7 mal 2 Tagen (2 Wochen) sind es wieder 90 % weniger, und das gleiche gilt für 14 Wochen. Diese Regel ist in den ersten 2 Wochen bis auf eine Schwankung von 25 % und in den ersten 6 Monaten um einen Faktor Zwei genau. Nach 6 Monaten fällt die Strahlung bedeutend schneller ab. Die Siebenerregel entspricht einer Abnahme mit Zeit hoch -1,2.

Diese radioaktiven Produkte sind am gefährlichsten, wenn sie als Niederschlag, auch "Fallout" genannt, auf den Boden niedergeht. Die Konzentration des radioaktiven Niederschlags hängt sehr stark von der Höhe ab, in der die Explosion stattfindet, und in geringerem Maße von der Stärke der Explosion.

Wenn die Explosion ausschließlich in der Luft stattfindet (der Feuerball berührt den Boden nicht), bilden die verdampften radioaktiven Produkte, wenn sie so weit abgekühlt sind, daß sie kondensieren und wieder fest werden, mikroskopische Teilchen. Diese Teilchen werden zum größten Teil von dem aufsteigenden Feuerball hoch in die Erdatmosphäre getragen, obwohl sich eine bedeutende Zahl von ihnen durch die Mischung, die durch konvektive Zirkulation innerhalb des Feuerballs entsteht, in den unteren Schichten der Atmosphäre ablagent. Je stärker die Explosion, desto schneller

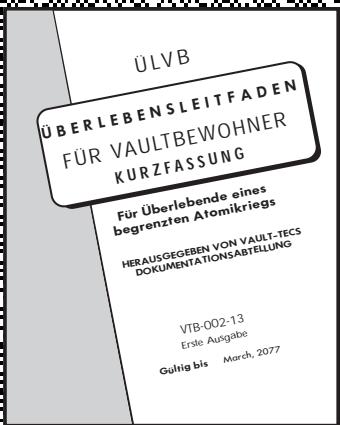
und höher steigt der Niederschlag auf und desto geringer ist der Anteil, der in den unteren Schichten der Atmosphäre abgelagert wird. Bei Explosionen mit einem Detonationswert von 100 kt oder weniger erhebt sich der Feuerball nicht über die Troposphäre hinaus, in der der Niederschlag erfolgt. Der gesamte Niederschlag wird in diesem Fall innerhalb weniger Monate (meistens wesentlich schneller) durch Wettereinwirkung auf dem Erdboden abgelagert. Im Megatonnenbereich steigt der Feuerball so hoch auf, daß er die Stratosphäre erreicht. Die Stratosphäre ist trocken, und es gibt keine Wettereinwirkungen, die für einen raschen Niederschlag am Boden sorgen. Kleine Niederschlagsmengen der Teilchen fallen im Verlauf von Monaten oder sogar Jahren herab. Dieser stark verzögerte Niederschlag hat zum Zeitpunkt seines Auftreffens deutlich an Gefahr verloren und wird über die ganze Erde verteilt. Wenn der Detonationswert über 100 kt liegt, wird ein zunehmend größerer Anteil des Niederschlags in die Stratosphäre befördert.

Bei einer Explosion in Bodennähe (der Feuerball berührt den Boden) werden große Mengen Staub in den Feuerball aufgesogen. Dieser Staub verdampft normalerweise nicht, und falls doch, dann tritt er in so großen Mengen auf, daß er große Teilchen bildet. Die radioaktiven Isotope werden auf Erdpartikeln abgelagert, die rasch zu Boden fallen. Der Niederschlag fällt innerhalb von Minuten bis zu wenigen Tagen und verseucht das Land in Windrichtung in der näheren Umgebung sowie viele tausend Kilometer entfernt. Die stärkste Verseuchung erfolgt durch den Niederschlag in der Nähe, da er hier stärker konzentriert ist und die kurzlebigen Isotope noch nicht zerfallen sind. Natürlich spielt das Wetter hierbei eine große Rolle. Vor allem Regen kann den Niederschlag "herunterwaschen" und örtlich begrenzte äußerst starke Konzentrationen erzeugen. Sowohl externe radioaktive Strahlung als auch interne Verseuchung (durch Verzehren radioaktiv verseuchter Stoffe) stellen ein ernstes Gesundheitsrisiko dar.

Explosionen, die sich dicht über dem Erdboden ereignen, ohne ihn zu berühren, können trotzdem bedeutende Gefahren durch Neutronenaktivierung erzeugen. Neutronen, die vom Erdboden absorbiert werden, können mehrere Stunden lang starke Strahlung absondern.

Waffen im Megatonnenbereich sind zum größten Teil ausgerangiert und durch Sprengköpfe mit wesentlich kleinerem Detonationswert ersetzt worden. Der Detonationswert eines typischen strategischen Sprengkopfes liegt heute im Bereich zwischen 200 und 700 kt. Neueste Erkenntnisse, die auf komplexen Klimamodellen beruhen, beweisen, daß die Reduzierung des Detonationswertes dazu führt, daß ein wesentlich größerer Anteil des Niederschlags in den tieferen Schichten der Erdatmosphäre abgelagert wird und sich schneller und in höherer Konzentration am Boden ablagert, als man in den sechziger und siebziger Jahren angenommen hatte. Die Reduzierung des Gesamtdetonationswertes strategischer Waffen durch das Ersetzen von Waffen mit hohem Detonationswert durch mehr Waffen mit geringerem Detonationswert hat also im Endeffekt das Risiko durch radioaktiven Niederschlag erhöht.

WEITERE VERÖFFENTLICHUNGEN



Du und Dein Virus

Ein umfangreiches Informationsblatt für die ganze Familie! Enthält den immer wieder gern gelesenen Abschnitt über das Verbrennen verseuchter Leichen.



Seegang und Seetang

Ein kompletter Überlebensführer für "Hausbrüchige". Mehr Tips, Anleitungen und Pläne, als Sie jemals brauchen werden.



ÜLVB (Kurzfassung)

Eine gekürzte Version des ULVB, in der Sie alle wichtigen Informationen finden!



Ratte à la Carte

Über 101 Rezepte, von einfacher Hausmannskost bis zum kompletten Menü, für den kleinen Hunger zwischendurch oder als krönenden Abschluß der Festtafel!



Demnächst erhältlich!

Abschnitt II. SIMULATION

2

VDSG VTB-001-13-2

SIMTEK-BEDIENUNG

Das Vault-Tec-Forschungsteam hat festgestellt, daß viele Vaultbewohner sich nach einer langen Zeit der Sicherheit "unwohl" bei dem Gedanken fühlen, in die Außenwelt zurückzukehren. Der SimTek 5000 sorgt für eine sichere und zuverlässige Rückkehr ins Leben dort draußen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen eine Einführung in die Bedienung des SimTek 5000 geben.

Erfahrene Vaultbewohner können mit der Figurenerstellung beginnen und diese Einführung überspringen. Frischgebackene Vaultbewohner werden mit dieser Einführung auf die Außenwelt vorbereitet.

Klicken Sie, nachdem Sie den Fallout-Prozeß auf Ihrem Terminal gestartet haben, auf die Schaltfläche NEUES SPIEL im Hauptmenü. Daraufhin erscheint der Bildschirm FIGURENAUSWAHL mit der Personalakte von Max Stone. Wenn Sie jetzt auf OK klicken, bestimmen Sie Max zu Ihrer Figur. Später können Sie dann eine andere Spielfigur wählen oder sogar Ihre eigene erstellen.

Nun beginnt die Simulation. Nach einer kurzen Besprechung mit dem Vaultaufseher über Ihre unmittelbare Aufgabe finden Sie sich draußen vor der bombensicheren Vaulttür wieder.



Abbildung 2-1:
Sie starten direkt
vor der Vaulttür.
Klicken Sie auf INV,
um Ihr Inventar zu
öffnen und Ihre
Ausrüstung zu
wählen.

Als erstes sollten Sie sich mit Waffen ausrüsten. Vaults der Firma Vault-Tec sind mit hochmoderner Ausrüstung für Angriffs- und Defensivzwecke ausgestattet. Sie können sich daher mit den wirksamsten Geräten ausrüsten, die es gibt.

Klicken Sie auf die Schaltfläche -INV auf der Symbolleiste unten auf dem Bildschirm. Mit dem Handcursor können Sie Objekte innerhalb Ihres Inventars bewegen. Klicken Sie auf die Pistole, und ziehen Sie diese auf das Feld OBJEKT1. Lassen Sie die Maustaste los. Jetzt sind Sie bewaffnet! Ziehen Sie den Schlagring auf das Feld

OBJEKT2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK. Damit kehren Sie zur Hauptspielansicht zurück.

Der sechseckige Cursor ein Bewegungscursor. Ziehen Sie ihn auf die Stelle, zu der Sie gehen wollen, und drücken Sie die linke Maustaste, um sich in Bewegung zu setzen. Ziehen Sie den Bewegungscursor zunächst neben den Computer an der Tür. Drücken Sie einmal die linke Maustaste, um dorthin zu gehen. Während der Bewegung können Sie den Bewegungscursor an eine andere Stelle ziehen. Wollen Sie Ihre momentane Richtung ändern, dann drücken Sie die linke Taste einfach noch einmal.

Drücken Sie einmal die rechte Maustaste, sobald Sie neben dem Computer stehen. Dadurch verwandelt sich der Bewegungscursor in einen Befehlscursor. Über den Befehlscursor interagieren Sie mit Gegenständen /Objekten in Ihrer Umgebung sowie mit anderen Menschen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf den Computer. So "benutzt" Ihre Figur den Computer. Sehen Sie sich jetzt das Anzeigefenster in der unteren linken Bildschirmecke an. Versuchen Sie, den Computer noch einmal zu benutzen.

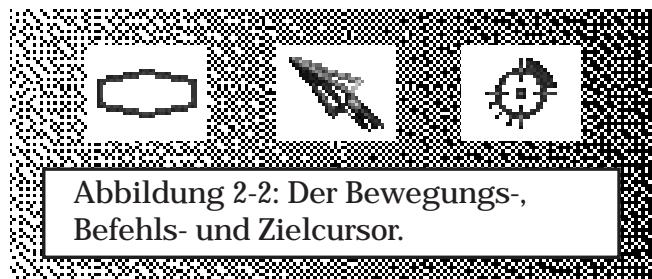


Abbildung 2-2: Der Bewegungs-, Befehls- und Zielcursor.

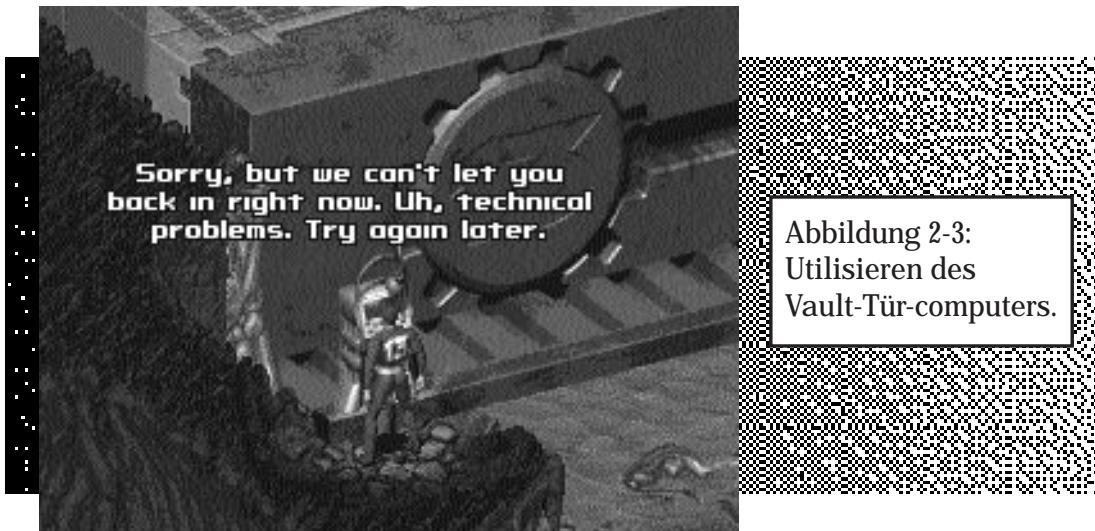


Abbildung 2-3:
Utilisieren des
Vault-Tür-computers.

Klicken Sie ein paarmal mit der linken Maustaste auf Ihre Figur. Dabei dreht sie sich herum. Meistens ist es unwichtig, in welche Richtung Ihre Figur schaut, da sie sich automatisch in die für eine Situation erforderliche Richtung dreht. Drücken Sie zunächst noch einmal die rechte Maustaste, um wieder den Bewegungscursor aufzurufen. Gehen Sie zur rechten Seite der großen Vaulttür. Wechseln Sie jetzt zum

Befehlscursor. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Computer. Wenn Sie zu weit von einem Objekt entfernt sind, um es benutzen zu können, geht Ihre Figur automatisch näher an das Objekt heran.

Gehen Sie nach Süden, weiter in die Höhle hinein. Nehmen Sie sich vor Ungeziefer in acht!

Wenn Sie zum Beispiel zu dicht an eine Ratte herangehen, greift diese Sie an. Sobald sie herankommt und Sie beißt, beginnt der Kampf. Sie werden sehen, daß dazu die Kampf-Schaltflächen unten rechts auf de Symbolleiste aktiviert werden. Das bedeutet Kampf! Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pistole. Daraufhin verwandelt sich der Cursor in ein en Zielcursor, und die Ratte erhält eine rote Umrandung. Ziehen Sie den Zielcursor auf die Ratte. Die Zahl neben dem Cursor gibt an, wie gut Ihre Trefferchancen sind. Es sollte eine ziemlich hohe Zahl sein. Drücken Sie die linke Maustaste, Entfernung, desto besser sind Ihre Chancen, das Ziel mit einer Distanzwaffe zu treffen.

Wenn Sie die Ratte verfehlten oder sie trotz des Treffers noch nicht tot ist, klicken Sie auf die rote runde Schaltfläche direkt neben der Schaltfläche für die Pistole. Damit wechseln Sie von der Pistole als aktiver Waffe zum Schlagring. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Schlagring, um damit anzugreifen. Zielen Sie wieder auf die Ratte. Sie können so lange weiter angreifen, bis Ihnen die Aktionspunkte ausgehen. Wie viele Aktionspunkte Sie noch übrig haben, erkennen Sie an der Zahl der grünen Lämpchen über Ihrer Waffe. Die Aktionspunkte, die für die Benutzung einer Waffe erforderlich sind, sind unten links auf der Waffen-Schaltfläche angezeigt. Wenn Sie nur noch wenige Aktionspunkte übrig haben, beenden Sie Ihren Spielzug mit der Schaltfläche ENDE ZUG. Alle anderen Kampfteilnehmer sind nun am Zug, bevor Sie wieder an der Reihe sind. Zu Beginn des neuen Spielzugs haben Sie wieder die volle Aktionspunktzahl.

Wenn die Ratte tot ist, ist der Kampf beendet. Überlebt sie dagegen

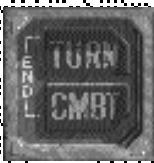


Abbildung 2-4: Die Kampf-Schaltfläche. Mit der Schaltfläche ENDE ZUG beenden Sie Ihren aktuellen Spielzug. Mit ENDE KPF können Sie versuchen, den Kampf zu beenden. Sind jedoch noch Gegner in der Nähe, geht der Kampf weiter!

Ihren ersten Angriff, erhält sie eine weitere Chance. Wann die Ratte mit ihrem Gegenangriff an der Reihe ist, erkennen Sie daran, daß die zunächst grünen Lämpchen auf der Symbolleiste jetzt rot aufleuchten. Keine Angst, Sie sind danach auch wieder dran! Falls die Ratte davonläuft, können Sie den Kampf beenden, indem Sie auf die

Schaltfläche KPF klicken.

Gehen Sie, nachdem Sie die Ratte getötet haben, weiter nach Süden durch die Höhlen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und benutzen Sie gleichzeitig den sechseckigen Bewegungscursor, um zu laufen anstatt normal zu gehen.

Wenn Ihnen Ratten begegnen, können Sie verschiedene Waffen gegen sie einsetzen. Sie werden feststellen, daß manche Waffen einfacher zu benutzen oder wirkungsvoller sind als andere. Aufgrund der Dunkelheit in den Höhlen ist es schwierig, die Tiere aus der Entfernung zu treffen. Wenn Sie mehr Licht haben wollen, um Ihre Ziele besser zu sehen, setzen Sie eine Leuchtrakete ein. Öffnen Sie das Inventar, und drücken Sie die rechte Maustaste, um vom Handcursor zum Befehlscursor für das Inventar zu wechseln. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während der Cursor auf der Leuchtrakete steht. Nun erscheint eine Liste mit Optionen. Von oben nach unten handelt es sich um folgende Symbole: Untersuchen, Benutzen, Ablegen und Abbrechen. Ziehen Sie den Mauscursor auf das "Benutzen"-Symbol, und lassen Sie die Maustaste los. Dadurch wird die Leuchtrakete aktiviert. Um sie von den nicht aktvierten Leuchtraketen zu trennen, wird sie unten auf die Inventarliste gesetzt. Scrollen Sie auf der Liste ganz nach unten. Halten Sie die linke Maustaste auf der aktvierten Leuchtrakete gedrückt. Wählen Sie das Symbol "Ablegen". Dadurch wird die Leuchtrakete auf dem Boden abgelegt. Alle Angriffe innerhalb des Lichtscheins werden jetzt viel leichter als im Dunkel der Höhle. Probieren Sie es aus!.

Sie können im Kampf verletzt werden. Wenn das passiert, müssen Sie sich selbst verarzten. Öffnen Sie Ihr Inventar, und benutzen Sie ein Stimpak. Mit Stimpaks können Sie Ihre momentanen Trefferpunkte heilen, jedoch können Sie nie mehr als Ihre maximale Trefferpunktzahl heilen. Eine andere Heilungsmethode ist Ausruhen. Drücken Sie dazu die Taste Z auf der Ihrer Tastatur. Dadurch rufen Sie Ihren PIPBoy auf. Klicken Sie auf die Zeile "Ruh dich aus, bis du geheilt bist" in der Anzeige. Nun ruhen Sie sich aus, bis alle Ihre Trefferpunkte geheilt sind. Sie können den PIPBoy auch aktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche PIP auf der Symbolleiste und dann auf das Wecker-Symbol oben links im PIPBoy klicken. Es gibt normalerweise mehrere Möglichkeiten, die Hauptfunktionen des Spiels auszuführen.

Wenn Sie in einen anderen Kampf geraten, setzen Sie die Pistole ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf die Schaltfläche. Dadurch erscheint in der unteren rechten Ecke der Waffen-Schaltfläche das Symbol für einen gezielten Angriff. Wenn Sie jetzt auf Ihren Gegner zielen, zielen Sie auf ganz bestimmte Bereiche. Wenn Sie mit dem Zielcursor nun beispielsweise auf eine Ratte klicken, wird ein neues Anzeigefenster geöffnet. Wählen Sie den Bereich, den Sie treffen wollen, indem Sie auf die entsprechende Bezeichnung klicken. Manche Teile der Ratte sind schwerer zu treffen als andere. Sie erhöhen jedoch Ihre

Chance, größeren Schaden anzurichten oder andere Wirkungen zu erzielen, wenn Sie einen gezielten Angriff durchführen.

Falls Sie genug davon haben, Ratten umzubringen, können Sie versuchen, sich an ihnen vorbeizuschleichen. Dadurch können Sie den Ratten ganz aus dem Weg gehen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche KÖNNEN auf der Symbolleiste, und wählen Sie SCHLEICHEN aus. Das Wort erscheint daraufhin direkt oberhalb der Symbolleiste. Solange Sie schleichen, fällt es den Ratten schwerer, Sie zu entdecken. Falls Sie doch von einer Ratte ertappt werden, wird diese Sie wie üblich angreifen. Sie haben keine Nachteile beim Kampf, wenn Sie vorher vergeblich versucht haben, sich vorbeizuschleichen.

Laufen Sie nicht! Gleichzeitiges Laufen und Schleichen ist nicht möglich. Schleichen Sie sich vorsichtig an den Ratten vorbei.

In dem Fenster KÖNNEN gibt es noch andere nützliche Fähigkeiten. Mit ERSTE HILFE und ARZT können Sie sich selbst und andere Figuren im Spiel heilen. Bei allen Fähigkeiten außer SCHLEICHEN müssen Sie angeben, auf wen sie angewendet werden sollen. Falls Sie verletzt sind, öffnen Sie das Fenster KÖNNEN, und wählen Sie ERSTE HILFE. Der Zielcursor färbt sich daraufhin gelb. Klicken Sie auf Ihre Figur. Je nachdem, wie gut Sie als Sanitäter sind (je höher die Prozentzahl der Fähigkeit ERSTE HILFE ist, desto besser beherrschen Sie diese Fähigkeit), heilen Sie einige Trefferpunkte oder erreichen gar nichts.

Wenn Sie alle Höhlenreichweite erreichend erforscht haben, gehen Sie erst



Abbildung 2-5: Das Fenster KÖNNEN

in südliche, dann in westliche Richtung. Die automatische Karte, die Sie mit Hilfe der Schaltfläche KAR oder der Tabulatortaste aufrufen können, zeigt Ihnen Ihren Standort in den Höhlen. Sie suchen nach einem langen Tunnel am Südwestende der Höhlen.

Wenn Sie zum Ende des Tunnels kommen, sehen Sie Tageslicht. Gehen Sie darauf zu. Dadurch gelangen Sie zur Weltkarte. Mit der Weltkarte orientieren Sie sich in der Welt dort draußen. Klicken Sie auf die Schaltfläche VAULT 15 rechts auf dem Bildschirm. Dadurch

machen Sie sich auf den Weg zu Ihren ersten Zielstandort.

Die Welt ist zunächst dunkel. Im Verlauf Ihrer Untersuchungen

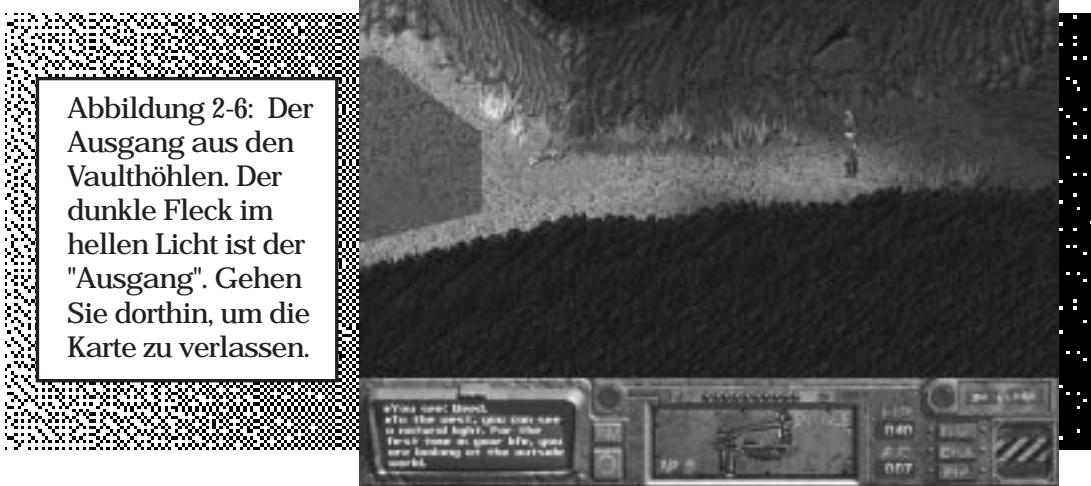


Abbildung 2-6: Der Ausgang aus den Vault Höhlen. Der dunkle Fleck im hellen Licht ist der "Ausgang". Gehen Sie dorthin, um die Karte zu verlassen.

eröffnen sich Ihnen die verschiedenen Bereiche. Ein grüner Kreis auf der Weltkarte steht für ein wichtiges Gebiet. Die Vault 13 ist mit einem grünen Kreis gekennzeichnet, da sie sehr wichtig ist. Sie sollten auf Ihrem Weg immer anhalten und alle wichtigen Gebiete untersuchen. Aber übertreiben Sie Ihre Untersuchungen nicht. Wenn Sie zuviel Zeit bei der Suche nach neuen Gebieten verschwenden, kann es passieren, daß der Vault das Wasser ausgeht. Da Ihre Aufgabe darin besteht, die Vault vor einem schrecklichen Ende zu bewahren, sollten Sie alles Menschenmögliche unternehmen, um Ihr Ziel zu erreichen.

Viel Glück!

Abschnitt III. VAULTBEWOHNER

3

ALLGEMEINES

Der Schlüssel zur erfolgreichen Wiederansiedlung einer Zivilisation nach einem weltweiten Atomkrieg sind Menschen. Wir von Vault-Tec setzen uns dafür ein, daß Ihre Mitmenschen in der Lage sind, Amerika von den Toten auferstehen zu lassen.

Die Figuren sind die Menschen in der Welt dieses Spiels. Eine Spielerfigur repräsentiert Sie selbst. Manchmal bezeichnen wir die Spielerfiguren auch als aktive Figuren. Diese beiden Begriffe sind also austauschbar. Andere Figuren werden als inaktive Figuren bezeichnet, damit keine Verwechslungen mit Ihrer eigenen Figur möglich sind. Inaktive Figuren können andere Vaultbewohner, Menschen aus der Außenwelt oder sogar Mutanten sein.

PROFILE

In Fallout gibt es drei Vaultbewohner, die Sie im Spiel einsetzen können. Diese vorgegebenen Figuren sind für die meisten Bedingungen in der Außenwelt gut gewappnet.

3

MAX



Abbildung 3-1: Max Stone
VID 208-197-88-125

Maxwell, auch "Stone" von seinen Freunden genannt, ist der größte der Vaultbewohner. Er ist für seine Stärke und Ausdauer bekannt. Seine physischen Voraussetzungen machen ihn eigentlich zum idealen Freiwilligen. Leider ist er nicht gerade mit Intelligenz gesegnet (wahrscheinlich hat ihn die Hebamme bei der Geburt auf den Kopf fallen lassen!). Der Gedanke, die Vault verlassen zu müssen, macht ihm nichts aus.

Wir freuen uns zwar, daß Sie den Überlebensleitfaden für Vaultbewohner lesen, es wäre uns jedoch noch lieber, wenn Sie sich den entsprechenden Fallout-Bildschirm ansehen. Wir haben eine spezielle Funktion zur Betrachtung der verschiedenen Profile eingerichtet.

Klicken Sie im Bildschirm FIGURENAUSWAHL auf ÄNDERN. Jetzt können Sie sich nicht nur die Figuren genau ansehen und sogar

ihrer Anfangswerte ändern, sondern auch alle Einzelheiten ihres Profils im unteren rechten Fenster einsehen.

NATALIA



Abbildung 3-2: Natalia
Dubrovsky
VID 208-206-49-229

Natalia ist die Enkelin eines russischen Diplomaten, der im sowjetischen Konsulat in Los Angeles beschäftigt war. Sie ist eine wahre Akrobatin und verfügt über ausgezeichnete Koordination und Reflexe. Sie ist extremintelligent und ideenreich. Nur fiel es ihr schon als Kind schwer zu verstehen, was mit persönlichem Eigentum gemeint ist. Natalia will die Vault unbedingt verlassen und die Außenwelt erkunden.

ALBERT

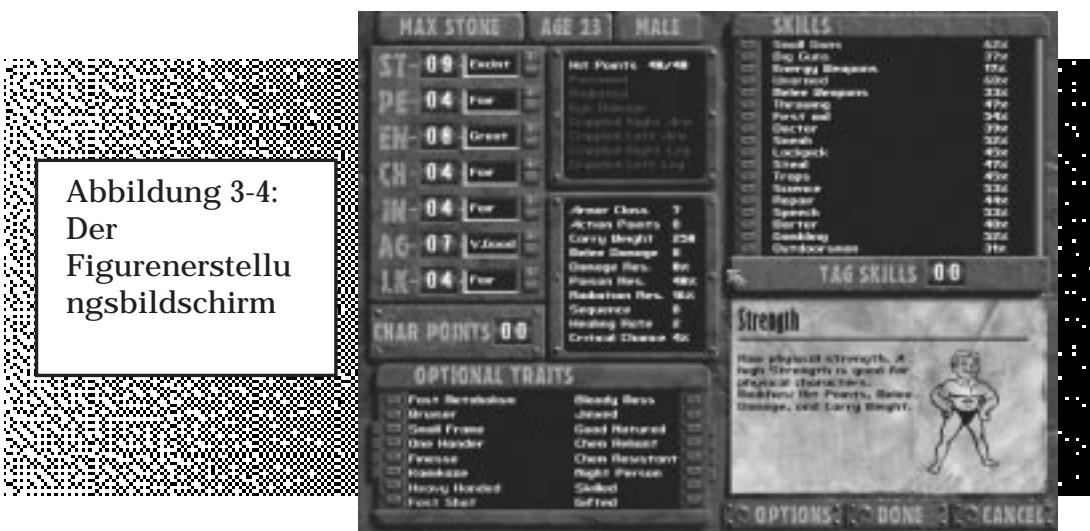


Abbildung 3-3: Albert Cole
VID 208-206-49-227

Albert ist der charismatische Anführer einer kleinen, lautstarken Minderheit der Vault, die ein Leben Außerhalb der Vault in Betracht zieht. Er übernimmt oft und gerne die Rolle des Unterhändlers und kann daher gut zwischen verschiedenen Pateien vermitteln. Sein Beruf ist am ehesten das, was man früher als 'Rechtsanwalt' bezeichnet hätte. Albert kann andere oft davon überzeugen, daß seine Ideen richtig sind.

ERSTELLEN EINES NEUEN PROFILS

Damit Sie noch mehr Spaß an diesem Spiel haben, wurde ein Figurenerstellungsprogramm implementiert. Damit können Sie eine Figur nach Ihren Vorstellungen kreieren. Die folgende Anleitung führt Sie durch die Erstellung Ihrer Spielfigur.



3

Ihre Figur repräsentiert Sie in der Spielwelt.

Sie befolgt Ihre Befehle und führt alle Handlungen nach Ihren Wünschen aus. Es liegt ganz bei Ihnen, eine Figur zu entwerfen, die zu Ihnen und Ihrem Spielstil paßt. Zum Glück gibt es das Fallout-Überlebensset, mit dem all Ihre Wünsche in Erfüllung gehen. Dafür garantieren wir von Vault-Tec!¹

Wir bezeichnen Sie und Ihre Spielfigur oft als dieselbe Person. Genau das ist das Schöne an Rollenspielen, daß Sie selbst diese Figur sind. Ihre Handlungen als Spieler steuern die Handlungen und deren Folgen für die kleine Figur auf dem Bildschirm. Natürlich können wir nicht alle Handlungen im Spiel als angemessen oder gar legitim in der Realität billigen. Bringen Sie die beiden Welten also nicht durcheinander!

Die Figuren werden durch verschiedene Werte und Fähigkeiten definiert. Während der Figurenerstellung können Sie diese Werte verändern, was wiederum Ihre Fähigkeiten beeinflußt.

Wenn Sie wissen wollen, was ein bestimmter Wert oder eine bestimmte Fähigkeit bedeutet, klicken Sie mit Ihrem Mauscursor einfach darauf, und in dem Fenster unten rechts auf dem Bildschirm erscheinen die entsprechenden Informationen.

¹Garantie nicht in allen Staaten erhältlich und nicht gültig im Falle von: Überschwemmungen, Dürrekatastrophen, Hungersnot, Atomkrieg oder höherer Gewalt.



Abbildung 3-5: Die Informationen in diesem Fenster beantworten all Ihre Fragen. Sie solten diese wichtige Hilfefunktion daher unbedingt nutzen.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Ihre Figur zu erstellen:

(1) Verteilen Sie Ihre Figurenpunkte
(siehe Seite 3—5).

(2) Wählen Sie drei Spezialkenntnisse
(siehe Seite 3—10).

(3) Wählen Sie bis zu zwei Zusatzmerkmale
(siehe Seite 3—14).

(4) Wählen Sie Ihr Alter
(siehe Seite 3—17).

(5) Wählen Sie Ihr Geschlecht
(siehe Seite 3—17).

(6) Geben Sie Ihrer Figur einen Namen (siehe Seite 3—17).

(7) Nach Belieben: Optionen im Figureneditor
(siehe Seite 3—18).

(8) Herzlichen Glückwunsch!
Ihre Figur ist fertig; Klicken Sie auf OK, um fortzufahren!



Untersuchen Sie die Luft immer nach schädlichen Strahlen und Viren. Ein Schutzanzug ist der beste Freund des Menschen!

1. SCHRITT: VERTEILEN SIE IHRE FIGURENPUNKTE

Alle Figuren haben sieben Anfangswerte:

Stärke. Rohe Körperkraft. Die Fähigkeit, Lasten zu heben, stärker zuzuschlagen, mehr Ausrüstung zu tragen und größere Waffen einzusetzen. Stärkere Figuren können mehr Gegenstände mit sich tragen, im Kampf mehr Schaden verursachen usw. Wenn Sie mit einer großen, körperbetonten Figur spielen wollen, wählen Sie einen hohen Wert für Ihre Stärke.

Wahrnehmung. Die Fähigkeit, Dinge zu bemerken. Eine Kombination Ihrer Sinne, also Tastsinn, Sehen, Schmecken, Riechen und Hören. Die Wahrnehmung wirkt sich auf die Entfernung für Distanzwaffen aus, auf Kleinigkeiten, die andere vielleicht übersehen, und auf andere Aufgaben, für die Sie Ihre Sinne brauchen. Wahrnehmungsfähige Figuren können mehr Informationen über die Welt zusammentragen. Wenn Sie eine Figur haben wollen, die Ziele in großer Entfernung treffen kann, wählen Sie einen hohen Wert für Ihre Wahrnehmung.

Ausdauer Die Fähigkeit, Verletzungen und körperliche Strapazen zu überstehen. Personen mit hoher Ausdauer können überleben und weiterkommen, wo schwächere aufgeben. Die Ausdauer wirkt sich auf Ihre Trefferpunkte und Ihre Widerstandskraft aus. Eine Figur mit hoher Ausdauer kann länger kämpfen und hat bessere Chancen, einen Kampf zu überleben.

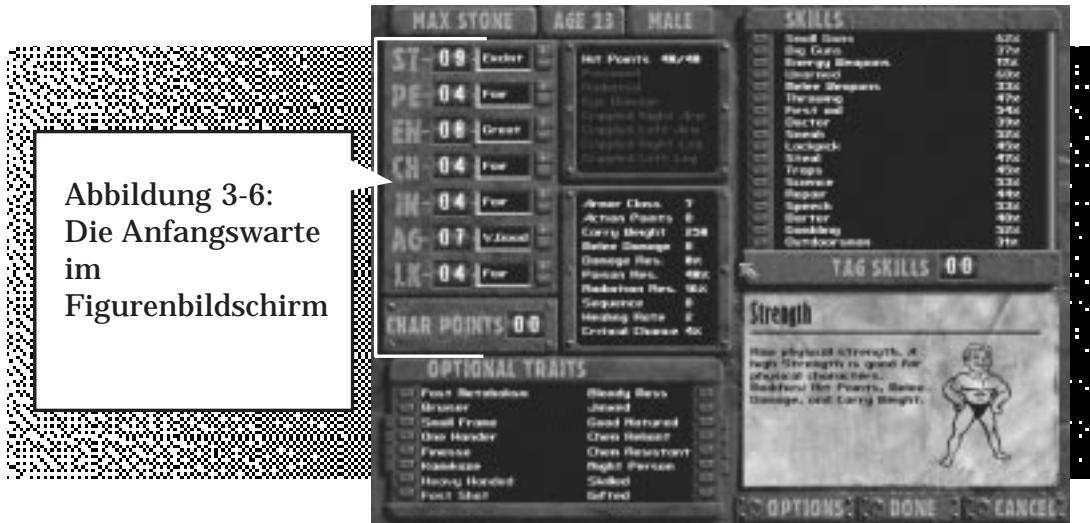
Charisma. Eine Kombination aus Ausstrahlung und Charme. Je höher Ihr Charisma, desto besser können Sie mit anderen kommunizieren. Charismatische Figuren haben bessere Chancen, ihr Ziel zu erreichen, ohne Gewalt anwenden zu müssen, und gute Geschäfte zu machen. Wer gerne mit anderen Leuten spricht, sollte sich einen hohen Wert für sein Charisma geben.

Intelligenz. Geisteskraft und mentale Fähigkeiten. Je höher Ihre Intelligenz, desto mehr Fähigkeiten und Optionen stehen Ihnen bei Dialogen zur Verfügung. Intelligenz ist für jede Figur wichtig. Wenn Sie eine Figur mit vielen Möglichkeiten bei Dialogen wünschen, sollten Sie sich einen hohen Wert für Ihre Intelligenz geben.

Beweglichkeit. Ihre Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Die Fähigkeit, sich gewandt zu bewegen. Ihre Beweglichkeit wirkt sich auf viele Fähigkeiten aus, die eine gute Feinmotorik erfordern. Außerdem hängen viele für den Kampf bedeutsame Werte davon ab. Beweglichkeit ist für jede Figur wichtig. Auf Kampf oder Diebstahl spezialisierte Figuren sollten einen höheren Wert für ihre Beweglichkeit haben als diplomatische oder wissenschaftlich orientierte Figuren.

Glück. Glück ist eine Art Zufallswert. Es ist eine Kombination aus Schicksal, Karma und ganz allgemein Ihrer Position im Universum. Glück beeinflusst viele Dinge ... Jede Figur kann von viel Glück profitieren und hat Nachteile, wenn sie weniger Glück hat.

All diesen Eigenschaften werden Werte zugeordnet. Sie reichen von Eins, dem niedrigsten Wert, bis Zehn, dem höchsten, während Fünf dem Durchschnitt entspricht. Alle Figuren beginnen mit durchschnittlichen Werten. Zum Glück erhalten Sie jedoch fünf Figurenpunkte, die Sie einsetzen können, um die se Werte zu verbessern. Sie können je einen Punkt auf fünf verschiedene Eigenschaften verteilen, alle fünf Punkte in eine Eigenschaft investieren oder die Punkte beliebig kombinieren.



Um Ihnen bei der Beurteilung der Werte zu helfen, haben wir ein einfaches System mit einer Bezeichnung für jeden Wert entwickelt. Dies ist die Liste vom schlechtesten bis zum besten Wert:

- | | |
|-------------|------------|
| 1) Übel | 6) Gut |
| 2) Mies | 7) Toll |
| 3) Dürftig | 8) Klasse |
| 4) Leidlich | 9) Super |
| 5) Mittel | 10) Spitze |

Vielelleicht hilft Ihnen
das weiter!
Aufscher

Wenn Sie mehr Figurenpunkte haben wollen, können Sie eine Eigenschaft auf unter Fünf reduzieren, wodurch Sie einen Figurenpunkt für jeden Punkt erhalten, den Sie unter Fünf gehen. Kein Wert darf jedoch geringer als Eins sein. Sie können die Werte jeder Eigenschaft oder Kombination von Eigenschaften reduzieren. Ihre Freunde von Vault-Tec empfehlen zwar, keinen Wert unter Vier zu wählen, aber die Entscheidung liegt bei Ihnen. Wenn Sie z. B. für Ihre Intelligenz einen Wert unter Vier wählen, werden Ihre Dialogmöglichkeiten deutlich beschnitten (siehe Seite 4—29).

Sie müssen allerdings all Ihre Figurenpunkte vergeben, um die Erstellung Ihrer Figur abschließen zu können.

Wenn Sie Ihre Anfangswerte modifizieren, ändern sich auch die davon abgeleiteten Werte und Fähigkeiten, denn diese hängen zum Teil von den Anfangswerten ab. Sie können die abgeleiteten Werte und Fähigkeiten nicht direkt ändern (siehe "Spezialkenntnisse", Seite 3—10). Wollen Sie also mehr Trefferpunkte, müssen Sie Ihre Figurenpunkte in die Ausdauer investieren.

Die Anfangswerte definieren Ihre Figur. Wenn Sie große Stärke, hohe Beweglichkeit, geringe Intelligenz und ein schlechtes Charisma haben, werden Sie kaum jemandem bei einer feinen Gesellschaft durch Ihr weltmännisches Verhalten imponieren, doch wenn Sie den Marmortisch auf sie niedersausen lassen, werden sie ihre Meinung schon ändern.

Im allgemeinen verbessern sich Ihre Werte nicht direkt durch Erfahrung oder im Spielverlauf. Sie müssen damit rechnen, daß Sie bei Ihrem gesamten Abenteuer die gleichen Werte behalten, und sich darauf einstellen.

Abgeleitete Werte

Damit Sie die bestmögliche Entscheidung für Ihre Figurenwahl treffen können, haben wir eine einfache Methode zur Bestimmung Ihrer abgeleiteten Werte entwickelt. Wir nennen sie die "Gucken Sie unten nach"-Methode. Und wir finden, daß sie prima funktioniert.

Trefferpunkte. Ihre Trefferpunkte legen fest, wieviel Schaden Sie wegstecken können, bevor Sie ins verstrahlte Gras beißen. Je mehr Trefferpunkte Sie haben, desto länger können Sie in der Außenwelt überleben. Je weniger Trefferpunkte Sie haben, desto häufiger müssen Sie sich selbst verarzten. Die Zahl der Trefferpunkte nimmt zu, wenn Ihre Figur an Erfahrung gewinnt und zunehmend mehr Level hinter sich bringt. Die Trefferpunkte werden mit dem aktuellen/maximalen Wert angegeben. Wenn Sie z. B. irgendwann einmal 1/30 Trefferpunkte haben sollten, könnte es für Erste Hilfe längst zu spät sein. Die Letzte Ölung wäre dann wohl eher angebracht!

Die anfängliche Trefferpunktzahl entspricht $15 + (2 \times \text{Auszauer}) + \text{Stärke}$. Durchschnittliche Figuren haben 30 Trefferpunkte.

Rüstung. Ihre Rüstung legt fest, wie gut Sie Treffern im Kampf entgehen können. Je besser Ihre Rüstung, desto schlechter ist die Trefferquote Ihres Gegners. Ihr Schutz kann durch das Tragen eines Panzers unterstützt und verbessert werden. Unter "Rüstung" (Seite 5—12) und den Beispielen in der Ausrüstungsliste (Seite 5—15) finden Sie Informationen zu den verschiedenen Rüstungen und ihrem Schutz.

Der Wert Ihrer anfängliche Rüstung entspricht dem Ihrer Beweglichkeit. Der Wert für die Rüstung durchschnittlicher Figuren ist 5.

Handlungspunkte. Aktionspunkte. Die Zahl der Aktionspunkte, die Ihre Figur hat, bestimmt, wie viele verschiedene Handlungen Sie während eines Kampfspielzugs durchführen können. Jede Handlung hat ihren Preis in Aktionspunkten, die von der Gesamtzahl Ihrer Aktionspunkte abgezogen werden. Wenn Ihnen die Aktionspunkte ausgehen, können Sie bis zum nächsten Kampfspielzug keine Handlung mehr ausführen. Aktionspunkte werden nur im Kampf eingesetzt. Sie können nicht angesammelt werden, sondern werden im Verhältnis 1 zu 1 auf Ihre Rüstung angerechnet. Wenn Sie nach Beendigung Ihres Kampfspielzugs 4 Aktionspunkte übrig haben, erhalten Sie 4 zusätzliche Punkte für Ihre Rüstung bis zum Beginn Ihres nächsten Spielzugs. Weitere Informationen zu den Aktionspunkten finden Sie unter "Kampfhandlungen" (Seite 5—2).

Anfangswert. Die anfängliche Aktionspunktzahl entspricht 1/2 Beweglichkeit + 5. Eine durchschnittliche Figur hat 7 Aktionspunkte.

Tragekapazität. Das Gesamtgewicht der Ausrüstung, die Sie durch die Atomwüste schleppen können, ist durch Ihre Tragekapazität festgelegt. Je höher Ihre Tragekapazität, desto mehr Gewicht können Sie aufladen. Das Gesamtgewicht Ihrer Ausrüstung in Pfund darf Ihre Tragekapazität nicht übersteigen.

Anfangswert. Die anfängliche Tragekapazität entspricht 25 Pfund + (Stärke x 25 Pfund). Eine durchschnittliche Figur hat eine Tragekapazität von 150 Pfund.

Schaden im Nahkampf. Mit Schaden im Nahkampf ist der zusätzliche Schaden gemeint, den Sie unbewaffnet und mit Nahkampfwaffen im Kampf anrichten können. Wenn Sie Ihre Fäuste, ein Messer oder einen Vorschlaghammer im Kampf einsetzen, erleidet Ihr Gegner den normalen durch diese Waffen hervorgerufenen Schaden plus den Wert für den Schaden im Nahkampf. Wenn Sie einen höheren Wert für den Schaden im Nahkampf wünschen, wählen Sie einen höheren Wert für Ihre Stärke.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für den Schaden im Nahkampf entspricht Ihrer Stärke minus 5, mit einem Mindestwert von 1. Der Wert für den Schaden im Nahkampf einer durchschnittlicher Figur ist 1.

Verletzungsresistenz. Die Fähigkeit, einen gewissen Schaden im Kampf ohne irgendwelche Folgen einzustecken, ist an dem abgeleiteten Wert der Verletzungsresistenz abzulesen. Dieser Wert ist ein Prozentsatz, was bedeutet, daß bei jedem eingesteckten Schlag je nach Prozentsatz ein gewisser Anteil abgezogen wird. Wenn Ihre Verletzungsresistenz 10 % beträgt und Sie bei einem Angriff eigentlich 20 Schadenspunkte einstecken müßten, sind es nach Abzug des Werts der Verletzungsresistenz nur noch 18 Punkte. Sie müssen eine Rüstung anlegen, um Ihre Verletzungsresistenz zu verbessern.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Ihre Verletzungsresistenz ist 0 %.

Giftresistenz. Eine Vergiftung ist eine unangenehme Möglichkeit, mit der Sie durchaus rechnen müssen. Glücklicherweise sind die meisten Menschen ausreichend resistent gegen Gift im Vergleich zu den Kleintieren, die normalerweise giftigen Tieren zum Opfer fallen. Die Giftresistenz ist ein Prozentsatz, um den der Schaden bei einer Vergiftung reduziert wird.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Ihre Giftresistenz entspricht Ausdauer x 5. Durchschnittliche Figuren haben eine Giftresistenz von 25 %.

Strahlungsresistenz. Strahlung ist ein Problem, mit dem sich jeder Vaultbewohner auseinandersetzen muß. Es ist zwar normal, daß ein gewöhnlicher Mensch im Verlauf eines Jahres eine bestimmte Menge Röntgenstrahlen (rad) abbekommt (größere Mengen bei Aktivitäten als Bergsteiger oder Ballonfahrer, die in großer Höhe stattfinden), doch zuviel Strahlung kann gefährlich werden. Im Durchschnitt bekommt der Mensch pro Jahr Strahlung in Höhe von 1/2 bis 1 rad ab. Nach einem atomaren Niederschlag liegt dieser Wert höher. Weitere Informationen finden Sie unter "Schäden" (Seite 5—12). Immer wenn Sie Strahlung ausgesetzt sind, die aufgenommene Strahlung um den Prozentsatz der Strahlungsresistenz reduziert. Das Prinzip ist also das gleiche wie bei der Verletzungs- und Giftresistenz.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Ihre Strahlungsresistenz entspricht Ausdauer x 2. Durchschnittliche Figuren haben eine Strahlungsresistenz von 10 %.

Reihenfolge. Reaktion. Dieser Wert legt fest, wer im Kampf zuerst an der Reihe ist und in welcher Reihenfolge Menschen und andere Kreaturen handeln. Weitere Informationen finden Sie unter "Kampfbeginn" (Seite 5—2). Je höher der Wert für Ihre Reaktion ist, desto besser stehen Ihre Chancen, vor Ihrem Gegner handeln zu können.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für die Reaktion entspricht Wahrnehmung x 2. Durchschnittliche Figuren verfügen über einen Wert von 10.

Heilung. Heilung.. Die Wunden verschiedener Menschen heilen nicht gleich gut oder gleich schnell. Der Heilungswert gibt an, wie rasch Sie sich von lebensbedrohlichen Wunden erholen und Ihre Aufgaben zur Rettung der Welt fortsetzen können. Wenn Sie Verletzungen erleiden, erhalten Sie am Ende jedes Tages Trefferpunkte in Höhe Ihres Heilungswertes zurück. Wenn Sie sich ausruhen, werden Ihnen alle sechs Stunden Trefferpunkte in Höhe Ihres Heilungswertes angerechnet. Sie erhalten jedoch in keinem Fall mehr Trefferpunkte dazu , als es Ihre Höchstzahl an Trefferpunkten zuläßt.

Anfangswert. Der anfängliche Heilungswert entspricht 1/3 Ausdauer, mit einem Mindestwert von 1. Durchschnittliche Figuren haben einen Heilungswert von 1.

Kritische Treffer. Kritische Treffer im Kampf sind besondere Angriffe, die zusätzliche Schaden oder besondere Wirkungen hervorrufen. Die Chance, einen kritischen Treffer zu landen, hängt zum Teil von diesem Wert ab. Je höher der Wert für Ihre kritischen Treffer, desto eher können Sie einen dieser mächtigen Treffer landen. Dieser Wert wird als Prozentwert angegeben und direkt als Bonus auf die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu landen, angerechnet.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Ihre kritischen Treffer entspricht dem Wert Ihres Glück. Der Wert einer durchschnittlichen Figur ist 5 %.

2. SCHRITT: WÄHLEN SIE DREI SPEZIALENNTNISSE

Fähigkeiten bezeichnen erlerntes Wissen. Wenn Sie an Erfahrung gewinnen, verbessern sich Ihre Fähigkeiten, was für Ihre Eigenschaften wie Stärke, Wahrnehmung usw. nicht zutrifft. Alle Fähigkeiten haben einen bestimmten Wert, der als Prozentwert angegeben wird. Je höher dieser Wert bzw. Prozentsatz ist, desto besser beherrschen Sie diese Fähigkeit.

Durch Auswahl von Spezialkenntnissen legen Sie fest, was Ihre Figur besonders gut kann. Jeder neue Vaultbewohner muß drei Spezialkenntnisse, "Fachgebiete" sozusagen, wählen. Sie können den Figureneditor erst verlassen, wenn Sie alle drei Spezialkenntnisse ausgewählt haben.

Sie erhalten umgehend zusätzliche 20 % für alle drei ausgewählten Spezialkenntnisse. Noch wichtiger ist allerdings, daß diese aufgrund Ihrer Erfahrung schneller zunehmen als normale Fähigkeiten. Sie verbessern sich jeweils doppelt so schnell, wenn Sie Fähigkeitspunkte investieren (siehe "Erfahrung", Seite 5—21).

Klicken Sie auf eine Fähigkeit, um die entsprechende Beschreibung im Fenster unten rechts anzeigen zu lassen.

Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche links neben der Fähigkeit, um diese als Spezialkenntnis auszuwählen. Wollen Sie eine Ihrer Spezialkenntnisse wieder ablegen, dann klicken Sie einfach erneut auf die Schaltfläche. Spezialkenntnisse sind andersfarbig markiert, um Sie an ihren besonderen Status zu erinnern.

Manche Fähigkeiten werden automatisch eingesetzt, wenn Sie etwas tun. Andere müssen erst aktiviert werden. Letztere Fähigkeiten können über das Fenster KÖNNEN aktiviert werden (siehe Seite 4—16).

Um Ihnen bei der Auswahl Ihrer Spezialkenntnisse zu helfen, folgt eine vollständige Liste aller Fähigkeiten.

Vollständige Liste der Fähigkeiten

Kleine Waffen, Große Waffen, Energiewaffen, Unbewaffnet, Nahkampfwaffen und Werfen sind Kampffähigkeiten. Sie bestimmen die Waffenbenutzung und Angriffe im Kampf und werden automatisch eingesetzt, wenn Sie einen Gegner angreifen.

Kleine Waffen. Dieser Fähigkeit bezieht sich auf Pistolen, Maschinenpistolen, und Gewehre. Je höher Ihr Wert für Kleine Waffen ist, desto leichter treffen Sie Ihr Ziel, und desto größer ist Ihre effektive Reichweite im Kampf.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Kleine Waffen beträgt $35\% + (1\% \times \text{Beweglichkeit})$. Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 40 %.

Große Waffen. Diese Fähigkeit bezieht sich auf Flammenwerfer, Kleingeschütze, Raketenwerfer und andere große beidhändige Waffen. Bei großen Waffen können Sie sich auf diese Fähigkeit verlassen. Wie bei der Fähigkeit Kleine Waffen gilt auch hier, daß Sie besser treffen und eine größere effektive Reichweite haben, je höher Ihr Wert für Große Waffen ist.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Große Waffen beträgt $10\% + (1\% \times \text{Beweglichkeit})$. Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 15 %.

Energiewaffen. Der Einsatz von Energiewaffen ist keine weitverbreitete Fähigkeit in der Vault. Energiewaffen hatten sich gerade erst bei der Kriegsführung durchgesetzt, als sich der große Knall ereignete. Zu der Fähigkeit Energiewaffen zählt der Einsatz von Laser- und Plasmawaffen. Im Prinzip fällt alles, was eine Energiezelle oder ein Energiepack statt Patronen benutzt, in diese Kategorie.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Energiewaffen beträgt $10\% + (1\% \times \text{Beweglichkeit})$. Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 15 %.

Unbewaffnet. Dies ist die Fähigkeit, Gegner mit Fäusten und Füßen zu malträtieren. Je besser Ihre Fähigkeit in diesem Bereich, desto höher die Chance, den Gegner im Kampf zu treffen. Wenn Sie besonders großes Können erreicht haben, gelingen Ihnen gezielte Angriffe bedeutend besser und Sie können fürchterlichen Schaden anrichten. Jeder beginnt mit einem relativ hohen Wert in dieser Kategorie, da es sich um ein ziemlich einfaches Prinzip handelt.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Unbewaffnet beträgt $40\% + (1\% \times \text{Durchschnittswert von Beweglichkeit und Stärke})$. Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 45 % im unbewaffneten Kampf.

Reden.* Dies ist die Fähigkeit, Dialoge zu führen. Je besser Sie in dieser Fähigkeit sind, desto eher können Sie bei anderen Personen Ihren Willen durchsetzen. Wenn die Chance besteht, daß eine inaktive Spielfigur Ihnen vertraut, Ihre Lügen glaubt oder Ihren Worten folgt, liegt das an dieser Fähigkeit. Automatische Anwendung.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Reden beträgt $25\% + (2\% \times \text{Charisma})$. Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 35 %.

Handeln.* Die Fähigkeit zu handeln. In der Welt nach dem

Atomkrieg wird kein Geld mehr benutzt. Durch Handeln machen Sie bessere Geschäfte, wenn Sie Ausrüstung, Waffen und andere Gegenstände tauschen. Wer sehr gut handeln kann, muß beim Einkauf weniger bezahlen und erhält mehr für die Waren, die er verkauft. Diese Fähigkeit nützt Ihnen natürlich nicht viel, wenn Sie sowieso jeden umbringen, aber für Leute, die nicht immer gleich zuschlagen, ist sie sehr nützlich. Automatische Anwendung.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Handeln beträgt 20 % + (2 % x Charisma). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 30 %.

 ***HINWEIS:** *Reden* und *Handeln* fallen in den Bereich diplomatischer Figuren.

Spielen. Diese Fähigkeit lässt Sie Ihrem Glück im Spiel vertrauen und dabei gewinnen, wo andere zwar auch ihrem Glück vertrauen, aber trotzdem verlieren. Selbst am Tag des Weltuntergangs gibt es bestimmt einen Idioten, der die letzte Suppendose auf ein Kakerlakenrennen verwettet. Automatische Anwendung.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Spielen beträgt 20 % + (3 % x Glück). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 35 %.

Naturbursche. Diese Fähigkeit kommt beim Leben in freier Natur und beim Überleben in einer feindlichen Umwelt zum Zuge. Nicht viele Vaultbewohner sind wirkliche Naturburschen! Automatische Anwendung.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Naturbursche beträgt 5 % + (1 % x Durchschnittswert von Intelligenz und Ausdauer). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 10 %.

•ACHTUNG•

Die folgenden vier Fähigkeiten kann Vault-Tec nicht gutheißen.

Schleichen. Die Fähigkeit, sich leise zu bewegen, ohne bemerkt zu werden. Wenn Sie schleichen und Ihre Sache geschickt machen, stehen die Chancen gut, daß Sie von anderen nicht bemerkt werden, zumindest aus der Entfernung. Wenn Sie einem gefährlichen Mutanten jedoch zu nahe kommen, wird er Sie bemerken, auch wenn Sie geschickt schleichen. Aktive Anwendung. Schalten Sie se Fähigkeit mit SCHLEICHEN ein und aus. Sie beenden das Schleichen automatisch, wenn Sie anfangen zu laufen. Während des Schleichens sehen Sie in der Anzeige direkt oberhalb der Symbolleiste folgendes:

SNEAK

Daran können Sie allerdings nicht ablesen, ob Ihr Schleichen erfolgreich ist. Das erkennen Sie nur an den Reaktionen der feindlichen

oder neugierigen Kreaturen um Sie herum. Ihre Schleichfähigkeit wird berechnet, wenn Sie mit dem Schleichen beginnen, und danach jede Minute wieder.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Schleichen beträgt 25 % + (1 % x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 30 %.

Öffnen. Wenn Sie Schlösser ohne Schlüssel öffnen wollen, brauchen Sie diese Fähigkeit. Ihre Chancen stehen noch besser, wenn Sie tatsächlich einen Dietrich besitzen, doch das muß nicht sein. In der Welt von Fallout gibt es zwei Arten von Schlössern: einfache und elektronische. Dietriche funktionieren bei einfachen Schlössern, elektronische Dietriche bei elektronischen Schlössern. Manche Schlösser sind schwieriger zu knacken als andere. Aktive Anwendung. Wählen Sie ein Schloß als Ziel, das Sie öffnen wollen.

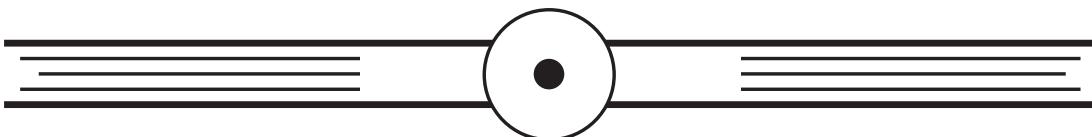
Anfangswert. Der anfängliche Wert für Öffnen beträgt 20 % + (1 % x Durchschnittswert von Wahrnehmung und Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 25 %.

Stehlen. Dies ist die Fähigkeit, Gegenstände von einer Person oder einem Gegenstand zu entfernen, ohne erwischt zu werden. Selbst wenn Sie geschickt sind, kann es passieren, daß Sie bemerkt werden. Größere Objekte sind schwieriger zu stehlen als kleinere. Je mehr Objekte Sie zu stehlen versuchen, desto größer wird die Gefahr, daß man Sie bemerkt. Sie können keine Objekte stehlen, die eine Person als aktuelle Ausrüstung verwendet. Wenn Sie einer Person etwas stehlen wollen, sollten Sie sich vielleicht von hinten heranpirschen, damit Sie nicht gesehen werden. Aktive Anwendung. Sie müssen ein Ziel wählen, von dem Sie etwas stehlen wollen.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Stehlen beträgt 20 % + (1 % x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 25 %.

Falle. Die Fähigkeit, gemeine Fallen zu entschärfen, die Sie mit Ihrer Wahrnehmung finden können. Wenn Sie anderen Leuten eine gemeine Falle stellen wollen (z. B. einen Sprengsatz legen), geschieht das mit Hilfe dieser Fähigkeit. Falls Sie dabei einen Fehler machen, geht der Sprengsatz vorzeitig los. Aktive Anwendung, manchmal jedoch auch automatisch. Sie müssen ein Ziel wählen, um eine Falle zu entschärfen.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Falle beträgt 20 % + (1 % x Durchschnittswert von Wahrnehmung und Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 25 %.



Erste Hilfe.* Die Fähigkeit, kleinere Wunden zu heilen. Sie können damit kleine Verletzungen, Schnittwunden und Prellungen behandeln. Die Fähigkeit kann jedoch nur dreimal am Tag

angewendet werden und braucht einige Zeit, um zu wirken. Aktive Anwendung. Wählen Sie ein Ziel zum Heilen; in den meisten Fällen werden das allerdings Sie selbst sein!

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Erste Hilfe beträgt 30 % + (1 % x Durchschnittswert von Wahrnehmung und Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 35 %.

Arzt.* Eine höhere Heilungsfähigkeit. Sie können schwere Wunden und verstümmelte Gliedmaßen behandeln, jedoch keine Gift- oder Strahlungsschäden. Die Anwendung dieser Fähigkeit dauert eine ganze Weile. Jedes verstümmelte Körperteil erhöht die Zeit, die für den Einsatz der Arzt-Fähigkeit erforderlich ist. Sie können diese Fähigkeit nur dreimal am Tag einsetzen, sie darf jedoch mit der Fähigkeit Erste Hilfe kombiniert werden. Aktive Anwendung. Sie müssen ein Ziel für Ihre Verarztung wählen.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Arzt beträgt 15 % + (1 % x Durchschnittswert von Wahrnehmung und Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 20 %.

 *HINWEIS: Erste Hilfe und Arzt sind Heilfähigkeiten. Sie nützen Figuren aller Art.

Die letzten beiden Fähigkeiten sind wissenschaftlicher Art.

Wissenschaft. Die Fähigkeit umfaßt Wissen und Bildung. Sie umfaßt die Bereiche Computer, Elektronik, Mechanik und anderes Futter für die grauen Zellen. Aktive Anwendung, manchmal jedoch auch automatisch. Sie müssen ein Ziel für die wissenschaftliche Arbeit wählen.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Wissenschaft beträgt 25 % + (2 % x Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 35 %.

Reparieren. Dies ist die Anwendung der Fähigkeit Wissenschaft. Mit dieser Fähigkeit können Sie Dinge reparieren, und das ist äußerst nützlich in einer Welt, in der alles zu Bruch gegangen ist. Aktive Anwendung. Zum Reparieren müssen Sie ein Ziel wählen.

Anfangswert. Der anfängliche Wert für Reparieren beträgt 20 % + (1 % x Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat einen Wert von 25 %.

3. SCHRITT: WÄHLEN SIE BIS ZU ZWEI ZUSATZMERKMALE

Zusatzmerkmale sind Charakteristika, die Sie als Person definieren. Sie lassen sich schlecht in eine bestimmte Kategorie einordnen, daher haben wir Ihnen einen eigenen Bereich zugestanden - Zusatzmerkmale. Alle Zusatzmerkmale haben eine gute und eine schlechte Auswirkung. Wenn Sie die gute Auswirkung wollen, müssen Sie auch die schlechte in Kauf nehmen.

Zum Glück sind die Zusatzmerkmale nicht obligatorisch. Sie brauchen sie nicht zu wählen; es liegt ganz bei Ihnen. Falls Sie sich für Zusatzmerkmale entscheiden, dürfen Sie bis zu zwei davon wählen. Dies

muß während der Figurenerstellung geschehen, da Sie nach Spielbeginn keine Zusatzmerkmale mehr wählen können.

Klicken Sie, um ein Zusatzmerkmal zu wählen, auf die kleine Schaltfläche direkt daneben. Die gewählten Zusatzmerkmale werden markiert. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche eines gewählten Zusatzmerkmals, um dieses wieder abzulegen.



Schneller Stoffwechsel. Ihr Stoffwechsel ist doppelt so schnell wie ein normaler Stoffwechsel. Das bedeutet, daß Sie nicht so resistent gegen Gift und Strahlung sind, Ihr Körper jedoch schneller heilt. Ihre Heilung ist um 2 Punkte höher, doch Ihre Strahlungs- und Giftresistenz beginnen bei 0 %.

Schläger. Ein bißchen langsamer, aber auch ein bißchen größer. Sie schlagen vielleicht nicht so oft zu, doch wenn Sie treffen, tut es so richtig weh! Sie haben weniger Aktionspunkte, aber Sie sind stärker. Ihre Stärke ist um 2 Punkte höher, doch haben Sie 2 Aktionspunkte weniger.

Kleiner Körperbau. Sie sind nicht so groß wie die anderen Vaultbewohner, doch dafür um so schneller. Sie können zwar nicht so viel tragen, dafür sind Sie aber beweglicher. Sie erhalten für Ihre Beweglichkeit 1 Punkt mehr, doch Ihre Tragekapazität entspricht nur 15 Pfund x Ihre Stärke.



Alles, was leuchtet, sollte stets als gefährlich angesehen werden. Wenn ein Objekt die Nacht erhellt wie eine Leselampe, lassen Sie die Finger davon!

Einhändig. Eine Ihrer Hände ist besonders dominant. Daher können Sie hervorragend mit einhändigen Waffen umgehen, während zweihändige Waffen Ihnen Probleme bereiten. Ihre Trefferchance mit beidhändigen Waffen ist um 40 % niedriger, dafür ist aber Ihre Trefferchance mit Waffen, die nur eine Hand erfordern, um 20 % höher.

Treffsicher. Ihre Angriffe sind äußerst raffiniert. Sie erzeugen zwar nicht soviel Schaden, landen dafür aber mehr kritische Treffer. All Ihre Angriffe richten einen um 30 % niedrigeren Schaden an, dafür ist Ihre Chance, einen kritischen Treffer zu

landen, um 20 % höher.

Kamikaze. Da Sie jegliche Gefahr einfach ignorieren, können Sie während Ihres Spielzugs viel schneller reagieren. Ihre Rüstung ist auf Ihre Bekleidung beschränkt, doch sind Sie im Kampf schneller wieder am Zug. Sie haben keinen natürlichen Schutz, daher müssen Sie eine Rüstung tragen. Für Ihre Reaktion Sie zusätzlich 5 Punkte.

Faustkämpfer. Sie schlagen härter zu, wenn auch nicht besser. Ihre Angriffe sind brutal aber Sie sind dabei nicht besonders treffsicher. Sie landen kaum kritische Treffer, richten jedoch stets mehr Schaden im Nahkampf an. Im unbewaffneten Nahkampf oder im Kampf mit Nahkampfwaffen richten Sie zusätzlich 4 Schadenspunkte an. Ihre kritischen Treffer sind dagegen um 30 % abgeschwächt.

Schnell schütze. Sie haben keine Zeit für einen gezielten Angriff, da Sie schneller angreifen als andere Menschen. Es kostet Sie einen Aktionspunkt weniger, eine Waffe zu benutzen. Sie können zwar nicht gezielt schießen, dafür brauchen Sie aber für die Benutzung aller Waffen 1 Aktionspunkt weniger.

Blutoiger Kämpfer. Dank einer schicksalhaften Fügung sterben die Menschen um Sie herum immer eines gewaltigen Todes. Sie erleben immer nur die schlimmsten Todesarten mit. Wenn der Grad der Gewalt im Optionenbildschirm (siehe Seite 4—35) nicht auf "Minimal" steht, sehen Sie immer den höchstmöglichen Grad an Gewalt.

Verhext. Das Gute ist, daß alle Personen in Ihrem Umkreis eine höhere Fehlerrate im Kampf haben, der Nachteil ist, daß es Ihnen auch nicht viel besser geht. Wenn bei Ihnen oder Ihrem Gegner im Kampf etwas schiefgeht, besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, daß der Fehler zu einem kritischen Fehler aufgewertet (oder ist es abgewertet?) wird. Kritische Fehler sind eine böse Sache: Waffen können explodieren, Sie können das falsche Ziel anpeilen, einen Teil Ihrer Zugzeit verlieren oder andere unangenehme Dinge erleben.

Umgänglich. Sie haben sich als Heranwachsender eher mit Fächern beschäftigt, die nichts mit Kampf zu tun haben. Ihre Kampffähigkeiten beginnen daher auf einer niedrigeren Stufe, doch sind Ihre Fähigkeiten Erste Hilfe, Arzt, Reden und Handeln besser ausgebildet. Für diese Fähigkeiten erhalten Sie einen einmaligen Bonus von 20 %. Die Kampffähigkeiten dagegen (Kleine Waffen, Große Waffen, Energiewaffen, Unbewaffnet und Nahkampfwaffen) werden um 10 % abgeschwächt.

Anfällig. Sie werden leichter von den Präparaten abhängig, die Sie einnehmen. Die Wahrscheinlichkeit, eine Abhängigkeit zu entwickeln, ist bei Ihnen doppelt so hoch wie bei anderen Menschen, doch Sie erholen sich dafür auch schneller von den Nebenwirkungen.

Chemieresistent. Chemische Stoffe üben ihre Wirkung auf Sie nur halb so lange aus wie bei anderen Menschen, doch gleichzeitig beträgt Ihre Chance, davon abhängig zu werden, ebenfalls nur 50%.

Stabil. Präparate, die Sie einnehmen, wirken bei Ihnen nur halb so

lange wie bei anderen Menschen, doch gleichzeitig ist die Wahrscheinlichkeit, davon abhängig zu werden, bei Ihnen um 50 % niedriger.

Versiert. Da Sie mehr Zeit darauf verwenden, Ihre Fähigkeiten zu verbessern als andere Menschen, erhalten Sie mehr Fähigkeitspunkte. Als Ausgleich dafür können Sie sich jedoch nicht so viele zusätzliche Fähigkeiten aneignen. Sie erhalten erst nach jedem vierten Leveln einen Bonus. Bei jedem neuen Erfahrungslevel erhalten Sie zusätzlich 5 Fähigkeitspunkte.

Begabt. Sie haben mehr angeborene Fähigkeiten als die meisten Menschen, aber nicht so viel Zeit auf die Verbesserung Ihrer Fähigkeiten verwendet. Ihre Anfangswerte liegen zwar mit jeweils 1 Punkt höher als bei durchschnittlichen Figuren, doch dafür verlieren Sie am Anfang bei allen Fähigkeiten 10 % und pro Level 5 Fähigkeitspunkte weniger.

4. SCHRITT: WÄHLEN SIE IHR ALTER

Nicht alle Menschen sind gleich Das Alter sagt eine Menge über Ihre Figur aus, ist also ein Teil der Persönlichkeitsstruktur. Die Vaultbewohner sind im Alter von 16 Jahren soweit, die Vault verlassen zu können, und haben mit 35 Jahren allen jugendlichen Elan verloren. Sie können daher ein Alter zwischen 16 und 35 Jahren wählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche ALTER, um sich von einem frischen Jüngling in einen weisen Alten zu verwandeln. Mit dem rechten Pfeil erhöhen Sie Ihr Alter, mit dem linken verjüngen Sie sich. Während der Figurenerstellungsphase hat das Alter keinen direkten Einfluß auf Ihre Figur.

Das Alter hat jedoch geringe Auswirkungen auf das Spiel. Die Entscheidung liegt bei jedem einzelnen Spieler, und die Wahl einer älteren oder jüngeren Figur hat weder besondere Vor- noch Nachteile.

5. SCHRITT: WÄHLEN SIE IHR GESCHLECHT

Ihre Figur kann, wie Menschen im allgemeinen, männlich oder weiblich sein. Ihre Entscheidung für eine männliche oder weibliche Figur hat leichte Auswirkungen auf das Spiel, auf das Abenteuer als Ganzes wirkt sie sich allerdings wenig aus. Zerbrechen Sie sich daher nicht zu lange den Kopf darüber. Einige inaktive Figuren reagieren anders auf Sie, je nachdem, ob Sie ein Mann oder eine Frau sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche MÄNNLICH bzw. WEIBLICH, um ein kleines Anzeigefenster aufzurufen. Klicken Sie auf das Symbol des Mannes, wenn Sie eine männliche Figur möchten, und auf das der Frau, wenn Ihre Figur weiblich sein soll.

Viel Spaß mit Ihrer Entscheidung, denn Sie können sie nach Spielbeginn nicht mehr rückgängig machen!

6. SCHRITT: GEBEN SIE IHRER FIGUR EINEN NAMEN

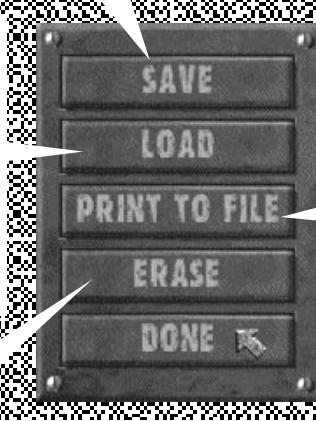
Klicken Sie auf die Schaltfläche NAME, und geben Sie den Namen für Ihre Figur ein. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie fertig sind, oder klicken Sie auf die OK. Wenn Sie Ihren Namen ändern wollen, haben Sie jetzt die Gelegenheit dazu. Falls Sie sie nicht wahrnehmen, werden Sie als "Name" angesprochen, die Figur ohne Namen.

SPEICHERN

Wenn Sie das Profil Ihrer Figur während der Erstellung speichern wollen, klicken Sie auf SPEICHERN. Daraufhin öffnet sich ein Fenster zum Speichern Ihrer Figur. Geben Sie einen Dateinamen ein, und drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken Sie auf OK.

LADEN

Klicken Sie zum Laden einer zuvor gespeicherten Figur auf LADEN, und wählen Sie dann die Figur aus der Liste der gespeicherten Figuren. Damit überschreiben Sie die aktuelle Figur.



IN DATEI DRUCKEN

Wenn Sie einen Ausdruck Ihrer Figur haben möchten, wählen Sie diese Option. Sie werden nach einem Dateinamen gefragt, bevor das Programm die Textversion im Fallout-Verzeichnis erstellt. Beim Übertragen in eine Druckdatei wird die Figur nicht automatisch gespeichert. Bei Fallout gibt es keine Möglichkeit, eine Figur aus einer Textdatei wiederauferstehen zu lassen!

LÖSCHEN

Wenn Sie mit der aktuellen Figur nicht zufrieden sind und wieder von vorn beginnen wollen, klicken Sie auf LÖSCHEN. Sie haben Gelegenheit, diesen Befehl zu bestätigen, bevor die Figur gelöscht wird. Wir haben Sie gewarnt..

Abbildung 3-8: Optionenmenü im Figureneditor.

Ihr Name sollte einen Hinweis auf Ihre Figur geben. Bob ist einfach zu langweilig. (Vault-Tec möchte sich bei allen Vaultbewohnern namens Bob für die Wahl ihres Namens bei diesem Beispiel entschuldigen.) Spike ist besser, vor allem, wenn Sie reichlich spitze Nahkampfwaffen einsetzen wollen. Dr. Atomic ist ideal für Figuren vom Typ des jungen Nachwuchswissenschaftlers.

Sobald Sie die ersten sechs Schritte abgeschlossen haben, ist Ihre Figur fertig. Falls Sie keine der Optionen im Figuren-editor im 7. Schritt nutzen wollen, können Sie direkt zum 8. Schritt übergehen (siehe unten) und das Spiel starten.

7. SCHRITT: OPTIONEN IM FIGUREN-EDITOR

Damit Sie ein Profil erstellen oder ändern können, haben wir die folgenden Optionen aufgenommen - ohne zusätzliche Kosten für Sie! Wählen Sie die Schaltfläche OPTIONEN unten im Figureneditor, um das Optionenmenü aufzurufen.

8. SCHRITT: ABSCHLUSS DER FIGURENERSTELLUNG

Um die Erstellung Ihrer Figur abzuschließen, klicken Sie im Figurenerstellungsbildschirm auf OK.

Abschnitt IV. BEDIENUNG

...anywhere outside the immediate range of the explosions, it would be a time of extraordinary hardship—both for the Nation and the individual. The effects of fallout radiation would be present in areas not decontaminated. Transportation and communication would be disrupted. The Nation would be prey to anxiety, rumors, and fears. But if effective precautions have been taken in advance, it need not be a time of despair.

These are sobering subjects, and they presuppose a catastrophe which can be made very unlikely by wise and positive policies. Still, realistic preparation for what might happen is far more useful than blindness.

RECOMMENDATIONS FOR THE ATOMIC AGE

The following publication of one million tons of TNT equivalent by a thermonuclear weapon exploded at ground level is the standard basis for describing

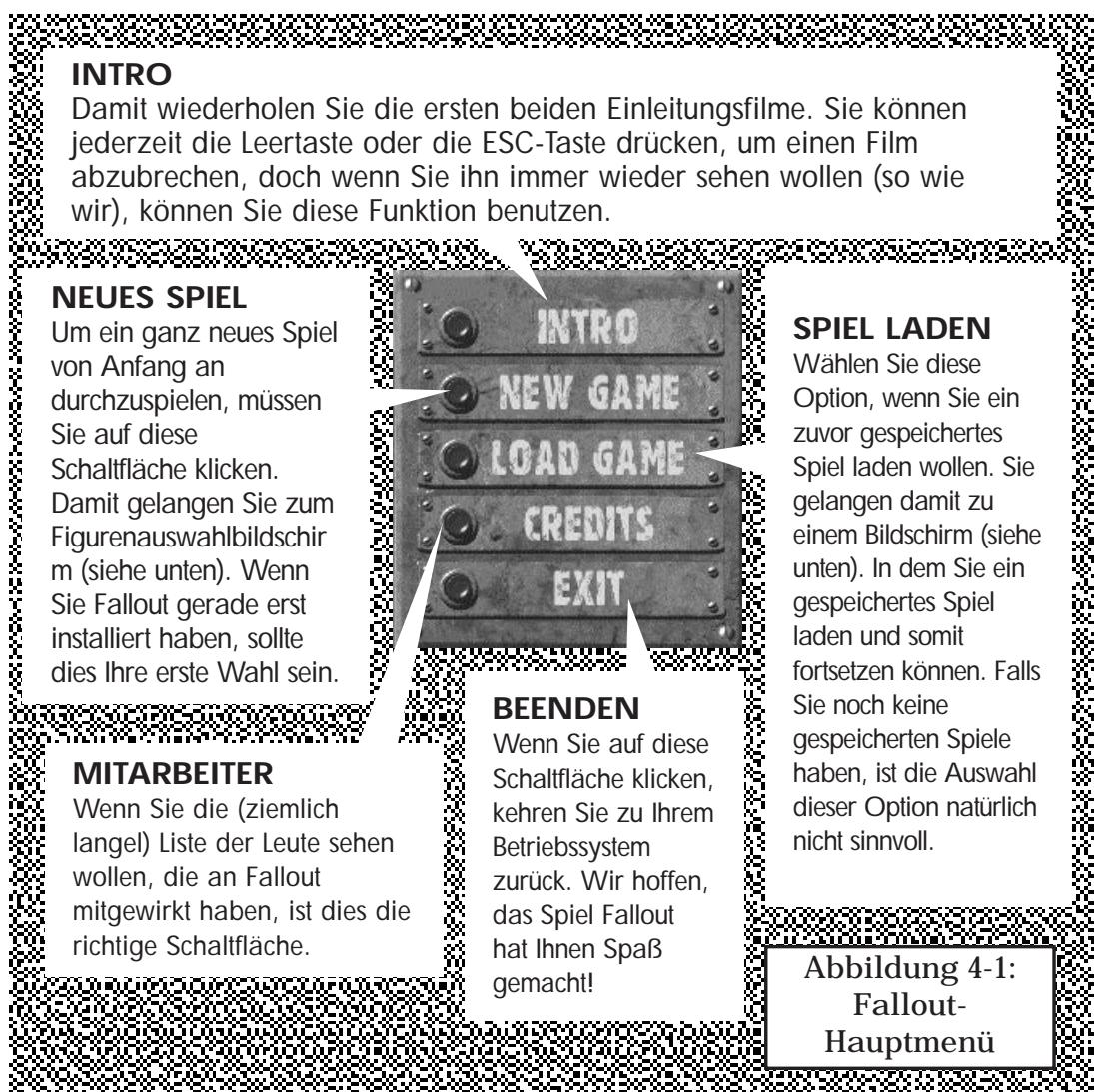
ALLGEMEINES

Wenn Sie Fallout beginnen, können Sie die Leertaste oder die ESC-Taste drücken, um Filme zu überspringen. Das sollten Sie allerdings nur tun, wenn Sie den jeweiligen Film bereits gesehen haben, da die Filmsequenzen wichtige Informationen enthalten.

Als erstes sehen Sie das Hauptmenü.

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist sehr einfach. Sie können von hier aus ein neues Spiel starten, ein zuvor gespeichertes Spiel laden, sich den Einleitungsfilm noch einmal ansehen, das Verzeichnis der Mitarbeiter aufrufen oder zu Ihrem Betriebssystem zurückkehren.



FIGURENAUSWAHLBILDSCHIRM

Wenn Sie NEUES SPIEL im Hauptmenü wählen, erscheint der folgende Bildschirm. Sie haben darin die Wahl zwischen OK und ÄNDERN, um eine vorgegebene Figur zu nehmen bzw. abzuändern, oder FIGUR ERSTELLEN, um eine Figur von Grund auf neu zu erstellen.

Wenn Sie ZURÜCK drücken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

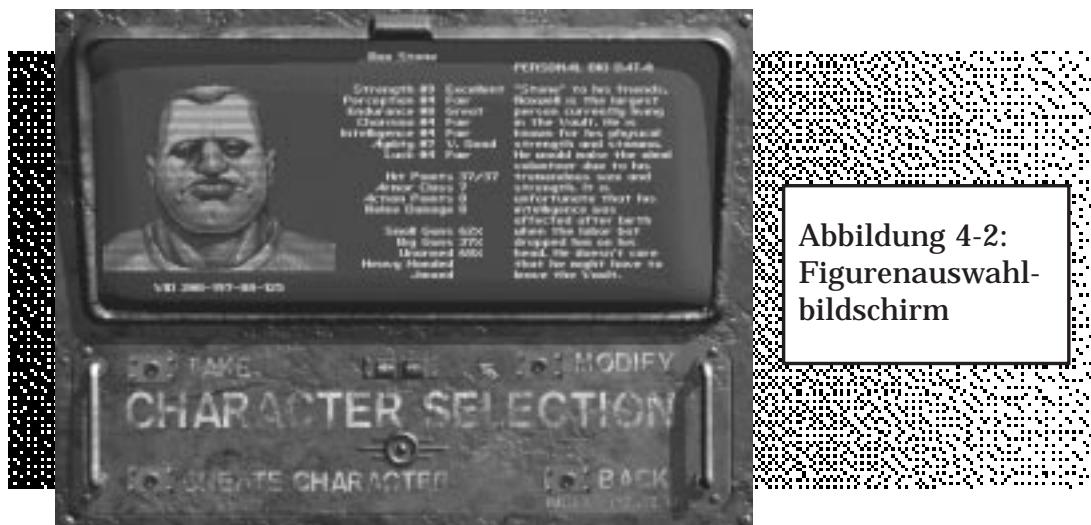


Abbildung 4-2:
Figurenauswahl-
bildschirm

Sobald Sie eine Figur gewählt oder selbst erstellt haben, beginnt das Spiel. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Einsatzbesprechung des Aufsehers zu überspringen, wenn Sie diese schon kennen.

Sie beginnen das Spiel außerhalb der Vault 13. Ihr erster Auftrag lautet, die nähere Umgebung zu erforschen und sich dann Richtung Osten zur Vault 15 zu begeben. Dazu müssen Sie die Höhlen verlassen.

Über die Vault-Bedienungsleiste, meistens kurz Symbolleiste genannt, nehmen Sie Einfluß auf die Spielwelt und steuern Ihre Figur.

Falls Sie gefährlicher Strahlung ausgesetzt waren, sollten Sie so bald wie möglich ausgiebig duschen. Also einseifen, abduschen, einseifen, abduschen...



SPIELANSICHT

Im folgenden sehen Sie ein Beispiel für die normale Spielansicht.

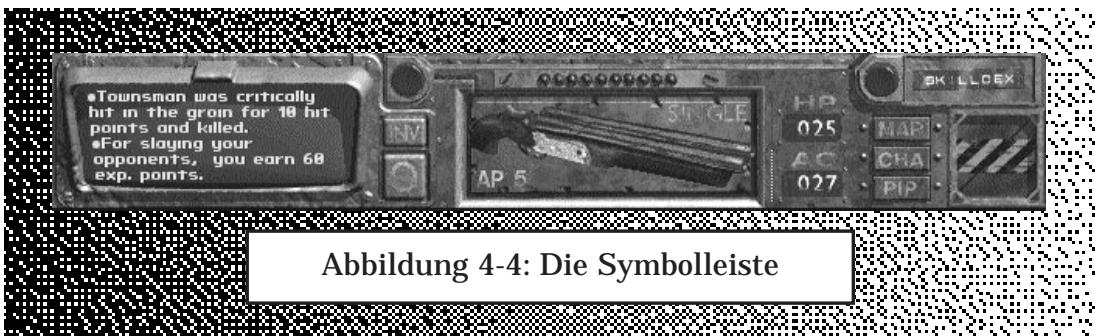


Der obere Bildschirmbereich wird als Spielansicht bezeichnet. Hier spielt sich die Handlung ab. Ihre Figur und die inaktiven Figuren halten sich hier auf. Hier führen Sie also auch die meisten Handlungen mit Ihrer Figur aus, nämlich Bewegen, Aufnehmen von Gegenständen, Sprechen mit anderen Figuren, Kämpfen, Öffnen von Türen, Erkunden usw.

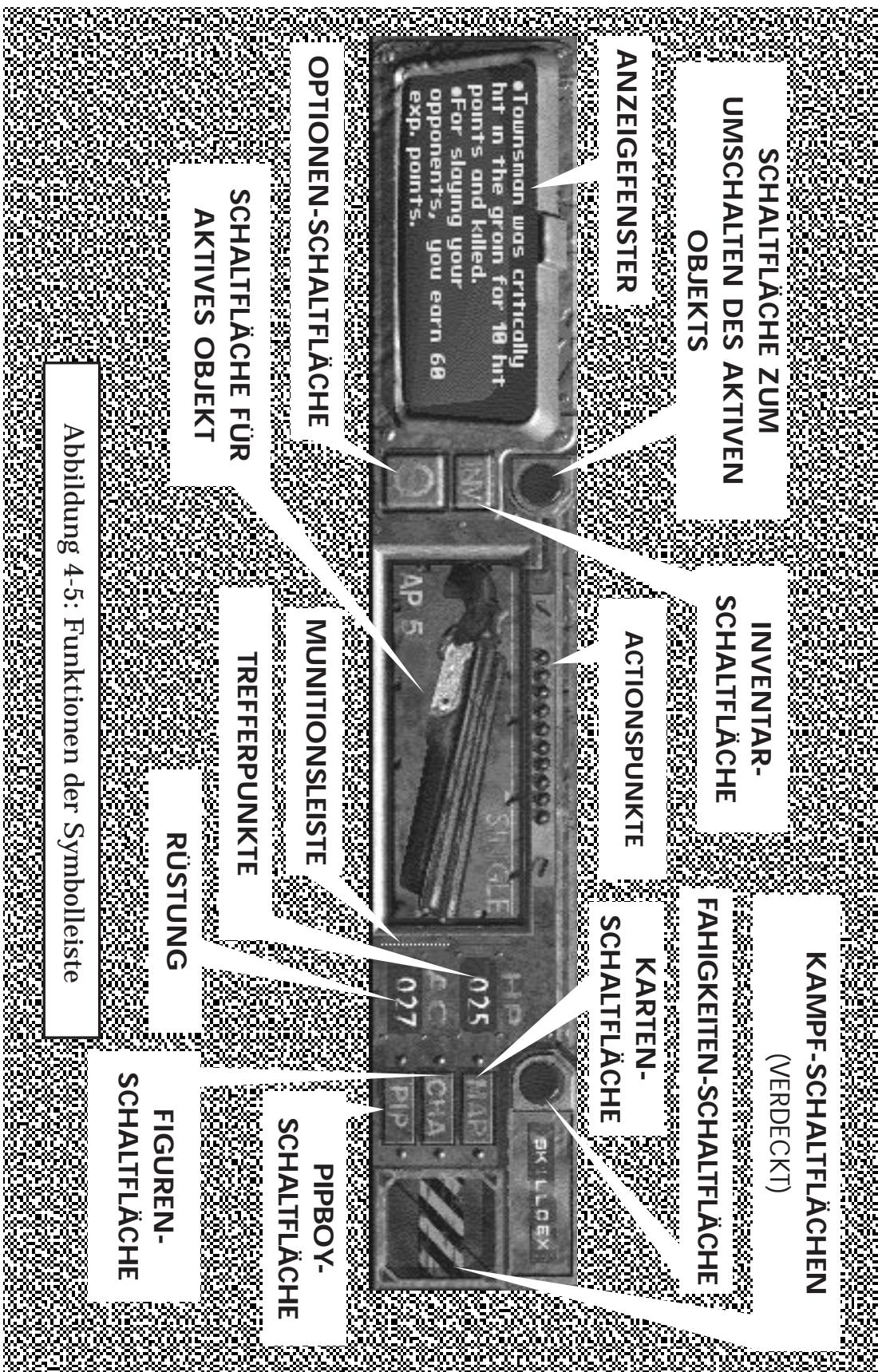
Im unteren Bildschirmbereich befindet sich die Symbolleiste. Hier führen Sie die folgenden Handlungen durch: Zugriff auf das Inventar, Wahl einer Waffe für Angriffe, Wechsel zum Figurenbildschirm, Optionswahl, Lesen der Informationen im Anzeigefenster usw.

SYMBOLLEISTE

Der untere Teil des normalen Spielbildschirms wird als Symbolleiste bezeichnet. Sie sieht folgendermaßen aus:



Auf den folgenden Seiten finden Sie Abbildungen und Beschreibungen aller Funktionen der Symbolleiste.





Anzeigefenster. In diesem Fenster werden Reaktionen auf Ihre Handlungen ausgegeben. Diese Kurzmeldungen sind wichtig, daher sollten Sie möglichst keine davon verpassen. Glücklicherweise können Sie zu früheren Meldungen zurückscrollen, indem Sie den Cursor auf die Anzeige ziehen, bis er sich in einen kleinen Pfeil verwandelt.

Befindet sich der Cursor im oberen Teil der Anzeige, erscheint ein Pfeil nach oben. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den früheren Meldungen zurück.

Befindet sich der Cursor im unteren Teil der Anzeige, erscheint ein Pfeil nach unten. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den erst kürzlich erschienenen Meldungen zurück

Falls eine neue Meldung ausgegeben wird, während Sie sich die älteren ansehen, springt die Anzeige wieder vor und zeigt die aktuelle Meldung an. Keine Angst, das ist alles in Ihrem Interesse.

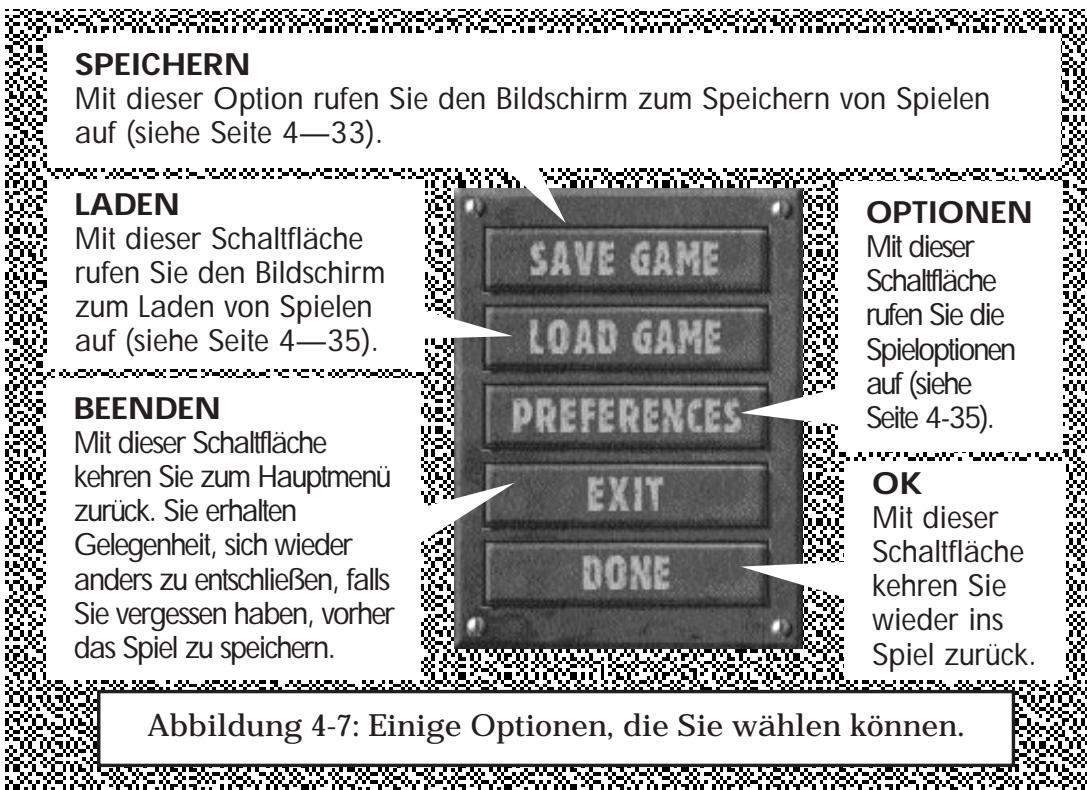
Schaltfläche zum Umschalten des aktiven Objekts. Sie können jeweils zwei Objekte für die sofortige Benutzung vorbereiten. Diese werden als aktive Objekte bezeichnet. Sie bereiten die Objekte im Inventar (siehe Seite 4—12) auf den Einsatz vor. Mit dieser Schaltfläche können Sie zwischen den beiden aktiven Objekten hin und herschalten. Klicken Sie einmal darauf, um zum zweiten Objekt zu gehen. Klicken Sie erneut, um zum ersten Objekt zu wechseln. Beim nächsten Klicken sind Sie wieder bei Objekt Zwei. Klicken Sie erneut, um zum ersten Objekt zu wechseln usw.

Inventar-Schaltfläche. Durch das Klicken auf diese Schaltfläche öffnen Sie das Inventar (siehe Seite 4—12). Im Kampf müssen Sie dafür Aktionspunkte bezahlen. Selbst wenn Sie im Inventar nichts machen, kostet Sie dies Aktionspunkte.

Aktionspunkte. An diesen Lämpchen können Sie ablesen, wie viele Aktionspunkte Sie noch haben. Aktionspunkte werden nur im Kampf eingesetzt. Wenn also die Lämpchen aufleuchten, müssen Sie in einen Kampf verwickelt sein. Sobald Sie Aktionspunkte einsetzen, gehen die Lämpchen nacheinander aus. Zu Beginn jedes neuen Kampfspielzugs werden Ihre Aktionspunkte wieder aufgefüllt, und die

Lämpchen leuchten dann wieder auf.

Optionen-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die verfügbaren Optionen auf:



Auf Seite 4—33 finden Sie weitere Informationen zu den einzelnen Optionen.

Schaltfläche für aktives Objekt. Hier wird Ihr aktuelles aktives Objekt angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese große Schaltfläche, um das Objekt zu benutzen. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den verschiedenen Modi um (nur Waffen haben verschiedene Modi).

An der Aktionspunkteanzeige in der linken unteren Ecke können Sie ablesen, wie viele Aktionspunkte der Einsatz dieses Objekts Sie kosten wird. Wenn Sie nicht genug Aktionspunkte übrig haben (siehe Lämpchen über dem aktiven Objekt), können Sie das Objekt in diesem Spielzug nicht einsetzen. Aktionspunkte spielen nur im Kampf eine Rolle.

Ab und zu wird in der oberen rechten Ecke ein Modus angezeigt. Daran können Sie erkennen, welche Handlung mit diesem Objekt ausgeführt wird. Manchmal können Sie mit der rechten Maustaste auf diese Schaltfläche klicken, um den Modus zu wechseln.

Mit manchen Waffen können Sie auch gezielte Angriffe ausführen. Dabei handelt es sich immer um einen speziellen Modus. Sie sehen eine kleine Zielscheibe in der unteren rechten Ecke, wenn der Zielmodus aktiviert ist.

Munitionsleiste. Für einige Waffen und andere Objekte gibt es eine Munitionsleiste, die anzeigt, wie viele Schüsse oder Einsätze noch übrig sind, bevor Ihnen die Munition ausgeht. Behalten Sie diese Leiste genau im Auge. Wenn sie voll ist, steht Ihnen die komplette oder ein Großteil der Munition zur Verfügung. Die Leiste fällt ab, wenn Sie Munition verbrauchen. Sobald die Munition alle ist, verschwindet die Leiste.

Wenn Sie genauere Informationen zur Munition wünschen, wenden Sie "Untersuchen" auf das Objekt an (siehe unten).

Trefferpunkte. Dieser Zähler zeigt die Zahl der verbleibenden Trefferpunkte an. Wenn Sie gesund sind, ist der Zähler weiß. Wenn Sie verletzt sind, ist er gelb. Sind Sie dem Tode nah, ist der Zähler rot.

Falls Ihre Trefferpunkte den Wert 0 erreichen, sind Sie tot, und das Spiel ist vorbei. In diesem Fall müssen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder das gesamte Spiel noch einmal von vorn beginnen.

Rüstung. Hier wird Ihr aktueller Schutz angezeigt, der von Ihrer Figur und deren Rüstung abhängt. Während des Kampfes kann dieser Zähler steigen oder fallen. Falls Sie am Ende Ihres Spielzugs noch Aktionspunkte übrig haben, werden diese als Bonus auf die Rüstung angerechnet. Dadurch erklären sich die Schwankungen in dieser Anzeige.

Fähigkeiten-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die Fähigkeitenliste auf (siehe Seite 4—16).

Karten-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die automatische Karte auf (siehe Seite 4—24).

Figuren-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Figurenbildschirm auf (siehe Seite 4—17).

PIPBoy-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den RobCo PIPBoy 2000 auf (siehe Seite 4—20).

Kampf-Schaltflächen. Wenn Sie in einen Kampf verwickelt werden, öffnet sich die Tafel, die diese beiden Schaltflächen verdeckt, und offenbart folgendes:



SYMBOLLEISTE ODER CURSOR

Wenn Sie einen Cursor haben, um ein Ziel für eine Fähigkeit oder für einen Angriff festzulegen, können Sie diesen auf die Symbolleiste ziehen, um die Handlung abzubrechen und den normalen Mauszeiger aufzurufen. Wollen Sie auf jemanden schießen, um einen Kampf einzuleiten, klicken Sie auf die Waffe auf der Schaltfläche für das aktive Objekt, und ziehen Sie das kleine rote Fadenkreuz in die Spielansicht. Ziehen Sie das Fadenkreuz wieder auf die Symbolleiste, um den Angriff zu stoppen.

CURSOR

Aktions-Cursor. Sie steuern Ihre Figur mit dem Aktions-Cursor, einer praktischen Einrichtung, die Sie sehr schnell zu beherrschen lernen. Mit Hilfe des Aktions-Cursors kann sich Ihre Figur bewegen, kämpfen, mit ihrer Umgebung interagieren und Objekte einsetzen.

In der normalen Spielansicht gibt es drei Aktionsmodi, die der Cursor annehmen kann:

Bewegung	Befehl	Zielen
-----------------	---------------	---------------

Der dritte Modus, Zielen, steht nur im Kampf zur Verfügung oder wenn Sie versuchen, mit einer Waffe zu zielen, um einen Kampf einzuleiten.

Sie wechseln zwischen den verschiedenen Modi, indem Sie einmal die rechte Maustaste drücken. Durch erneutes Drücken der Maustaste schalten Sie in den nächsten Modus. Um vom Bewegungs- zum Befehls-Cursor zu kommen, drücken Sie einmal die rechte Maustaste. Wenn kein Kampf stattfindet, bringt der nächste Mausklick Sie wieder zum Bewegungs-Cursor zurück. In einem Kampf gelangen Sie durch Rechtsklicken mit dem Befehls-Cursor zum Ziel-Cursor.

BEWEGUNGSCURSOR

Der Standard-Cursor ist der Bewegungs-Cursor, der auch als Sechseck-Cursor bezeichnet wird.

Um normal zu gehen, bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm an die Stelle, an die Sie wollen, und drücken dann die linke Maustaste. Wenn der Weg dorthin frei ist, sucht sich Ihre Figur die kürzeste Strecke zum Ziel. Falls Sie aber nicht dorthin gehen können, erscheint ein rotes X in der Mitte des Sechseck-Cursors. Wenn Sie versuchen, die linke Maustaste zu drücken, während das X zu sehen ist, passiert gar nichts. Sie können die Strecke Ihrer Figur genauer steuern, wenn Sie dichter an Ihrer Figur klicken und kürzere Streckenabschnitte zurücklegen.

Wenn Sie laufen wollen, müssen Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die linke Maustaste drücken. Sie können Ihre Figur



Abbildung 4-9: Der Bewegungs- oder Sechseck-Cursor.

auch mitten in der Bewegung anhalten. Drücken Sie dazu einfach die linke Maustaste, während sich der Cursor an einer anderen Stelle befindet. Ihre Figur bewegt sich dann unverzüglich zu diesem neuen Ziel.

BEFEHLS-CURSOR

Gehen ist ja ganz hübsch, aber wenn Sie im Spiel aktiv werden wollen (indem Sie eine Tür öffnen oder mit jemandem sprechen), müssen Sie den Befehls-Cursor benutzen.



Abbildung 4-10:
Der Befehls-Cursor.

Benutzen Sie diesen Cursor, um auf das Objekt oder die Person zu zeigen, mit denen Sie interagieren wollen. Wenn Sie den Cursor auf ein Objekt ziehen und einige Sekunden dort lassen, erscheint neben dem Cursor ein Symbol. Dieses Symbol zeigt Ihnen an, welche Standardaktionen Sie ausführen können, wenn Sie die linke Maustaste drücken, während der Cursor auf diesem Objekt steht. Sie brauchen allerdings nicht auf das Symbol zu warten, bevor Sie die Maustaste drücken!

Um die Standardaktion auszuführen, drücken Sie einmal die linke Maustaste.

Wollen Sie andere Aktionen sehen, die Sie ausführen können, halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Daraufhin erscheint eine Liste von Aktionssymbolen. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste nach oben und unten. Das markierte Aktionssymbol bezeichnet die Aktion, die Sie ausführen, wenn Sie die Maustaste loslassen.

Wenn Sie den Maus-Cursor kurz auf einem Objekt ruhen lassen, wird außerdem der Name des Objekts im Anzeigefenster in der Symbolleiste darunter angezeigt. Wollen Sie mehr Informationen über das Objekt erhalten, dann wählen Sie die Aktion "Untersuchen".

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Liste der Aktionssymbole.

ZIELCURSOR

Wenn Sie auf die Schaltfläche für das aktive Objekt in der Symbolleiste klicken, während eine Waffe im Angriffsmodus zu sehen ist, erhalten Sie den Ziel-Cursor. Auf diese Weise beginnen Sie normalerweise einen Kampf. Dieser Cursor begegnet Ihnen außerdem ständig im Kampf selbst, deshalb sollten Sie sich damit vertraut machen.



Abbildung 4-11:
Der Ziel-Cursor.

Wenn Sie diesen Cursor auf ein geeignetes Ziel ziehen (wie den Typen da drüben, der Sie so provokant anguckt, oder den sabbernden Radscorpion), sehen Sie entweder eine Zahl oder ein rotes X.

Die Zahl steht für Ihre momentane Trefferwahrscheinlichkeit, die von der Beleuchtung, der Entfernung, Ihrem Können und der Rüstung des Ziels abhängt.

Das X bedeutet, daß Sie das Ziel unmöglich treffen können.
Weitere Informationen finden Sie unter "Kampf" (Seite 5—4).

AKTIONSSYMBOLE

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	<p>OBJEKT BENUTZEN/AUFHEBEN</p> <p>Mit dieser Aktion können Sie ein Objekt (z. B. einen Stein) aufheben oder ein Objekt in Ihrer Umgebung benutzen (z. B. eine Tür). Wenn es sich um ein kleines Objekt handelt, können Sie versuchen, es in Ihr Inventar aufzunehmen. Falls Sie im Inventar genug Platz haben, wird das Objekt unten auf die Liste gesetzt. Ist es dagegen ein großes Objekt, können andere damit anfangen. <i>Sie können Objekte in das Inventar aufnehmen, Leichen plündern und Objekte in Ihrer Umgebung benutzen.</i></p>
	<p>UNTERSUCHEN</p> <p>Wenn Sie Genaues über ein Objekt oder eine Person wissen wollen, verwenden Sie diese Aktion. Sie erhalten dann eine längere Beschreibung des Objekts oder der Person, die häufig wichtige Informationen enthält (z. B. wieviel Munition noch in einer Waffe ist oder wie schwer verletzt eine Person ist).</p> <p><i>Sie können so gut wie alles im Spiel untersuchen.</i></p>
	<p>FÄHIGKEIT ANWENDEN AUF</p> <p>Um eine der Fähigkeiten einzusetzen, die Sie erst aktivieren müssen, wählen Sie diese Aktion. Es erscheint dann eine Liste, von der Sie eine Fähigkeit wählen können, die Sie auf ein Objekt oder eine Person anwenden wollen. Welche Fähigkeiten zur Verfügung stehen, hängt davon ab, auf welches Objekt Sie dieses Aktionssymbol anwenden.</p> <p><i>Sie können dieses Symbol auf jedes Objekt anwenden, für das sich die Fähigkeit einsetzen lässt.</i></p>
	<p>OBJEKT ABLEGEN</p> <p>Steht nur im Inventar zur Verfügung. Wenn Sie ein Objekt nicht länger mit sich herumtragen wollen oder Ihr Inventar zu voll ist, dann ist dies die richtige Aktion. Sie legen damit das Objekt vor sich auf den Boden. Setzen Sie diese Aktion überlegt ein. Falls Sie ein wichtiges Objekt ablegen, könnte das Spiel verloren sein. Zwar können Sie zurückkehren, um das Objekt später wieder aufzuheben, doch könnte es dann für immer verschwunden sein.</p> <p><i>Diese Aktion funktioniert natürlich nur mit Objekten in Ihrem Inventar.</i></p>
	<p>FIGUR DREHEN</p> <p>Es kann wichtig sein, in welche Richtung Sie schauen. Verwenden Sie diese Aktion, um Ihre Figur im Uhrzeigersinn zu drehen. Mit jedem Mausklick drehen Sie sich um eine Seite des Sechsecks weiter. Es kostet Sie keine Aktionspunkte, diese Aktion im Kampf einzusetzen.</p> <p><i>Diese Aktion können Sie nur auf sich selbst anwenden.</i></p>

AKTIONSSYMBOLE

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	<p>REDEN Wenn Sie kommunizieren wollen (und wer wollte das nicht?), ist dies die richtige Aktion. Damit können Sie einen Dialog mit einer lebenden, atmenden Person einleiten. Sie können sich nicht mit Toten oder Bewußtlosen unterhalten. Manche Leute wollen gar nicht mit Ihnen sprechen. Andere haben nur wenig zu sagen, und ihr Text erscheint über ihrem Kopf in der Spielansicht. Wenn Ihnen jemand sehr viel zu sagen hat, öffnet sich ein Dialogbildschirm (siehe Seite 4-29). Außerdem haben moderne Computer Sprachfunktionen, so daß Sie auch manchmal mit einer Denkmaschine oder einem Computerterminal reden können. <i>Diese Aktion kann nur auf Menschen und einige Computer angewendet werden.</i></p>
	<p>INVENTAROBJEKT ANWENDEN AUF Wenn Sie eine Person mit einem Stimpak heilen oder einen Dietrich auf eine "verklemmte" Tür anwenden wollen, wählen Sie diese Aktion. Sobald Sie Ihr Ziel gewählt haben und dieses Symbol benutzen, erscheint eine kleinere Version Ihres Inventars. Scrollen Sie darin nach unten, wenn nötig, und wählen Sie das Objekt, das Sie benutzen wollen, damit Ihre Figur es auf das Ziel anwenden kann. Natürlich hat es nicht viel Sinn, ein Stück Obst auf eine Tür anzuwenden, doch genau dieses Obst können Sie einer anderen Person zu essen geben. Weitere Informationen finden Sie unter "Inventar" (Seite 4-12) und "Ausrüstung" (Seite 5-14). <i>Diese Aktion kann auf Personen und Objekte in Ihrer Umgebung angewendet werden.</i></p>
	<p>WAFFE ENTladen Wenn Sie Munition aus einer Waffe entfernen wollen, benutzen Sie diese Aktion. Sie funktioniert im Inventar- und Plünderungsbildschirm. Oft werden Sie nur die Munition aus der schweren Waffe eines gefallenen Gegners mitnehmen und die Waffe selbst zurücklassen wollen. Vielleicht wollen Sie auch die Munition in Ihrer Lieblingswaffe auswechseln. Mit diesem Symbol lassen sich solche Aktionen perfekt durchführen. <i>Funktioniert nur bei Waffen, die Munition enthalten, und nur im Inventar- und Plünderungsbildschirm.</i></p>
	<p>ABBRECHEN Wenn Sie keine der obengenannten Aktionen durchführen wollen, wählen Sie dieses Symbol, und es ist, als sei nichts geschehen. <i>Immer verfügbar, überall und für alles.</i></p>

INVENTAR

Im Inventarbildschirm sammeln und benutzen Sie die Objekte, die Sie bei Ihren Abenteuern finden. Sie können nur so viele Objekte mitführen, wie Ihrer Tragekapazität zuläßt. Die Objekte haben ein unterschiedliches Gewicht. Untersuchen Sie jedes Objekt, um herauszufinden, wieviel es wiegt.



Abbildung 4-12: Der Inventarbildschirm.

Sie haben einen Inventar-Cursor und einen Inventar-Aktionscursor. Benutzen Sie wie gewohnt die rechte Maustaste, um zwischen den beiden Cursorn umzuschalten.

Der Inventar-Cursor hat die Form einer Hand. Sie können damit Objekte aufheben und ablegen. Klicken Sie auf ein Objekt, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt dort abzulegen. Falls Sie mehr als ein Objekt bewegen, erscheint ein spezielles Menü, wenn Sie das Objekt an seinem neuen Platz ablegen.



Abbildung 4-13:
Der Hand-Cursor
im Inventar.

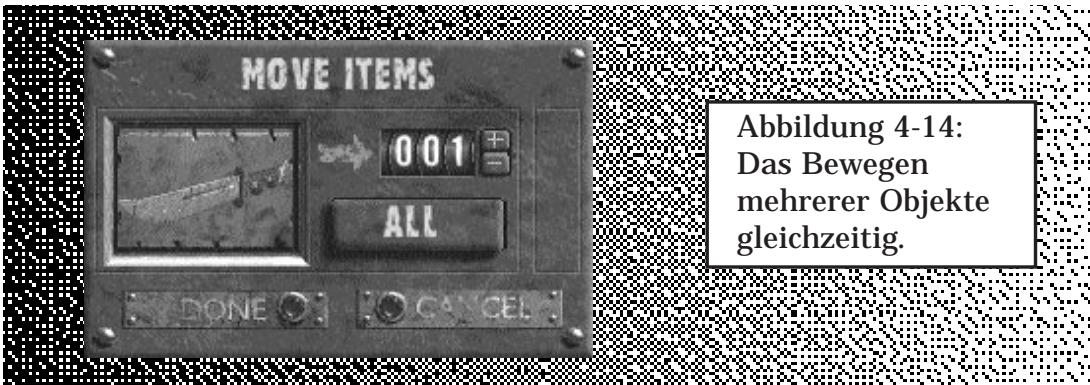


Abbildung 4-14:
Das Bewegen
mehrerer Objekte
gleichzeitig.

Klicken Sie auf die Pfeil-Schaltflächen, um die Zahl der zu bewegenden Objekte zu verringern oder zu erhöhen. Der Zähler beginnt bei einem Objekt. Drücken Sie die Schaltfläche ALLE, um den Zähler auf die Zahl aller Objekte zu bringen. Mit ABBRECHEN brechen Sie den gesamten Vorgang ab. Dieses Menü erscheint auch, wenn Sie einen Stapel von Objekten ablegen.

Wenn Sie VÖLLIG GLEICHE Objekte aufeinanderlegen, bilden sie einen "Stapel". Gestapelte Objekte sind etwas praktischer. Wenn Sie Objekte gestapelt haben, erscheint eine Zahl auf dem Stapel, um anzugeben, wie viele Objekte sich im Stapel befinden. Bei Einzelmunition wird die Schußzahl angezeigt, nicht die Zahl der Magazine. Wenn Sie Munition bewegen, bewegen Sie die Magazine, nicht die einzelnen Patronen. Alles klar?

Mit dem Inventar- Aktionscursor können Sie Aktionen mit Objekten in Ihrem Inventar durchführen. Mit der Aktion OBJEKT BENUTZEN/AUFHEBEN wird das Objekt automatisch auf Sie selbst angewendet. Mit dem Symbol OBJEKT ABLEGEN legen Sie das Objekt ab. In 99,9 % aller Fälle können Sie das Objekt danach wieder aufheben. Wenn Sie es aber herumliegen lassen, kann es passieren, daß eine andere Person es aufhebt. Und wenn Sie ein Objekt ablegen, während Sie sich in den verlassenen Wüsten auf der Weltkarte aufhalten, sehen Sie ihn nie wieder. Überlegen Sie es sich also gut, bevor Sie Objekte ablegen. Sie können Ihnen buchstäblich durch die Finger rinnen!

Der Inventarbildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt: Anzeigefenster, aktuelle Ausrüstung und Inventarliste.

Im Anzeigefenster finden Sie wichtige Informationen über Ihre Figur und über Objekte, die Sie untersuchen. Wenn Sie Inventarobjekte bewegen, werden in diesem Anzeigefenster die aktuellen Angaben zu Waffen, Rüstung oder anderen Ausrüstungsgegenständen anzeigen. Im Anzeigefenster können Sie z. B. zwei verschiedene Waffen vergleichen, um sich Vorteile im Spiel zu sichern.

Zur aktuellen Ausrüstung gehören die Rüstung, die Sie tragen, und die Gegenstände, die Sie als aktive Objekte bestimmt haben. Ein Sichtfenster zeigt Sie mit Ihrer aktuellen Ausrüstung.

Die Inventarliste zeigt alle übrigen Objekte Ihrer Ausrüstung. Sie können darauf nicht so unmittelbar zugreifen wie auf Ihre aktiven Objekte, doch das spielt nur im Kampf eine Rolle.

INVENTAR-BILDSCHIRM

Wenn Sie das erste Mal zum Inventarbildschirm kommen oder Ihre Figur untersuchen, erhalten Sie grundsätzliche Informationen über sich selbst.

WA

Ihre aktuelle Wahrnehmung.

AU

Ihre aktuelle Ausdauer.

CH

Ihr aktuelles Charisma.

IN

Ihre aktuelle Intelligenz

AG

Ihre aktuelle Beweglichkeit.

LK

Ihr aktuelles Glück.

**ZUR ZEIT AKTIVE
OBJEKTE**

Bei Waffen werden hier Schaden, Munitionsart, Reichweite und andere nützliche Informationen und bei anderen Objekten eine kurze Beschreibungen und wichtige Informationen angezeigt.

ST

Ihre Stärke unter Berücksichtigung aller Faktoren wie Strahlung, Chemikalien usw. Dies wird als Ihre aktuelle Stärke bezeichnet.

NAME

Falls Sie ihn vergessen haben.

**TREFFER-
PUNKTE**

Aktuell/
Maximal

GESAMTGEWICHT

Hier können Sie ablesen, wieviel Gewicht in Pfund Sie mitführen. Sie können nicht mehr tragen, als Ihre Tragfähigkeit erlaubt. Wenn Sie Ihrer maximalen Tragfähigkeit zu nahe kommen, sollten Sie sich überlegen, welche Objekte Sie ablegen wollen. Sie haben keine Nachteile, wenn Sie besonders viel Gewicht mitführen.

RÜSTUNG

Hier werden Rüstung, Verletzungsresistenz und Schadensgrenze für die getragene Rüstung angezeigt. Normaler Schaden entsteht durch Patronen, Messer und stumpfe Gegenstände (wie die häßliche schwere Faust, die gerade auf Sie zukommt!). Laserschaden wird durch Laserwaffen erzeugt. Feuerschaden entsteht durch Flammenwerfer. Plasmaschaden wird durch moderne Plasmawaffen hervorgerufen. Explosionsschaden entsteht durch Sprengkörper wie Granaten und Raketen. EMP-Schaden (durch elektromagnetische Impulse) hat keine Wirkung auf Menschen und wird daher nicht angezeigt.

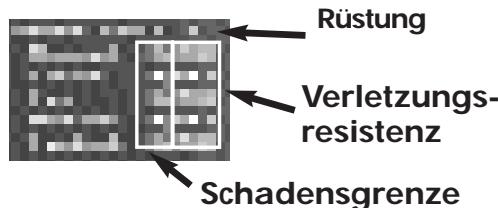


Abbildung 4-15: Der Inventarbildschirm.

WAFFEN LADEN UND ENTLADEN

Waffen laden. Sie können Munition auf eine Waffe ziehen, um, sie zu laden. Um dabei Erfolg zu haben, muß das Kaliber gleich sein (durch Untersuchung der Waffe und der Munition erfahren Sie das Kaliber). Auch die Art der Munition muß übereinstimmen. Sie können eine Waffe nicht teilweise mit Hohlmantelgeschossen laden und dann mit Stahlkerngeschossen auffüllen. Und wenn die Waffe komplett geladen ist, können Sie natürlich auch keine weitere Munition nachladen.

Waffen entladen. Um die Munition aus einer Waffe zu entfernen, verwenden Sie den Inventar- Aktionscursor und wählen das Symbol WAFFE ENTLADEN. Die Munition erscheint dann in Ihrem Inventar.

Sie können auch auf einem Plünderungsbildschirm Waffen entladen. Es ist leichter, die benötigte Munition ohne die dazugehörige Waffe zu tragen, die Sie ja bereits besitzen. Außerdem sparen Sie dabei Gewicht.

ANDERE AKTIONEN IM INVENTAR

Inventarliste. Der letzte Bereich Ihres Inventars ist die Liste der Objekte, die Sie tragen. Sie wird als Inventarliste bezeichnet und befindet sich auf der linken Bildschirmseite.

Wenn Sie ein Objekt auf der Liste nach oben oder unten versetzen wollen, heben Sie es einfach auf, und ziehen Sie es an seinen neuen Platz.

Wenn Sie völlig gleiche Objekte aufeinander ziehen, werden Stapel gebildet. Waffen sind nur dann identisch, wenn sie genau die gleiche Menge Munition enthalten und auch die Munition selbst die gleiche ist. Aus Waffen werden daher selten Stapel gebildet.

Behälter. Behälter sind besondere Objekte, in denen andere Gegenstände verstaut werden können. Eine Tasche oder ein Rucksack gelten als Behälter. Mit Behältern können Sie zwar nicht mehr Ausrüstung mitführen, als Sie tragen können (wegen Ihrer maximalen Tragekapazität), doch Sie können die Objekte besser sortieren.

Von der Inventarliste aus können Sie Objekte in einem Behälter verstauen. Ziehen Sie dazu das Objekt einfach auf den Behälter, in dem Sie es verstauen wollen.

Um einen Behälter zu öffnen, benutzen Sie den Inventar-Aktionscursor und wählen das Symbol OBJEKT BENUTZEN/AUFHEBEN. Daraufhin erscheint eine Abbildung des Behälters, und die Inventarliste zeigt seinen Inhalt.

Wenn Sie Objekte aus einem Behälter entfernen und wieder auf Ihre Inventarliste setzen wollen, ziehen Sie das Objekt einfach auf die Abbildung im Sichtfenster.

Um einen Behälter zu schließen, klicken Sie auf die Abbildung im Sichtfenster.

Behälter können nicht gestapelt werden.

FÄHIGKEITENLISTE (KÖNNEN)

Manche Fähigkeiten, wie die Kampffähigkeiten, werden automatisch eingesetzt. Wenn Sie eine Waffe abfeuern, setzen Sie automatisch die entsprechenden Fähigkeiten ein. Andere Fähigkeiten dagegen müssen aktiv von Ihnen eingesetzt werden. Diese Fähigkeiten finden Sie auf der Fähigkeitenliste, die Sie über die Schaltfläche KÖNNEN aufrufen können.

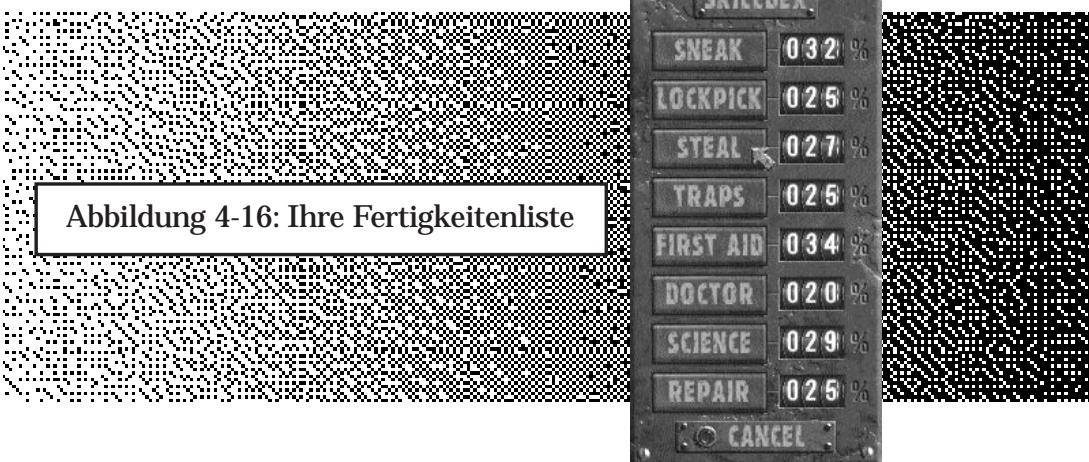


Abbildung 4-16: Ihre Fertigkeitenliste

Klicken Sie auf die Fähigkeit, die Sie einsetzen wollen. Für die meisten Fähigkeiten müssen Sie ein Ziel angeben. Wenn Sie die Wahl einer Fähigkeit rückgängig machen wollen, bevor Sie das Ziel festgelegt haben, ziehen Sie den Cursor auf die Symbolleiste.

Schneller geht es, wenn Sie zum Wählen der Fähigkeiten die Tasten 1 bis 8 benutzen. Sie sparen damit viel wertvolle Zeit.

Nur das Schleichen funktioniert ohne Ziel, Sie schleichen also einfach drauflos. Um mit dem Schleichen aufzuhören, können Sie es entweder über die Fähigkeitenliste deaktivieren oder durch Laufen abbrechen. Um Sie daran zu erinnern, daß Sie gerade schleichen, sehen Sie ein entsprechendes Symbol direkt über der Symbolleiste.

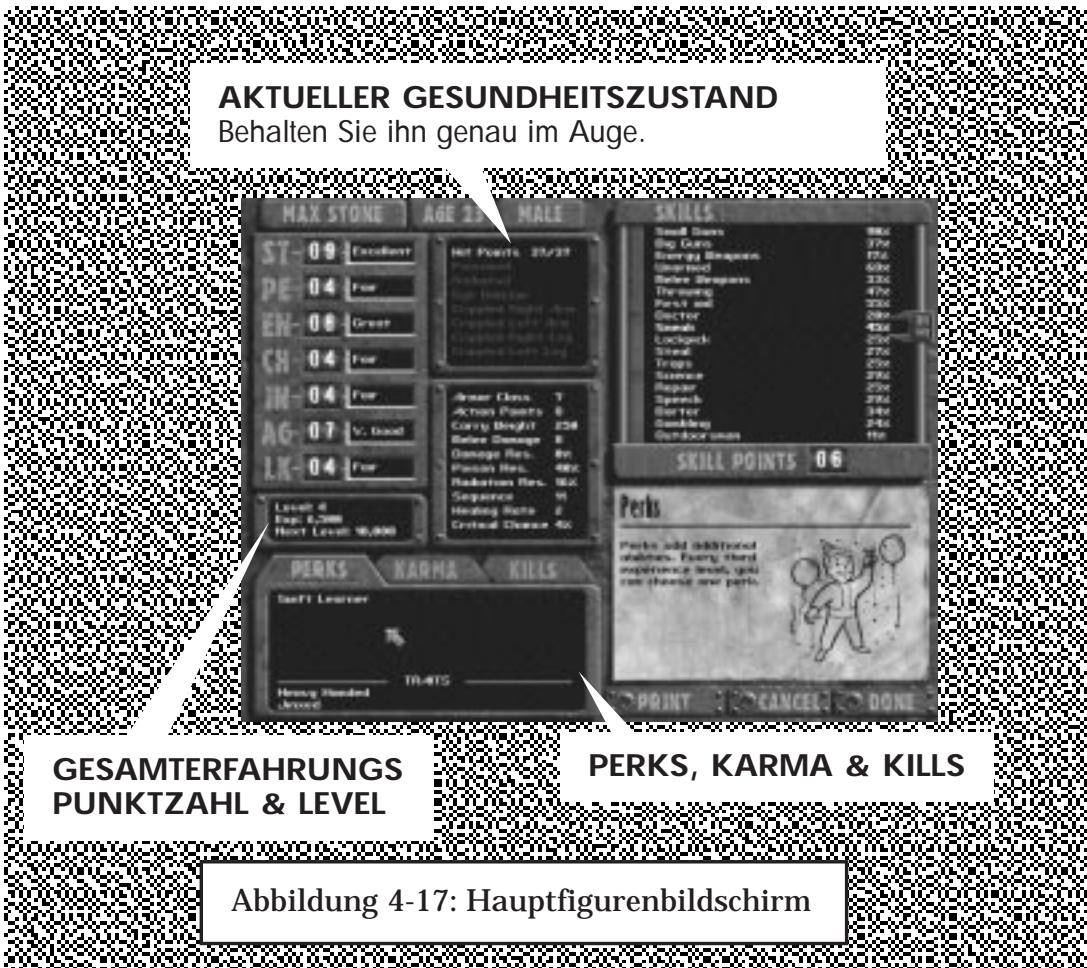
Auf Seite 3—10 finden Sie eine Liste der Fähigkeiten und ihrer Einsatzmöglichkeiten.



Das korrekte Anlegen einer Latrine ist eine wichtige Fähigkeit zum Überleben in der Wildnis, die Sie häufig üben sollten.

FIGURENBIIDSCHIRM

Während Sie auf dem Inventarbildschirm einen nützlichen Überblick über Ihre Figur erhalten, finden Sie die vollständigen Informationen auf dem Figurenbildschirm. Sie greifen über die Symbolleiste auf diesen Bildschirm zu.



Der Hauptzweck des Figurenbildschirms besteht darin, Ihnen Informationen über den Status Ihrer Figur zu vermitteln: Bin ich schwer verletzt? Wenn ja, wo? Vergiftet? Wie viele Erfahrungspunkte habe ich? Wann erreiche ich das nächste Level? Wie viele Fähigkeitspunkte habe ich? Welchen Fähigkeitsstand habe ich genau? Und vieles mehr ...

Das sind so viele Fragen, daß wir einen ganzen Bildschirm brauchen, um sie zu beantworten.

Wenn Sie Ihre eigene Figur gestaltet oder eine der vorgegebenen Figuren modifiziert haben, werden Sie mit einem Großteil dieses Bildschirms vertraut sein. Wenn nicht, wird es ein bißchen länger dauern, bis Sie sich daran gewöhnt haben, aber allzu schwierig ist es nicht.

Sie können auf jeden Text und jedes Objekt auf diesem Bildschirm klicken, um in dem Fenster unten rechts auf dem Bildschirm weitere Informationen darüber anzeigen zu lassen.

Auf der rechten Bildschirmseite sehen Sie den Namen der Figur (falls Sie ihn vergessen haben sollten!) und die aktuellen Anfangswerte für Stärke, Wahrnehmung usw.

Direkt darunter befinden sich das aktuelle Level und die Gesamtzahl Ihrer Erfahrungspunkte. Wenn Sie Erfahrung durch Aktionen und Kampf sammeln, verändern sich die Zahlen in diesem Bereich. Das "Level" ist das aktuelle Niveau Ihrer Figur, je höher, desto besser. "Erf." steht natürlich für die Erfahrung, die Sie bis jetzt gesammelt haben. Je mehr, desto besser. Die Zeile "Nächst. Level" zeigt an, wieviel Erfahrung Sie noch brauchen, bis Sie das nächste Level erreichen.

Zusätzlich zu Ihren aktuellen und maximalen Trefferpunkten, die Sie auch an anderer Stelle finden (in der Symbolleiste und dem Inventarbildschirm), liefert Ihnen der Figurenbildschirm auch wichtige Angaben zur Gesundheit Ihrer Figur.

Die Textzeilen unter den Trefferpunkten sollten blaßgrün sein. Das ist ein gutes Zeichen. Wenn sie leuchtend grün sind, haben Sie ein besonderes Problem.

"Vergiftet" bedeutet, daß Sie vergiftet wurden. Eine Vergiftung ist in Fallout ziemlich gefährlich, wenn sie nicht behandelt wird, doch im allgemeinen nicht tödlich. Vergiftungen wirken sich über einen langen Zeitraum aus. Je mehr Gift Sie aufgenommen haben, desto länger ist Ihre Gesundheit beeinträchtigt. Wenn das Gift langsam abgebaut ist, sind Sie sozusagen für eine längere Zeit gegen eine erneute Vergiftung resistent. Trotzdem sollten Sie diesen Zustand möglichst vermeiden.

"Verstrahlt" heißt, daß Sie meßbare Strahlenschäden aufweisen. Strahlung tritt immer noch in der Form radioaktiven Niederschlags und an bestimmten Gefahrenstellen auf. Es soll Kreaturen geben, die so stark verstrahlt sind, daß sie allein durch Hautkontakt Strahlenschäden verursachen können. Meiden Sie diese Kreaturen also möglichst. Verstrahlung hat viele schädliche Auswirkungen, doch im allgemeinen gilt, daß die Wirkung schwächer ist, je höher Ihre Strahlenschäden sind. Wie stark Sie verstrahlt sind, können Sie mit Hilfe des Geigerzählers feststellen. Im medizinischen Vaultnotlabor, das sich in der Nähe des Eingangs befindet, können Sie Ihre Strahlenschäden behandeln lassen. Es kann sein, daß Sie auch an anderen Stellen Ihre Strahlenschäden behandeln können.

"Augenverletzung", "Armverletz. (rechts)", "Armverletz. (links)", "Beinverletz. (rechts)" und "Beinverletz. (links)" beziehen sich auf unbrauchbar gewordene Gliedmaßen oder Körperteile. Diese Verletzungen ziehen Sie sich normalerweise im Kampf zu. Sie können diese schweren Verletzungen heilen, indem Sie ins Vaultnotlabor gehen, die Fähigkeit ARZT einsetzen oder anderes medizinisch geschultes Personal aufsuchen.

Die Wirkungen dieser schweren Verletzungen addieren sich.

Über dem Fenster unten rechts, der sog. Figurenkarte (mit dem Vaultmann-Warenzeichen), werden die Fähigkeiten Ihrer Figur angezeigt. Wenn Sie Fertigkeitspunkte übrig haben (jede Zahl über 000), können Sie hier auf Ihre Fähigkeiten verteilen und diese so verbessern (weitere Informationen finden Sie unter "Erfahrung" auf Seite 5—21).

Tabelle 4-1 Persönliche Schadenswirkungen

SCHADEN	WIRKUNG
Sehschäden.....	Wenn Ihre Augen verletzt sind, ist Ihre Wahrnehmung so lange geringer, bis die Verletzung geheilt ist. Distanzkämpfe werden durch solche Schäden stark erschwert.
Armverletzung	Wenn einer Ihrer Arme verletzt ist, können Sie keine beidhändigen Waffen benutzen. Sind beide Arme in Mitleidenschaft gezogen, können Sie gar keine Waffen mehr einsetzen.
Beinverletzung	Wenn ein Bein verwundet ist, erschwert dies Ihre Bewegungsfähigkeit (Sie brauchen mehr Handlungspunkte, um dieselbe Entfernung zurückzulegen). Rennen wird dadurch völlig unmöglich. Sind beide Beine verletzt, können Sie sich so gut wie gar nicht mehr bewegen. Rennen ist nach wie vor unmöglich. Nach dem Kampf sieht es aus, als ginge Ihre Figur ganz normal, doch das ist nur ein Trick, um Sie vor gierigen Gegnern zu schützen. Suchen Sie schnellstens einen Arzt auf!

Wenn Ihre Figur die Welt erkundet, Entscheidungen trifft und an Erfahrung gewinnt, können Sie ihre Entwicklung in dieser praktischen und vielseitigen Datenanzeige verfolgen.

Die erste elektronische Datenkarte ist "Bonus". Darauf sehen Sie alle Eigenschaften, die Sie für Ihre Figur gewählt haben, und können ihre Wirkung mit Hilfe der Figurenkarte untersuchen. Zusätzlich werden alle Eigenschaften, die Sie gewählt haben, ebenfalls auf dieser Karte angezeigt.

Die zweite Datenkarte ist "Karma". Wenn Sie fies oder freundlich waren, wird dies hier vermerkt. Alle Figuren haben einen Ruf. Er beginnt bei 0 (Null). Wenn Sie edles Verhalten an den Tag legen und große Taten vollbringen, steigt der Ruf Ihrer Figur (er wird also positiv). Verhalten Sie sich dagegen unsozial oder zeigen andere schlechte Eigenschaften, fällt Ihr

Ruf ab (er wird also negativ). Der Ruf Ihrer Figur hat unterschiedliche Auswirkungen auf verschiedene Personen. "Gute" Menschen reagieren positiv auf jemanden mit einem guten Ruf und negativ auf jemanden mit einem schlechten Ruf, während es bei "schlechten" Menschen genau umgekehrt ist. Außerdem können Sie einen Ruf für bestimmte Eigenschaften erringen oder schlecht auf die Präparate reagieren, die Sie einnehmen. Wenn dies der Fall ist, werden solche Reaktionen auf Ihrer Karte unter "Karma" vermerkt. Verwenden Sie die Figurenkarte, um weitere Informationen zu erhalten.

Die dritte Karte ist "Opfer". Wie bei einem solchen Titel zu vermuten, zeigt sie an, wie viele und welche Art von Kreaturen Sie im Kampf erlegt haben. Damit werden quasi Ihre Punkte gezählt. Sicherlich interessiert es Sie, daß sich die Zahl der getöteten Geschöpfe (also Menschen, Tiere, gefährliche Mutanten) auf Ihr Spiel auswirkt. Je mehr Sie umbringen, desto größer die Wirkung. Die genauen Folgen Ihrer diesbezüglichen Fähigkeiten finden Sie während des Spiels heraus.

Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie drei Schaltflächen: DRUCKEN, ABBRECHEN und OK.

Drucken

Mit dieser Option speichern Sie den aktuellen Spielstand Ihrer Figur als Textdatei auf Ihrem Computer. So können Sie mit Ihren Freunden tauschen oder einfach nur ein bißchen angeben. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein anderer Bildschirm. Geben Sie den gewünschten Namen für die Textdatei ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Abbrechen

Damit kehren Sie ins Spiel zurück. Alle Änderungen, die Sie seit dem Öffnen des Figurenbildschirms an Ihrer Figur vorgenommen haben, werden dabei ignoriert, und Ihre Figur wird wieder in den Zustand zurückversetzt, den sie vor dem Eintritt in den Figurenbildschirm hatte.

OK

Damit akzeptieren Sie alle Änderungen an Ihrer Figur und kehren ins Spiel zurück.

ROBCO PIPBOY 2000

Um Vaultbewohnern bei der Aufzeichnung von Informationen zu helfen (und Informationen sind unglaublich wertvoll, sie könnten sogar die wertvollste Waffe sein, die wir zum Schutz vor dem Untergang der Zivilisation haben, also aufgepaßt!), hat Vault-Tec den RobCo PIPBoy 2000 von RobCo Industries als den Persönlichen Informationsprozessor für seine Vaultbewohner gewählt.

Der RobCo PIPBoy 2000 (im folgenden kurz PIPBoy genannt) ist ein praktisches Gerät, das Sie am Handgelenk tragen. Er ist klein, vor allem nach heutigen Maßstäben, und speichert reichlich Informationen für Sie. Und das alles mit modernen Grafiken in Super-Deluxe-Auflösung!



Abbildung 4-18: Das Hauptbildschirm-Interface des RobCo PIPBoy 2000

Verwenden Sie die Schaltflächen, um die verschiedenen Funktionen des PIPBoy aufzurufen. Manche Funktionsbildschirme enthalten auch Text im Anzeigefenster, den Sie wählen können. Diese Text-Schaltflächen ändern ihre Helligkeit, wenn Sie die Maus darauf ziehen..

Status

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich über den Status Ihres jeweiligen Abenteuers oder Ihrer Aufgabe zu informieren. Die Abenteuer sind nach Schauplatz geordnet. Aufgaben, mit denen Sie gerade beschäftigt, aber noch nicht abgeschlossen sind, erscheinen in Grün. Bereits abgeschlossene Aufgaben erscheinen in Rot. Alle neuen Aufgaben, die Ihnen gestellt werden, sind hier zu sehen.

Karte

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der Schauplätze aufzurufen, die Sie bereits besucht haben. Wählen Sie einen Schauplatz, um die automatische Karte für dieses Gebiet aufzurufen. Ihr PIPBoy speichert automatisch eine Karte aller Schauplätze, die Sie besuchen. Wenn Sie wissen wollen, wo sich ein Schauplatz befindet, benutzen Sie die se Funktion.

Archives

Der PIPBoy verfügt auch über einen Videorecorder. Alle Filme werden vom PIPBoy automatisch für später aufgezeichnet. Wählen Sie einen beliebigen bereits gesehenen Film, um ihn sich noch einmal anzuschauen.

Ende

Damit schalten Sie den PIPBoy vorläufig aus und kehren in die Fallout-Welt zurück.

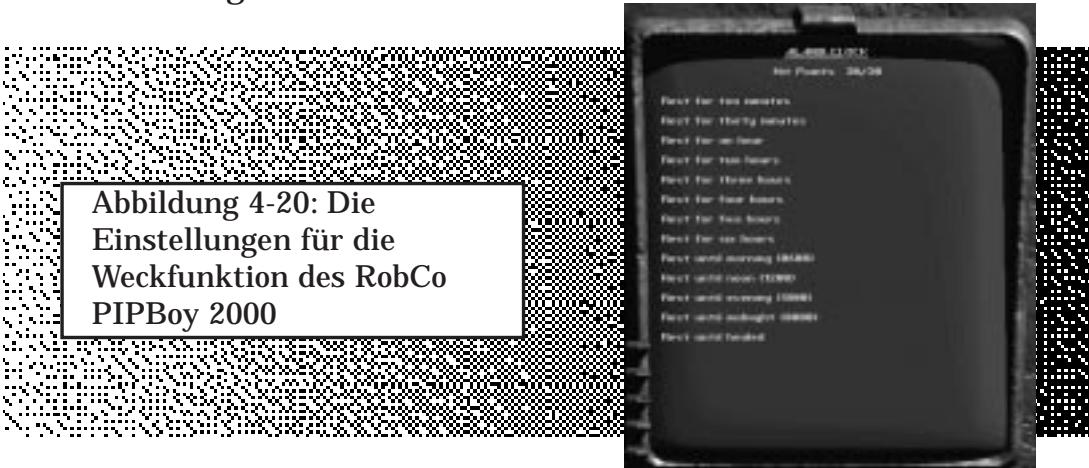
DIE PIPBOY-UHR

Der PIPBoy enthält auch einen Wecker. Um die Zeit in der Fallout-Welt schneller vergehen zu lassen, benutzen Sie diesen Wecker, damit Sie sich bis zur von Ihnen eingestellten Zeit ausruhen können.



Abbildung 4-19: Die wahlweise Weckfunktion des RobCo PIPBoy 2000. Gehört zum Standard bei allen von Vault-Tec zur Verfügung gestellten Versionen.

Dieser Teil des PIPBoy zeigt immer das aktuelle Datum und die Spielzeit an. Klicken Sie auf das Weckersymbol, um die Liste der Zeiteinstellungen aufzurufen.



Mit den verschiedenen Zeiteinstellungen können Sie sich für folgende Zeiträume ausruhen oder schlafen legen:

10 Minuten

30 Minuten

1 Stunde

2 Stunden

3 Stunden

4 Stunden

5 Stunden

6 Stunden

Bis 0600 (6:00 Uhr morgens)

Bis 1200 (12:00 Uhr mittags)

Bis 1800 (6:00 Uhr abends)

Bis 0000 (Mitternacht)

Bis Sie geheilt sind

Benutzen Sie die Zeiteinstellung von 10 Minuten bis zu 6 Stunden, wenn Sie sich zu einer bestimmten Zeit tagsüber oder nachts mit

jemandem treffen müssen. Einige Dinge können nur nachts oder tagsüber erledigt werden. Manche Läden sind z.B. nur nachts geöffnet.

Die "Bis"-Einstellungen rücken die Uhr auf die angegebene Zeit vor. Es handelt sich dabei um stärkere Versionen der normalen Timer. An Außenschauplätzen wechseln Tag und Nacht mit verschiedenen Lichtverhältnissen ab. Wenn Sie Angst vor der Dunkelheit haben, schlafen Sie bis 06:00 Uhr, und warten Sie dann ein Stunde. Sind Sie dagegen lieber nachts unterwegs, schlafen Sie bis 18:00 Uhr, und warten Sie dann ein Stunde.

Der Wecker zeigt Ihre aktuellen und maximalen Trefferpunkte an. Wenn Sie sich ausruhen, ergänzen Sie Ihre Trefferpunkte schneller. Alle sechs Stunden werden Ihre wiedergewonnenen Trefferpunkte in die Heilung umgewandelt. Schlafen Sie bis zum nächsten Morgen, um gut ausgeruht wieder aufzuwachen. Sie können auch die Einstellung zum Ausruhen bis zur Heilung wählen. In dem Fall schlafen Sie so lange, bis Sie wieder Ihre maximale Trefferpunktzahl haben.

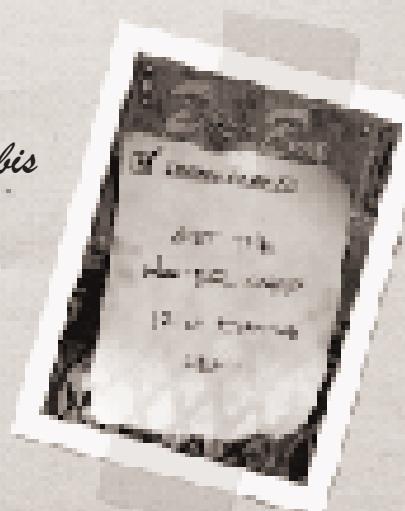
Während Sie sich ausruhen, können Sie die ESC-Taste drücken, um sofort aufzuwachen.

LAUTER NÜTZLICHE FUNKTIONEN!

Sie können den PIPBoy 2000 zur Erinnerung an wichtige Daten und Ereignisse verwenden

Wir haben Ihren PIPBoy so programmiert, daß er die Zahl der Tage angibt, die das Wasser im Bunker noch ausreicht. Nur dieser Wert sollte Sie kümmern, bis wir in Sicherheit sind und einen neuen Wasseraufbereitungschip haben.

Der Wert zeigt die Zahl der Tage bis zu unserem Ableben an. Wenn es soweit kommt, sind Ihre Abenteuer nur noch soviel wert wie ein Satz wollene Unterwäsche mittags in der Sahara! Wir werden alle sterben! Und das wollen wir nicht. Verstanden?



Ihr PIPBoy wird automatisch und korrekt Kalenderdaten anzeigen, selbst nach der Jahrtausendwende!¹

¹Ihr PIPBoy 2000 hat eine begrenzte Garantie von drei Monaten.

AUTOMATISCHE KARTE

Um Sie daran zu erinnern, wo Sie schon waren, merkt sich Ihr hilfreicher PIPBoy 2000 alle Schauplätze, die Sie besucht haben, und deren Aussehen. Diese Informationen werden in der Funktion "Automatische Karte" gespeichert. Wenn Sie eine Karte erforschen, wird mehr davon offenbart und gespeichert. Die automatische Karte verzeichnet alle Mauern und Gebäude, auf die Sie stoßen.

Sie können auch schneller auf die automatische Karte für die Stadt, in der Sie sich befinden, zugreifen, indem Sie die Schaltfläche KAR in der Symbolleiste drücken. Sie sehen dann den aktuellen Ausschnitt Ihres Schauplatzes. Um die anderen Schauplätze zu sehen, müssen Sie die automatische Gesamtkarte über den PIPBoy aufrufen.

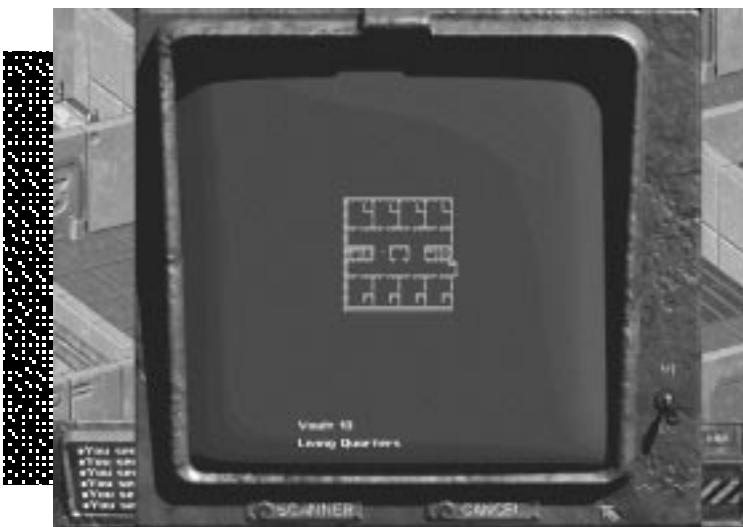


Abbildung 4-21: Eine Automatische Karte

Mit "Hi/Lo" schalten Sie zwischen hoher und niedriger Auflösung um. Bei der hohen Auflösung sehen Sie mehr Einzelheiten. Die niedrigere Auflösung ist manchmal einfacher zu überblicken.

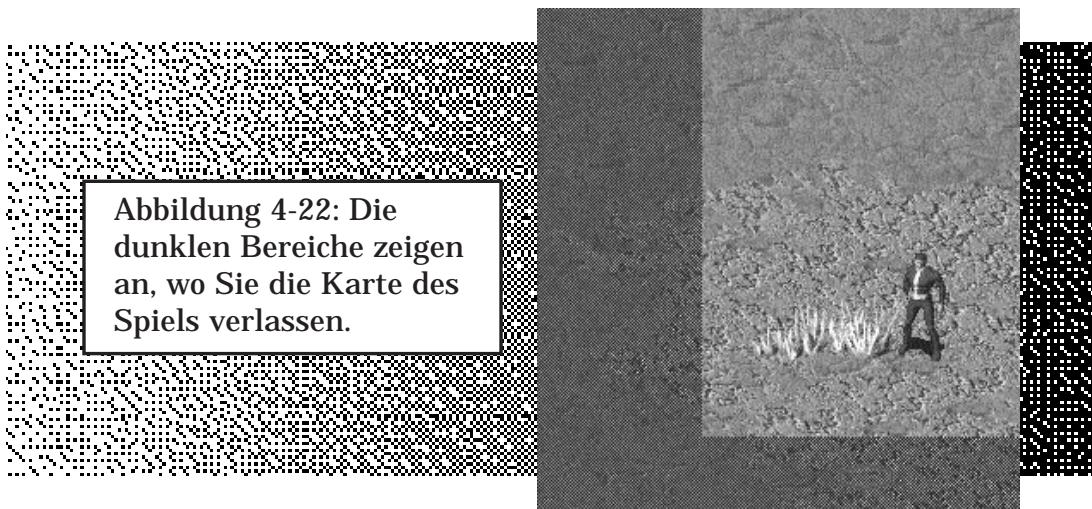
Mit der Schaltfläche "Scanner" aktivieren Sie den Scanner, falls er zu Ihren aktiven Objekten gehört. Der Scanner zeigt außer Ihnen selbst auch alle anderen Menschen und übrigen Wesen auf der Karte an. Der Scanner funktioniert nur auf der aktuellen Karte. Sie können ihn nicht auf einer Karte verwenden, auf der Sie sich nicht selbst befinden.

Mit ABBRECHEN kehren Sie ins Spiel zurück.

WELTKARTE

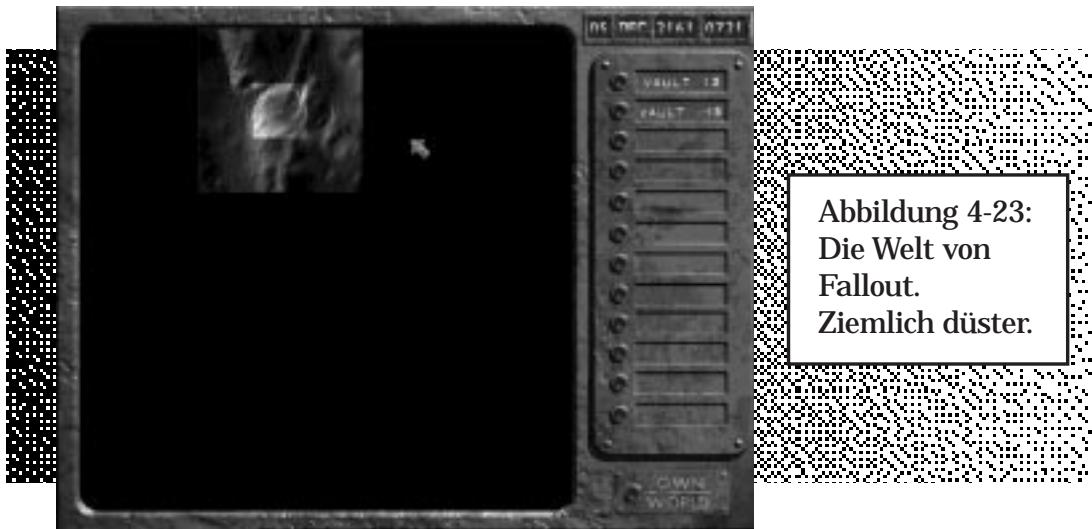
Die Spielansicht und die automatische Karte sind ideal für kleine Gebiete, doch die Atomwüste ist ein riesiger Bereich. Um von einem Gebiet ins andere zu kommen, brauchen Sie die Weltkarte.

Wenn Sie den Rand einer Einzelkarte im Spiel erreichen, gehen Sie wie folgt zur Weltkarte:



Wenn Sie den dunklen Bereich betreten, werden Sie automatisch in die Weltkarte versetzt. Auf diese Weise können Sie zwar einen gefährlichen Ort verlassen, aber rechnen Sie nicht mit einem herzlichen Empfang, wenn Sie zurückkehren.

Die Weltkarte sieht ungefähr folgendermaßen aus:



Klicken Sie auf die Schaltfläche STADT/WELT, um zwischen den Stadtplänen (siehe unten) und der Weltkarte umzuschalten.

Zu Beginn liegt ein Großteil der Welt im Dunkeln. Dies sind die Gebiete, die Sie noch nicht erforscht haben. Ihre unmittelbare Umgebung ist leicht erhellt. Sie haben sie zwar gesehen, aber noch nicht untersucht. Wenn Sie einen neuen Bereich der Weltkarte betreten, erhellt sich dieser, und die angrenzenden Felder werden als solche markiert, die Sie aus der Entfernung gesehen haben.

Klicken Sie auf die Weltkarte, um Ihren Weg zu diesem Ziel zu beginnen. Sie können einfach auf die Dunkelheit klicken. Das müssen Sie sogar, um die vor Ihnen liegenden unbekannten Gebiete zu erkunden.

Datum und Uhrzeit werden in der oberen rechten Ecke angezeigt. Die Zeit spielt in Fallout eine wichtige Rolle. Versuchen Sie Ihre Aufgaben immer möglichst schnell zu erledigen. Ihr Weg durch die Welt verbraucht mehr Zeit als alles andere. Arbeiten Sie sich so vorsichtig wie möglich vor. Die Vaultbewohner zählen auf Sie.

Wichtige Schauplätze sind auf der Weltkarte durch grüne Kreise markiert. Sie sind daher leichter zu erkennen. Sobald Sie einen wichtigen Schauplatz besucht haben, wird er der Liste auf der rechten Seite des Weltkartenbildschirms hinzugefügt.

Um einen bereits erkundeten Schauplatz zu besuchen, brauchen Sie nur auf die Schaltfläche neben dem Schauplatznamen zu klicken. Sie bewegen sich dann automatisch auf diesen Schauplatz zu.

Wenn Sie Ihren Schauplatz erreichen, sei es über die Schauplatzleiste oder durch Erkundung, erscheint ein umgekehrtes grünes Dreieck. Klicken Sie auf dieses Dreieck, um den Schauplatz erneut aufzusuchen. Sie können auch jederzeit auf ein unerforschtes Gebiet klicken, wenn Sie weitersuchen wollen.

Wenn Ihnen eine Zufallsbegegnung in die Quere kommt, sehen Sie einen blinkenden roten Blitz. Sie werden in diesem Fall automatisch in die Geländekarte versetzt, um sich Ihrem Gegenüber zu widmen. Alle Gegenstände, die Sie beim Verlassen der Karte mit den Zufallsbegegnungen zurücklassen, gehen für immer verloren.

GELÄNDE

Verschiedene Geländearten sorgen für unterschiedliches Reisetempo. In Fallout gibt es vier verschiedene Geländearten: Gebirge, Wüste, Stadt und Küste. Das Gebirge ist am schwierigsten zu überwinden und erfordert daher am meisten Zeit. Wüste und Küste sind normales Terrain. Stadtgelände ist trotz der Ruinen leichter zu durchreisen und braucht daher weniger Zeit.

Das Gelände bestimmt auch, welche Begegnungen Ihnen bevorstehen. In der Nähe von Städten und anderen besiedelten Gebieten begegnen Ihnen eher Menschen. Monster und andere unangenehme Zeitgenossen sind eher in Gegenden anzutreffen, in denen keine Menschen wohnen. In manchen Gebieten müssen Sie eher auf Zufallsbegegnungen gefaßt sein als in anderen. Wenn Sie immer wieder bei Zufallsbegegnungen ums Leben kommen, beginnen Sie lieber in einem anderen Gebiet, bis Sie mehr Erfahrung, Fertigkeiten und Ausrüstung haben.

Es kann zu Begegnungen mit feindlichen Wesen kommen, mit freundlichen Händlern, Umweltproblemen (wie Strahlungsherden)

und anderen, ungewöhnlicheren Ereignissen. Nicht alle Zufallsbegegnungen sind unangenehm, aber es sind auch nicht nur angenehme dabei.

STADTPLÄNE

Für alle wichtigen Schauplätze im Spiel gibt es einen Stadtplan, also eine genauere Ansicht des Gebiets. Die Stadtpläne erfüllen verschiedene Funktionen. Sie sollen Sie nicht nur daran erinnern, welche Gebiete sich an einem bestimmten Schauplatz befinden, sondern dienen auch zur Bewegung.

Um die Stadtpläne zu öffnen, klicken Sie auf die Schaltfläche STADT/WELT auf dem Weltkartenbildschirm. Daraufhin erscheint ein Stadtplan.



Um zu einem anderen Stadtplan zu wechseln, klicken Sie auf die Schaltfläche für einen bekannten Schauplatz auf der rechten Bildschirmseite. Sie können sich nur Stadtpläne von den Schauplätzen ansehen, die Sie bereits besucht haben.

Beachten Sie die umgekehrten grünen Dreiecke auf den Stadtplänen. Mit Hilfe dieser Markierungen können Sie zu verschiedenen Bereichen der Stadt gelangen. Ziehen Sie den Cursor auf eine Markierung, um den Namen des Gebiets aufzurufen, für den diese Markierung steht. Klicken Sie auf die Markierung, um sich an diese Stelle der Stadt zu begeben. Diese Methode funktioniert auch dann, wenn Sie Hunderte von Kilometern entfernt sind. Sie reisen dann über die Weltkarte an den gewünschten Schauplatz und betreten die Stadt an dieser Stelle.

Wenn Sie eine neue Stadt betreten, sehen Sie meistens nur eine Markierung. Sobald Sie die Stadt dann untersuchen, tauchen weitere Markierungen auf. Markierungen bereits erkundeter Plätze können aber auch wieder verschwinden. Wenn das passiert, haben Sie irgend etwas getan, um die Einwohner dieses Ortes zu verärgern. Sie müssen dann eine andere Möglichkeit finden, von einem Gebiet zum anderen zu kommen.

DIALOGE

Gespräche mit anderen Leuten beanspruchen einen guten Teil Ihrer Zeit und eine Menge Aufmerksamkeit, wenn Sie Erfolg haben wollen. Sie müssen ausloten, wie Fremde auf Sie reagieren und was Sie ihnen erzählen können, während Sie gleichzeitig auf versteckte Hinweise achten. Das kann sich für Sie lohnen.

Um jemanden anzusprechen, müssen Sie den Befehlscursor und das Aktionssymbol REDEN benutzen. Dieses Symbol ist die Standardfunktion, wenn Sie auf eine Person klicken. Manche Personen leiten auch von selbst ein Gespräch ein, doch alle Dialoge funktionieren auf die gleiche Weise, nachdem das Gespräch begonnen hat.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Dialogen: Reden und erweiterte Dialoge.

REDEN

Wenn Ihnen jemand nur wenig zu sagen hat und Sie auch nichts zu antworten wissen, redet er nur kurz mit Ihnen. Dann erscheint in der Hauptspielansicht eine Dialogzeile über seinem Kopf, und Sie wechseln nicht zum Bildschirm für erweiterte Dialoge. Normalerweise sind solche Dialoge bedeutungslos, aber Sie sollten trotzdem genau hinsehen. Ab und zu versteckt eine Person wichtige Informationen in einer solchen Äußerung. Manchmal fordert eine solche Person Sie auf, etwas zu tun, und wenn Sie darauf nicht eingehen, kann sie sehr böse mit Ihnen werden.



Auch im Kampf wird "geredet". Diese Gespräche sind allerdings reine Beleidigungen. Im allgemeinen haben Ihnen solche Leute nur wenig Angenehmes zu sagen.

ERWEITERTER DIALOG

Wenn Ihnen jemand mehr zu sagen hat, als in einer oder zwei Dialogzeilen ausgedrückt werden kann, oder wenn Sie Gelegenheit haben, jemanden auszuhorchen und zu hören, was er zu sagen hat, dann wechseln Sie zum speziellen Bildschirm für erweiterte Dialoge.

Auf diesem Bildschirm sehen Sie in der Spielansicht eine Nahaufnahme der inaktiven Figur (wenn eine existiert) oder eine Ansicht der Figur, mit der Sie sich unterhalten, sowie den Dialogtext und Ihre möglichen Antworten.



Wenn die inaktive Figur animiert ist, achten Sie auf den Gesichtsausdruck, der Aufschluß über ihre Reaktionen gibt. Inaktive Figuren mit Animation sprechen außerdem richtig, und Sie sollten genau auf jedes Wort achten, um festzustellen, ob sich irgendwelche Besonderheiten hinter ihren Worten verbergen.

Alle inaktiven Figuren zeigen unterschiedliche Reaktionen auf Sie. Manche mögen Sie, manche hassen Sie, manchen sind Sie schnurzegal. Die meisten beginnen mit einer neutralen Haltung, doch Ihre Handlungen, Ihr Ruf und Ihre Reaktionen auf ihren Dialog können ihre Meinung über Sie rasch ändern. Ihre anfängliche Reaktion auf Sie hängt von Ihrem Charisma ab.

Die inaktiven Figuren haben Ihnen normalerweise irgend etwas zu sagen. Die Dialogzeilen erscheinen unter ihrem Porträt oder ihrem Bild. Wenn der Text, den sie sprechen, nicht auf einen Bildschirm paßt, wird er auf mehreren Bildschirmen hintereinander gezeigt, bis Sie den vollständigen Text gesehen haben.

Unterhalb ihrer Rede stehen Ihre Antworten zur Auswahl. Je nach Ihrer Intelligenz und Ihrem Wissen über die Spielwelt haben Sie eine oder mehr Optionen. Wenn Sie nur noch [OK] sehen, bedeutet dies, daß das Gespräch beendet ist.

Wenn Sie über eine Figur mit hoher Intelligenz verfügen, hat diese im Gespräch mehr zu sagen. Inaktive Figuren reagieren unterschiedlich auf ein Grunzen um Hilfe oder einen gut formulierten Vorschlag zur gegenseitigen Unterstützung. Die intelligentesten Antworten sind jedoch nicht immer Ihre beste Wahl. Eine Figur mit einer Intelligenz von höchstens 3 hat entscheidende Nachteile, da sie sich nicht normal unterhalten kann. Andere Personen werden große Schwierigkeiten haben, die Bedeutung aus ihren unverständlichen Lauten herauszulesen.

Um eine Dialogzeile für Ihre Figur zu wählen, ziehen Sie den Mauszeiger auf die Zeile, und drücken die Maustaste, sobald die Zeile markiert ist, um sie auszuwählen. Normalerweise erwidert die inaktive Figur etwas auf Ihre Worte, und Sie erhalten neue Optionen für Ihre Antwort. Der Dialog wird fortgesetzt, bis Sie sich nichts mehr zu sagen haben oder bis Sie etwas sagen, das den Gesprächspartner richtig wütend macht.

Auf manche Ihrer Dialogzeilen kann die inaktive Figur auf verschiedene Art reagieren. Diese Zeilen hängen normalerweise mit einer bestimmten Berechnung zusammen (im allgemeinen mit "Reden", doch manchmal auch mit anderen Fähigkeiten oder Werten). Wenn Sie z. B. lügen, kann es sein, daß die inaktive Figur Ihr Spiel durchschaut und ärgerlich wird. Manche inaktive Figuren sind gutgläubiger oder aufgeweckter als andere und können für Änderungen Ihrer Fähigkeiten oder Werte sorgen. Diese besonderen Zeilen sind nicht markiert. Sie müssen selbst herausfinden, welche Zeilen eine solche Berechnung erfordern, indem Sie das Prinzip "Probieren geht über Studieren" anwenden. Auch Ihr gesunder Menschenverstand kann dabei hilfreich sein.

DIALOG

Wenn Sie sich den aktuellen Dialog noch einmal ansehen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche DIALOG auf dem Dialogbildschirm. Sie sehen dann, was die inaktive Figur gesagt hat, wie Ihre Antworten lauteten usw.



Abbildung 4-27:
Erneutes
Aufrufen eines
wichtigen
Dialogs

Mit den Pfeilen wird der Dialog nach oben oder unten gescrollt, falls er nicht auf den Bildschirm paßt. Drücken Sie die Schaltfläche OK, um zum Gespräch zurückzukehren.

Sobald Sie einen Dialog verlassen haben, können Sie ihn nicht wieder aufnehmen.

HANDELN

Handeln ist das Tauschen von Waren.

Vault-Tec geht davon aus, daß es in der postnuklearen Welt kein funktionierendes Währungssystem mehr gibt. Die Menschen müssen sich wieder auf die uralte Tradition des Tauschhandels besinnen, um Waren gegen Waren oder Waren gegen Dienstleistungen einzutauschen.

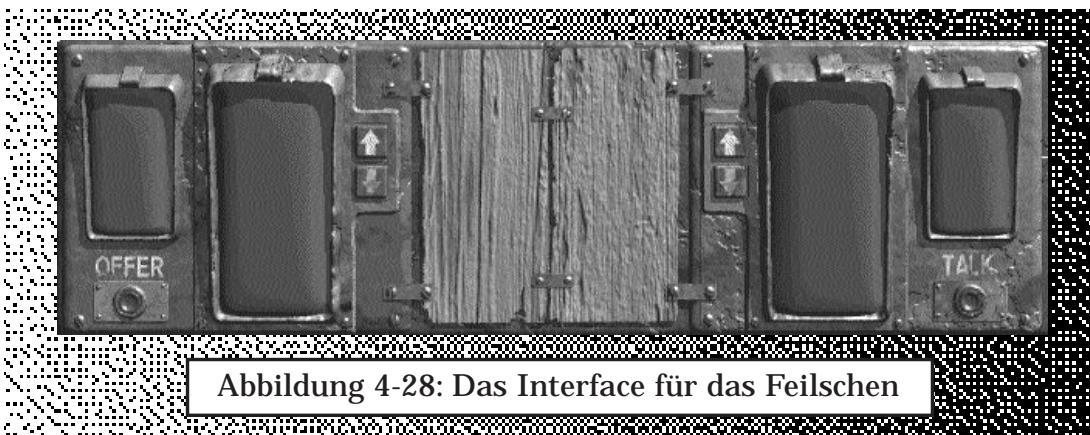


Abbildung 4-28: Das Interface für das Feilschen

Um zum Bildschirm für das Handeln zu gelangen, klicken Sie auf die Schaltfläche HANDELN im Dialogbildschirm. Wenn die Person mit Ihnen handeln will (und die meisten wollen das!), schiebt sich der Bildschirm zum Handeln nach oben und überdeckt Ihr Antwortfeld.

Wenn Sie den Handel abbrechen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche DIALOG.

Um mit einer inaktiven Figur zu handeln, müssen Sie (aus ihrer Sicht) gleichwertige Waren anbieten. Ihre Fähigkeit beim Handeln wirkt sich auf den Wert der Objekte in Ihrem Inventar aus. Durch eine gute Geschick beim Handeln gewinnen Ihre Sachen an Wert. Wenn Sie nur geringes Geschick beim Handeln haben, müssen Sie mehr bieten, um die gleiche Ware von Ihrem Gegenüber zu erwerben.

Ihre Inventarliste befindet sich auf der linken Seite. Die Ausrüstungs-objekte und anderen Gegenstände, mit denen die inaktive Figur handelt, stehen auf der rechten Seite. Auf dem Tisch zwischen den beiden Inventarlisten findet der Austausch statt.

Nehmen Sie Objekte, die Sie abgeben wollen, und legen Sie diese auf die linke Seite des Tisches. Sie können keine Objekte direkt von Ihrem Inventar in das der inaktiven Figur befördern, noch können Sie

Objekte aus deren Inventar entfernen und in Ihr eigenes legen. Sie müssen den Tisch benutzen. Wenn Sie mehrere Objekte verschieben, wird das Fenster zum Bewegen von Objekten aufgerufen.

Holen Sie die Objekte, die Sie haben möchten, aus dem Inventar der inaktiven Figur. Wenn Sie alles auf den Tisch gezogen haben, was Ihrer Meinung nach einen fairen Tausch darstellt, klicken Sie auf die Schaltfläche BIETEN. Wenn die inaktive Figur einverstanden ist, drückt sie dies auf ihrem Dialogbildschirm aus. Falls Sie sich einigen können, werden die Gegenstände vom Tisch in die jeweilige Inventarliste überführt.

Falls die inaktive Figur mit dem Handel nicht einverstanden ist, können Sie Ihr Angebot erhöhen, indem Sie weitere Objekte aus Ihrem Inventar auf Ihre Seite des Tisches ziehen. Sie können auch mit Ihrer Forderung nach unten gehen, indem Sie einen Teil der Objekte wieder ins Inventar der inaktiven Figur zurücklegen. Klicken Sie dann erneut auf die Schaltfläche BIETEN, bis Sie zum beiderseitigen Einverständnis kommen.

Sie können den Handel jederzeit abbrechen und zum normalen Dialogbildschirm zurückkehren.

Ihr Ruf und die Reaktion der inaktiven Figur bestimmen, wie sie mit Ihnen umgeht. Wenn der Händler freundlich auf Sie reagiert, können Sie ein besseres Geschäft machen. Mag er Sie dagegen nicht, müssen Sie dafür bezahlen - im wahrsten Sinne des Wortes.! Der wichtigste Faktor ist jedoch Ihre Geschick beim Handeln sowie das der inaktiven Figur. Je geschickter Sie sind, desto bessere Geschäfte können Sie machen. Ein knauseriges Angebot Ihrerseits kann die Reaktion der inaktiven Figur ins Negative wenden.



Wenn Sie in Brand geraten, fangen Sie nicht an zu rennen! Die Flammen breiten sich dadurch bis zu Ihrem Kopf aus. Bleiben Sie stehen, werfen Sie sich auf den Boden, und rollen Sie hin und her!

OPTIONEN

Über das Optionenmenü können Sie Spiele speichern und laden (damit Sie ein Spiel nicht in einem Durchgang beenden müssen) sowie die Spieloptionen ändern.

Sie können vom Optionenmenü auch zurück zum Hauptmenü gelangen.

SAVE GAME

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, rufen Sie das Menü zum Speichern von Spielen auf. Sie können das Spiel immer dann speichern, wenn Sie Zugriff auf das Optionsmenü haben (also fast immer). Zu den Ausnahmen gehören: Dialoge (wenn Sie mitten in einem Gespräch sind, können Sie nicht einfach Ihre Sicherungsdisk aus der Tasche ziehen, das gilt als sehr unhöflich) und die Weltkarte.

LOAD GAME

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das Menü zum Laden von Spielen auf, eine prima Sache, wenn Sie Spiele gespeichert haben. Sie können Spiele immer dann laden, wenn sie auch gespeichert werden können. Sie können sogar das Spiel laden, das Sie gerade gespeichert haben, obwohl das ziemlich sinnlos wäre...

EXIT

Mit dieser Schaltfläche kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Sie werden aufgefordert, diesen Befehl zu bestätigen. Wenn Sie das Spiel vor dem Beenden speichern wollen, dann tun Sie dies, bevor Sie "§Exit" wählen.

PREFERENCES

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, rufen Sie eine Liste von Spieldateninstellungen auf (siehe Seite 4—35). Wenn Ihnen das Spiel zu laut oder zu leise ist oder Sie eine der vielen Spieloptionen ändern wollen, wählen Sie diese Schaltfläche.

DONE

Damit kehren Sie in die Fallout-Welt zurück.

Abbildung 4-29: Ein weiterer Blick auf das Optionsmenü

SPIELEN

Wenn Sie mit dem Spiel aufhören möchten, können Sie es speichern, um es später an derselben Stelle fortzusetzen. Außerdem empfiehlt es sich, auch während des Spiels regelmäßig zu sichern. Wenn Ihnen nämlich etwas zustoßen sollte, können Sie, sofern Sie das Spiel kurz zuvor gespeichert haben, an diesem Punkt neu beginnen und haben nicht viel verloren.

Das Menü zum Speichern des Spiels ist sehr einfach:

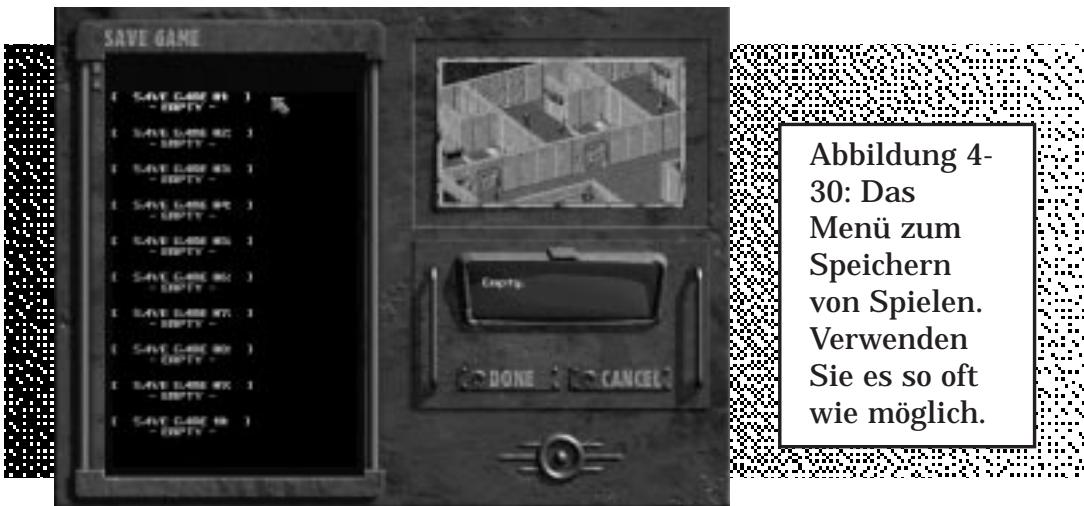


Abbildung 4-30:
Das
Menü zum
Speichern
von Spielen.
Verwenden
Sie es so oft
wie möglich.

Sie haben zehn Speicherplätze. Pro Platz können Sie eine Datei speichern. Sie haben also die Möglichkeit, gleichzeitig zehn verschiedene Schauplätze oder Positionen zu speichern. Wenn Sie mehr als zehn speichern wollen, müssen Sie eines der zuvor gespeicherten Spiele überschreiben.

Wir von Vault-Tec empfehlen Ihnen dringend, mehr als eine Speicherzeile auf einmal zu nutzen. Wir schlagen Ihnen vor, mit Zeile 1 zu beginnen und sich nach unten vorzuarbeiten. Wenn Sie nach Zeile 10 ein weiteres Spiel speichern wollen, beginnen Sie wieder bei Zeile 1.

Zu Beginn von Fallout sind alle zehn Speicherzeilen leer. Sie erkennen, was sich hinter einer Speicherzeile verbirgt, indem Sie auf diese Zeile klicken. Daraufhin erscheint ein Screenshot der Szene, in der Sie das Spiel gespeichert haben, auf der rechten Seite. Auch die Bezeichnung des gespeicherten Spiel wird angezeigt.

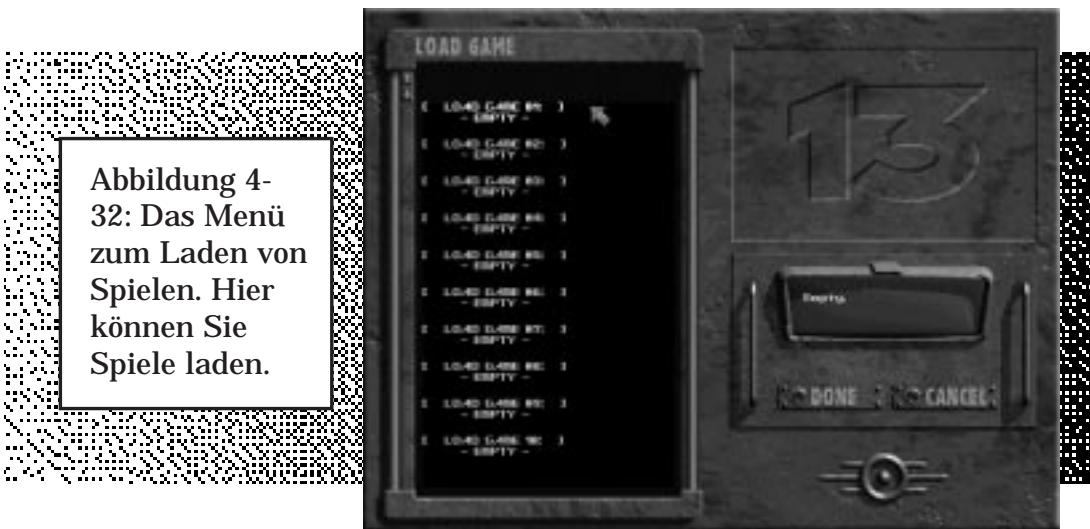
Um ein Spiel zu speichern, doppelklicken Sie auf die Zeile, die Sie verwenden wollen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK. Geben Sie eine Bezeichnung ein, die Sie daran erinnert, was an dieser Stelle passiert ist. Drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken Sie auf die Schaltfläche OK im Beschreibungsfenster. Falls Sie Ihre Meinung ändern und doch nicht in dieser Zeile sichern wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche ABBRECHEN.



Abbildung 4-31: Geben Sie eine Bezeichnung für das gespeicherte Spiel ein.

ADEN

Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel (siehe oben) laden wollen, müssen Sie das Menü zum Laden von Spielen aufrufen.



Das Menü zum Laden von Spielen gleicht dem zum Speichern. Auf der linken Seite sehen Sie eine Liste von Speicherplätzen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Screenshot mit der Bezeichnung für das gespeicherte Spiel darunter.

Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, doppelklicken Sie auf die entsprechende Zeile, oder klicken Sie zuerst auf die Zeile, um sie zu markieren, und drücken Sie dann OK.

Wollen Sie doch kein gespeichertes Spiel laden, dann klicken Sie auf die Schaltfläche ABBRECHEN.

4



Mit Hilfe der Spieloptionen können Sie, der Benutzer, Aspekte des Spiels festlegen oder steuern. Wenn es Ihnen nicht gefällt, wie diese inaktiven Figuren Sie im Kampf immer reizen, tun Sie was dagegen, und schalten Sie ihre Kommentare aus! Glauben Sie uns, Sie können das!

Der Zugriff auf das Spieloptionenmenü erfolgt über die Symbolleiste (indem Sie auf die Schaltfläche "O" klicken), oder mit der Tastaturentsprechung ("O") und der Wahl von OPTIONEN.

Es folgt eine Liste der Spieloptionen. Die unterstrichene Option ist jeweils die Standardeinstellung.

Spielschwierigkeit [Einfach, Normal, Schwer]

Damit wird die Schwierigkeitsstufe für die Reaktionen und andere Fähigkeitsberechnungen außerhalb von Kämpfen gesteuert. Wenn "Einfach" gewählt wird, werden negative Reaktionsfaktoren halbiert, und alle Berechnungen, die nicht im Kampf stattfinden, erhalten einen Bonus von 20 %. Bei "Schwierig" werden alle negativen Reaktionsfaktoren um 25 % erhöht, während alle Berechnungen außerhalb von Kämpfen um 10 % verringert werden.

Sie können diese Spieloption jederzeit während des Spiels ändern, und es gibt keine Strafen oder Belohnungen für eine Spieloption, die nicht "Normal" ist.

Kampfschwierigkeit [Weichei, Normal, Schwer]

Damit wird die Schwierigkeitsstufe für den Kampf gesteuert. Bei "Weichei" werden Trefferquote und Schaden des Gegners abgeschwächt, und er setzt weniger gezielte Schüsse ein. Bei "Schwer" treffen Ihre Gegner häufiger, richten mehr Schaden an und setzen häufiger gezielte Schüsse ein.

Sie müssen keine Nachteile hinnehmen, wenn Sie eine niedrigere Schwierigkeitsstufe für den Kampf wählen, ziehen aber auch keinen Vorteil aus einer höheren Schwierigkeitsstufe. Es liegt also ganz bei Ihnen. Sie können den Schwierigkeitsgrad für den Kampf jederzeit während des Spiels verändern.

Kampfgeschwindigkeit [Leiste: Normal -> Maximal, Spielergeschwindigkeit beeinflussen]

Damit wird die Animationsrate im Kampf eingestellt. Bei der Einstellung "Normal" funktioniert sie wie gewohnt. Wenn Sie den Regler in Richtung "Maximal" schieben, erhöhen Sie die Bewegungsrate für den Kampf, mit Ausnahme der Handlungen des Spielers und aller Angriffe von Geschöpfen gegen den Spieler. Wenn "Spielergeschwindigkeit beeinflussen" markiert ist, werden auch die Handlungen des Spielers bzw. gegen den Spieler gerichtete Handlungen beschleunigt.

Falls es Ihnen beim Kampf ein bißchen zu langsam geht, regulieren Sie diese Spieloption, bis Sie mit der Geschwindigkeit zufrieden sind.

Kampfschmähufe [Ein, Aus]

Mit dieser Spieloption werden die Beleidigungen im Kampf eingeschaltet. Dies sind Ausdrücke von inaktiven Figuren (also allen außer Ihnen selbst) während des Kampfes. (Sie selbst können sagen, was Sie wollen, solange Sie die Nachbarn nicht stören. Vault-Tec übernimmt keine Verantwortung für Beschwerden aus der Nachbarschaft.)

Kampfmeldungen [Lang, Kurz]

Wenn die Kampfmeldungen auf "Lang" eingestellt sind, werden sie länger und ausführlicher angezeigt. Wählen Sie dagegen "Kurz", sind sie sehr kurz und enthalten nur die entscheidenden Informationen.

Zielmarkierung [Ein, Aus, Nur Zielen]

Wenn diese Spieloption eingeschaltet ist, werden reguläre Ziele im Kampf markiert. Ist sie ausgeschaltet, werden sie nicht markiert. Bei der Einstellung "Nur Zielen" erscheint die Markierung nur, wenn der Spieler den Ziel-Cursor verwendet.

Grad der Gewalt [Keine, Normal]

Diese Spieloption steuert die maximale Härte der Kampfanimationen, die der Spieler zu sehen bekommt. Bei "Normal" sehen Sie mehr Kampfanimationen, bei "Keine" überhaupt keine. Für den Spielverlauf machen diese Optionen keinen Unterschied. Es liegt ganz bei Ihnen, in welcher Härte Sie die Kämpfe sehen wollen.

Text anzeigen [Leiste: Langsam -> Normal -> Schneller]

Mit dieser Option steuern Sie, wie lange der laufende Text und die Dialoge auf dem Bildschirm zu sehen sind. "Langsam" bedeutet, daß die Texte doppelt so lange zu sehen sind, bei "Schneller" werden die Texte nur halb so lange angezeigt.

Sprachfilter [Ein, Aus]

Wenn dieser Filter eingeschaltet ist, wird in Fallout weniger anstößige Sprache verwendet. Ist der Filter ausgeschaltet, sehen Sie mehr Kraftausdrücke. Für das eigentliche Spiel macht dies keinen Unterschied. Die Wahl richtet sich ganz nach Ihrem persönlichen Geschmack.

Laufen [Normal, Immer]

Bei der Einstellung "Immer" rennt die Figur anstatt zu gehen, wenn die Umschalttaste nicht gedrückt wird. Durch Betätigen der Umschalttaste beginnt die Figur bei dieser Einstellung zu gehen. Mit "Normal" funktioniert alles wie gewohnt.

Lautstärke - Allgemein **[Leiste: Aus -> Leise -> Normal -> Laut]**

Damit wird die allgemeine Lautstärke des Tons gesteuert. "Aus" hebt alle anderen Soundeinstellungen auf. Die Steuerungen für die Lautstärke von Musik/Film, Soundeffekten und Sprache richten sich nach der Einstellung der allgemeinen Lautstärke.

Lautstärke - Musik/Film **[Leiste: Aus -> Leise -> Normal -> Laut]**

Damit wird die Lautstärke von Musik und Film gesteuert.

Lautstärke - Soundeffekte **[Leiste: Aus -> Leise -> Normal -> Laut]**

Damit wird die Lautstärke der digitalen Sprachausgabe gesteuert.

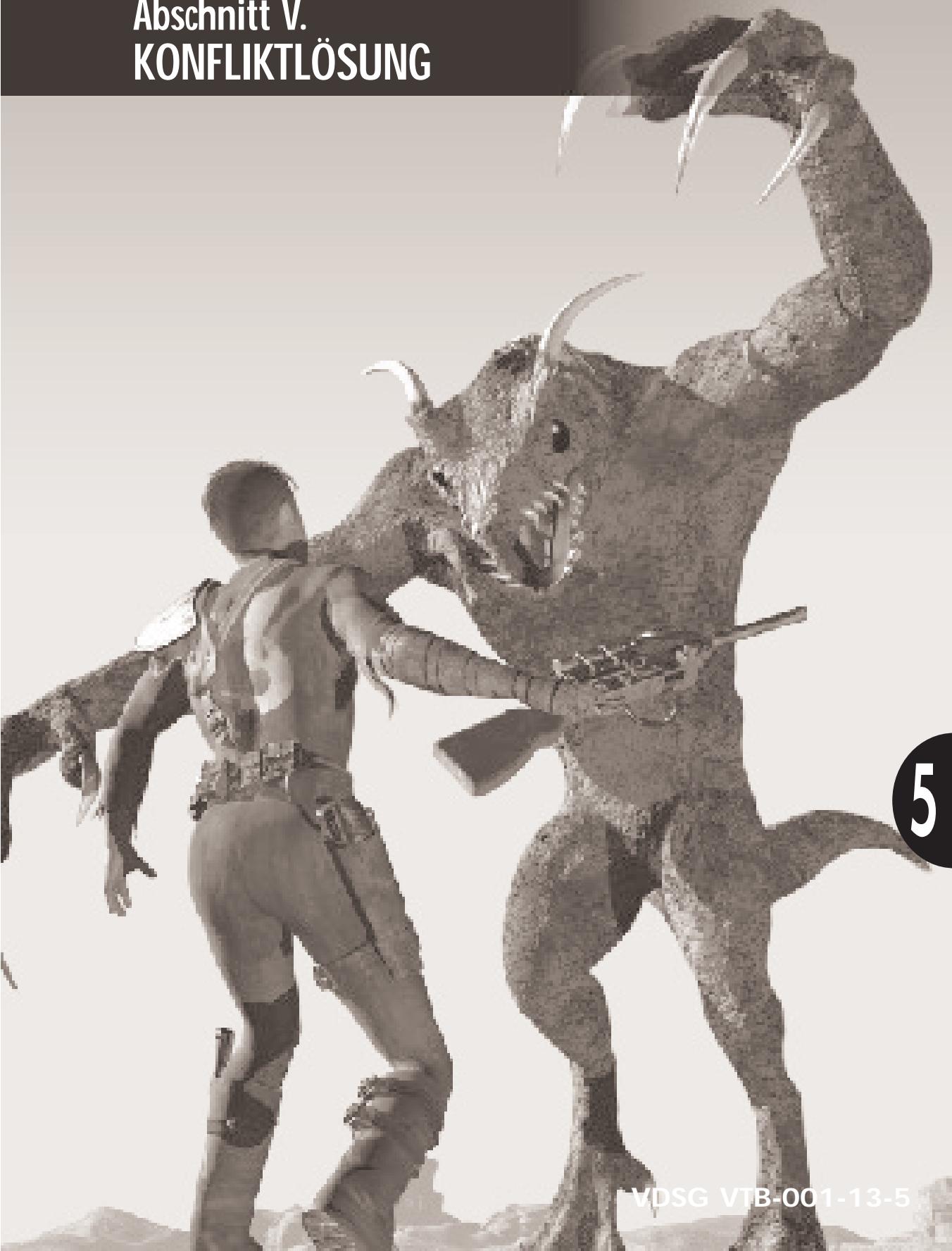
Helligkeit **[Slider: Normal -> BrightHeller]**

Mit dieser Steuerung wird die Helligkeit des Bildschirms eingestellt. Bei manchen Computern und Monitoren müssen Sie eventuell die Helligkeit ein wenig erhöhen, um dunklere Anzeigen besser erkennen zu können. Es gibt eine Tastaturentsprechung, mit der Sie diese Einstellung jederzeit vornehmen können.

Zeigergeschwindigkeit **[Slider: Normal -> Schneller]**

Je höher die Einstellung, desto schneller bewegt sich Ihre Maus.

Abschnitt V. KONFLIKTLÖSUNG



5

ALLGEMEINES

An gewissen Punkten Ihres Abenteuers werden Sie mit Ihrer Diplomatie oder Schleichtechnik scheitern. Dann bleibt Ihnen nur noch der Kampf. Der Kampf ist als Situation definiert, in der ein Angreifer einem Verteidiger Schaden zufügen will. Zu einem Kampf gehören immer mindestens zwei Personen.

Der Kampf in Fallout findet in Spielzügen statt. Normalerweise erhalten Sie Ihre Chance zum Handeln. Wenn Ihre Aktion oder Aktion beendet sind, ist der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe. Sobald all Ihre Gegner oder Verbündeten ihre Chance genutzt haben, ist die Reihe wieder an Ihnen. Das ist Ihr zweiter Spielzug. So geht es weiter, bis alle Kampfteilnehmer entweder tot, bewußtlos oder geflüchtet sind.

Da der Rest des Spiels sich in Echtzeit abspielt (eine Minute unserer Zeit entspricht einer Minute im Spiel, außer wenn Sie eine Aktion ausführen, die viel Zeit erfordert, oder sich mit dem PIPBoy-Wecker ausruhen), müssen Sie für den Kampf zum Spielzugsystem wechseln. Sie wissen, wann es soweit ist, wenn die Kampf-Schaltfläche in der unteren rechten Ecke der Symbolleiste zu sehen ist.



Wenn Sie an der Reihe sind, leuchten die Lämpchen um die Kampf-Schaltfläche grün auf. Während Ihr Gegner an der Reihe ist, leuchten sie rot. Auch die Aktionspunkte über der Schaltfläche für das aktive Objekt in der Symbolleiste leuchten grün, wenn Sie an der Reihe sind, und rot, wenn Ihr Gegner an der Reihe ist, und blaßgrün, wenn Sie sich nicht im Kampf befinden.

Jeder Kampfspielzug entspricht etwa 5 Sekunden Spielzeit. In Echtzeit kann es jedoch länger dauern, da Sie erst überlegen und dann Ihre Aktion für diesen Spielzug ausführen.

Beim Kampf ist oft von Sechsecken die Rede. Sie dienen zur besseren Übersicht und Einteilung des Kampfplatzes. Jedes Sechseck in Fallout misst von einer Seite zur anderen einen Meter. Jemand, der zwei Sechsecke weit entfernt ist, steht also zwei Meter von Ihnen entfernt.

KAMPFBEGINN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ein Kampf beginnt: angreifen oder angegriffen werden. Häufig kommt es zum Kampf, wenn Sie sich zu dicht an ein feindliches Wesen heranwagen (z. B. eine mutierte Ratte) oder etwas sagen, mit dem Sie ein empfindungsfähiges Wesen verärgern (z. B. einen Mutanten, den Sie als Ratte bezeichnet haben).

Wenn Sie Ihr Gegenüber mit einer Waffe, nicht nur mit Händen und Füßen, angreifen wollen, müssen Sie die Waffe zuerst in das Fach für die aktiven Objekte (OBJEKT1 und OBJEKT2) auf dem Inventarbildschirm legen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Waffe mit der richtigen Angriffsart (Einzelschuß, Dauerfeuer, Schwingen, Stoßen, Werfen - siehe unten). Der Cursor verwandelt sich dann in einen Ziel-Cursor, und Sie können mit der linken Maustaste auf einen Gegner klicken, um den Kampf zu beginnen. Es wird zum Spielzugsystem gewechselt, bis alle Ihre Gegner tot, bewußtlos oder geflohen sind.



Die Reihenfolge der Kampfteilnehmer wird durch Wert für Ihre Reaktion bestimmt. Wenn sich weitere Figuren oder Monster in den Kampf einschalten, werden auch sie entsprechend diesem Wert eingereiht.

KAMPFHANDLUNGEN

Sobald Ihr Kampfspielzug beginnt, können Sie eine begrenzte Zahl von Aktionen ausführen. Diese Zahl hängt von Ihren Aktionspunkten ab. Je mehr Aktionspunkte (AP) Sie haben, desto mehr können Sie unternehmen. Sie geben bei jedem Spielzug Aktionspunkte aus, bis nur noch wenige oder gar keine mehr übrig sind, woraufhin der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe ist.

Aktionspunkte. Die Zahl der Aktionspunkte, die Ihre Figur hat, können Sie oberhalb des aktiven Objekts in der Symbolleiste ablesen. Die AP-Lämpchen zeigen nur die ersten zehn Aktionspunkte, die Sie haben. Wenn Sie mehr als zehn übrig haben, sind sie nicht zu sehen.

Wenn Sie Aktionen durchführen und dafür Aktionspunkte ausgeben, verwandeln sich die leuchtend grünen Lämpchen in blaßgrüne. Die Zahl der leuchtend grünen Lämpchen entspricht Ihren verbleibenden Aktionspunkten.

Unterschiedliche Aktionen kosten unterschiedlich viele Aktionspunkte. Es kostet nicht viel, einen Meter zu gehen, doch mehrere Meter sind teurer. Ein Angriff mit dem Messer geht schneller als einer mit dem Gewehr, daher kostet der Messerangriff weniger Aktionspunkte.

Tabelle 5-1 Handlungspunkte

AUSZUFÜHRENDE HANDLUNG	GRUNDKOSTEN IN AP
Gehen	1 AP pro Meter (Sechseck)
Nahkampfangriff	3 AP
Nahkampfwaffenangriff	4 AP *
Distanzangriff (Einzelschuß)	5 AP *
Distanzangriff (Salve)	6 AP *
Gezielter Angriff	+1 AP *
Nachladen von Munition	2 AP
Zugriff auf das Inventar	4 AP
Öffnen einer Tür	3 AP
Benutzung eines Objekts in der Umgebung	3 AP

*Manche Waffen kosten mehr oder weniger AP für die Benutzung als hier angegeben. Wie viele AP erforderlich sind, um ein aktives Objekt (wie z.B. eine Waffe) einzusetzen, wird jeweils in der unteren linken Ecke der Schaltfläche für das aktive Objekt angezeigt.

Bewegung. Die Zahl der Aktionspunkte für die Bewegung wird in der Mitte des Bewegungs-Cursors angezeigt, wenn Sie ihn einen Moment lang über dem Zielsechseck festhalten. Wenn im Cursor ein rotes X zu sehen ist, haben Sie nicht genug Aktionspunkte, um so weit zu gehen, oder irgend jemand (bzw. irgend etwas) blockiert Ihren Zugang zu diesem Sechseck.

Laufen bringt Ihnen im Kampf weder Vor- noch Nachteile.

Bewegungsreserve. Wenn Sie die STRG-Taste festhalten, während Sie für die Bewegung klicken, reservieren Sie genug Aktionspunkte, um die momentane Aktion für das aktive Objekt auszuführen. Wenn Sie genug Aktionspunkte übrig behalten wollen, um auf Ihr Ziel zu schießen, aber so dicht wie möglich herangehen möchten (um Ihre Trefferchance zu erhöhen), dann halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie die Maustaste drücken. Beispiel: Sie haben 9 Aktionspunkte. Ihre aktuelle Waffe ist ein Colt 6520. Es kostet 5 Aktionspunkte, die Waffe abzufeuern. Wenn Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie auf ein Sechseck klicken, das 8 Meter entfernt ist, bewegen Sie sich nur 4 (9 - 5) Sechsecke auf Ihr Ziel zu. Auf die Art haben Sie 5 Aktionspunkte übrig, genug, um Ihre Pistole abzufeuern.

Angriff. Die Zahl der für einen Angriff benötigten Aktionspunkte hängt von der Art Ihres Angriffs ab. Große und unhandliche Waffen erfordern mehr Aktionspunkte als kleinere, handlichere Waffen.

Alle Distanzwaffenangriffe werden als Zielangriff ausgelegt. Da die Munition knapp bemessen ist, muß jeder Schuß sitzen.

Zielschüsse erfordern mehr Zeit zum Zielen, daher müssen Sie dafür einen zusätzlichen Aktionspunkt bezahlen.

Um anzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt (auch als Schaltfläche für die aktive Waffe bezeichnet, wenn sich im Kampf eine Waffe darin befindet), um zum Modus für den Angriff zu gelangen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche, um den Ziel-Cursor aufzurufen. Ziehen Sie den Ziel-Cursor auf Ihren Gegner, und drücken Sie erneut die linke Maustaste, um anzugreifen.

Inventar. Wenn Sie die Schaltfläche INV drücken, um auf Ihr Inventar zuzugreifen, kostet Sie dies 4 Aktionspunkte. Wenn Sie keine 4 Aktionspunkte haben, kommen Sie an Ihr Inventar nicht heran.

Sobald Sie im Inventar sind, können Sie so viele Aktionen ausführen, wie Sie wollen. Aber auch wenn Sie nichts tun, kostet es Sie 4 Aktionspunkte. Wenn die Aktionspunkte einmal ausgegeben sind, erhalten Sie sie nicht zurück.

Andere Aktionen. Alle übrigen Aktionen, die Sie ausführen (z. B. das Öffnen oder Schließen einer Tür oder die Benutzung eines Computers) kosten Sie 3 Aktionspunkte.

Manche Fähigkeiten oder Aktionen erfordern soviel Zeit, um korrekt ausgeführt zu werden, daß Sie diese im Kampf nicht einsetzen können.

Rüstungsbonus. Alle Aktionspunkte, die am Ende Ihres Spielzugs nicht genutzt wurden, werden auf Ihre Rüstung angerechnet. Je weniger Sie also bei Ihrem Spielzug unternehmen, desto defensiver verhalten Sie sich, und desto schwerer sind Sie zu treffen. Wenn Sie versuchen, einem Gegner aus dem Weg zu gehen, ist es allerdings häufig besser, die Aktionspunkte einzusetzen, um sich vom Gegner weg zubewegen anstatt stehenzubleiben und den Rüstungsbonus einzustreichen.

TREFFERCHANCEN

Angriffe im Kampf sind keine bombensichere Sache. Der Gegner weicht aus, Ihr Herz schlägt Ihnen bis zum Hals, der Gegner nimmt Deckung oder trägt eine Rüstung, oder Ihre Hände sind schweißnaß. Bei Waffenangriffen wird daher oft von der "Trefferchance" gesprochen. Sobald Sie z. B. den Ziel-Cursor auf Ihren Gegner ziehen, erscheint der Wert für die "Trefferchance", wenn Sie den Cursor einen Moment lang festhalten. Je höher die Zahl, desto besser stehen Ihre Chancen, den Gegner bei diesem Angriff tatsächlich zu treffen. Diese Zahl ist ein Prozentwert.

Beträgt die Trefferchance z. B. 63 %, dann sollten Sie in 63 von 100 Fällen Erfolg haben. Eine Trefferchance von 50 % bedeutet, daß Sie in der Hälfte der Fälle treffen, in der anderen Hälfte der Fälle aber den Gegner verfehlten.

Ihre Trefferchance errechnet sich aus Ihrer Waffenfertigkeit, modifiziert durch die Entfernung, die Lichtverhältnisse, die Rüstung, die Deckung Ihres Ziels, ob es sich um einen gezielten Angriff handelt und an welchem Schauplatz der Kampf stattfindet.

Tabelle 5-2 Waffenfertigkeiten

FERTIGKEIT	BETROFFENE WAFFEN
Kleine Waffen	Pistolen, Maschinenpistolen und Gewehre
Große Waffen	Schwere Maschinengewehre, Flammenwerfer und andere große beidhändige Waffen
Energiewaffen	Distanzwaffen, die Energiezellen als Munition erfordern
Werfen	Geworfene Steine, Speere, Messer und Granaten
Nahkampfwaffen	Messer, Speere, Vorschlaghämmer und andere Waffen für den Nahkampf
Unbewaffnet	Angriffe mit Schlägen und Tritten

Bei Distanzwaffen ist die Entfernung zwischen Ihnen und Ihrem Ziel von großer Bedeutung. Je näher Sie Ihrem Ziel sind, desto besser sind Ihre Trefferchancen. Ihr Entfernungsminus oder -bonus hängt vor allem von Ihrer Wahrnehmung ab. Wenn Sie dichter am Ziel sind als Ihre Wahrnehmung in Metern (bei Wahrnehmung 8 also 7 Meter oder weniger), dann erhalten Sie einen Bonus für Ihre Trefferchance. Ist das Ziel jedoch weiter entfernt als Ihre Wahrnehmung (9 Meter oder mehr im obigen Beispiel), gibt es ein Minus für Ihre Trefferchance. Entspricht die Entfernung zum Ziel genau Ihrer Wahrnehmung, wird die Trefferchance nicht modifiziert.

Befindet sich Ihr Ziel im Dunkeln, ist es schwerer zu erkennen. Ziele, die schwer zu erkennen sind, sind auch schwer zu treffen. Die Lichtverhältnisse wirken sich daher auf Ihre Trefferchance aus. Befindet sich das Ziel im Schatten, gibt es ein Minus für den Angriff. Teilweise Dunkelheit macht minus 10 % für die Trefferchance aus,

mittlere Dunkelheit minus 20 % und völlige Dunkelheit minus 40 %. Der Lichtkreis um Ihre Figur repräsentiert Ihre Fähigkeit, im Dunkeln Objekte in der Nähe besser zu erkennen. Er wirkt sich nicht auf die Chance Ihres Gegners aus, Sie im Kampf zu treffen. Wenn Sie völlig im Dunkeln stehen, erhält Ihr Gegner ein Minus für seine Trefferchance.

Rüstung schützt ein Ziel vor dem Angriff, indem sie den Angriff abhält. Angriffe, die abgehalten werden (oder bei sehr schwerer Rüstung abprallen) fügen dem Ziel keinen Schaden zu. Der Prozentwert für die Trefferchance wird durch den sogenannten Rüstungswert (RÜ) modifiziert. Dieser Wert wird von der Trefferchance abgezogen. Eine höhere Rüstungswert schützt daher besser. Jeder Wert über 20 % ist äußerst wirkungsvoll. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie weiter unten im Abschnitt über die Rüstung.

Als Deckung gelten die Hindernisse zwischen Ihnen und Ihrem Ziel. Andere Personen, Fässer, hinter denen man sich ducken kann, Bäume und Mauern gelten alle als Deckung. Jede Deckung bedeutet ein Minus für die Trefferchance. Ihre Chancen, Ihr Ziel zu treffen, stehen besonders gut, wenn Sie eine Deckung vor sich haben. Die Höhe des Minus hängt von der Art der Deckung ab. Ein Faß hat nur geringe Auswirkungen, eine andere Person etwas größere, während eine Mauer bedeutenden Einfluß auf die Trefferchance hat.

Zielangriffe werden weiter unten behandelt, doch auch sie werden negativ beeinflußt, je nachdem, wohin Sie zielen. Jemanden zwischen die Augen zu treffen ist schwieriger, als auf den linken Arm (oder die Tentakeln oder sonstwas) zu zielen.

DISTANZWAFFEN

Distanzwaffen sind Waffen, die über eine Entfernung von einem Sechseck oder mehr eingesetzt werden können. Distanzwaffen haben jeweils eine maximale Reichweite, doch sie beträgt häufig 6 - 8, 15, 20 oder mehr Meter (Sechsecke).

Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen, Raketenwerfer und Flammenwerfer werden alle als Distanzwaffen eingestuft. Auch geworfene Messer, Speere und Steine gehören dazu. Sobald Sie jemanden aus einer Entfernung von mehr als 2 Sechsecken angreifen können, gilt die Waffe als Distanzwaffe.



Einzelschuß. Mit manchen Distanzwaffen wird ein Einzelschuß abgefeuert. Das heißt, daß bei jedem Schuß nur ein Geschoß oder ein Exemplar der Waffe (bei Selbstzerstörungswaffen wie Granaten oder bei solchen, die Ihre Hand verlassen, wie Wurfmessern) eingesetzt wird.

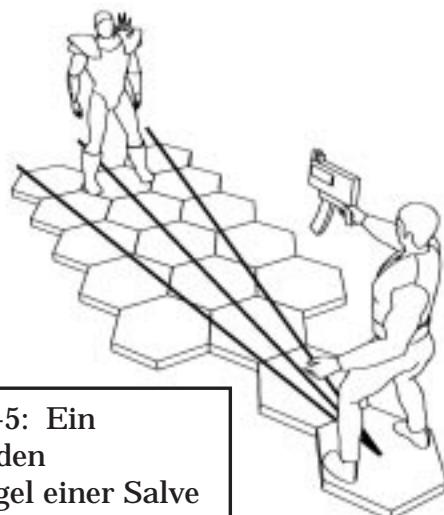
Bei einer Einzelschüßwaffe haben Sie nur eine Chance, Ihr Ziel zu treffen. Wenn Sie nach der Berechnung Ihrer Fähigkeiten sowie Berücksichtigung der Faktoren Entfernung, Lichtverhältnisse und Rüstung des Ziels Erfolg haben, treffen Sie Ihr Ziel. Wenn nicht, verfehlten Sie es.



Dauerfeuer. Dauerfeuerwaffen feuern bei jedem Angriff mehrere Geschosse ab. Sie haben unterschiedliche Feuerraten. Je höher die Feuerrate, desto mehr Schuß gibt die Waffe pro Angriff ab.

Dauerfeuerwaffen haben den Vorteil, daß Sie mehrere Trefferchancen erhalten. Jeder Schuß hat eine individuelle Trefferchance. Selbst bei geringen Fähigkeiten haben Sie daher mit einer Dauerfeuerwaffe mit hoher Feuerrate eine gute Chance, daß wenigstens einige Schüsse ihr Ziel erreichen.

Der andere Vorteil von Dauerfeuerwaffen besteht in ihrem größeren Wirkungsbereich. Mit einer Dauerfeuerwaffe können Sie auf mehrere Sechsecke zielen und mehrere Ziele gleichzeitig treffen. Je höher die Feuerrate, desto besser stehen die Chancen, daß Sie bei Ihrem Angriff mehr als ein Ziel treffen. Ihr Hauptziel (die Person oder das Objekt, auf das Sie zielen) muß den größten Teil eines Angriffs mit einer Dauerfeuerwaffe einstecken. Doch jeder, der sich zwischen Ihnen und Ihrem Gegner in einem Zielkegel um Ihr Ziel befindet, kann bei einem solchen Angriff getroffen werden. Das gilt für Freunde, Gegner und Unbeteiligte. Wenn sie im Weg



stehen, besteht die Chance, daß sie getroffen werden.

Wenn Sie einen Angriff mit einer Dauerfeuerwaffe gegen einen Gegner durchführen, der Ihnen dicht gegenüber steht, perforieren Sie ihn mit Ihren Geschossen, anstatt sie weiter zu verstreuen.

Angriffe mit einer Dauerfeuerwaffe haben den lästigen Nebeneffekt, daß sie sehr viel Munition verbrauchen.

Nachladen. Waffen mit einer Munitionskapazität (wie Handfeuerwaffen, aber auch Waffen, die Brennstoff oder Energie benötigen) müssen von Zeit zu Zeit nachgeladen werden (häufiger, wenn sie öfter eingesetzt werden oder wenn es sich um eine Dauerfeuerwaffe mit hoher Feuerrate handelt).

Das Nachladen kann auf zwei verschiedene Arten durchgeführt werden: Sie können auf das Inventar zugreifen und die richtige Munition auf die Waffe ziehen, um sie nachzuladen, oder die Aktion "Laden" auf der Schaltfläche für das aktive Objekt in der Symbolleiste wählen. Die erste Methode ist zwar langsamer, doch Sie können die Art der Munition genau bestimmen. Mit der zweiten Methode geht es etwas schneller, doch wenn Ihre Waffe leer ist, wird sie mit dem Munitionstyp nachgeladen, der gerade verfügbar ist und zur Waffe paßt.

Die grüne Munitionsleiste rechts neben der Schaltfläche für das aktive Objekt zeigt die ungefähre Munitions- oder Energiemenge an, die sich noch in der Waffe befindet. Untersuchen Sie die Waffe im Inventar, um die genaue Menge zu erfahren.

Wenn Sie versuchen, mit einer ungeladenen Waffe anzugreifen, scheitern Sie automatisch.

Werfen. Einige Waffen können geworfen werden. Die Reichweite dieser Waffen hängt von Ihrer Kraft ab. Figuren mit größerer Kraft können solche Distanzwaffen weiter werfen.

Granaten sind typische Wurfwaffen. Leider haben sie die unangenehme Angewohnheit, auch dann zu explodieren, wenn Sie Ihr Ziel verfehlt haben. Eine gezündete Granate muß einfach irgendwo landen.

NAHKAMPF

Der Einsatz von Nahkampfwaffen und der unbewaffnete Kampf werden als Nahkampf zusammengefaßt. Diese Art des Kampfes spielt sich in sehr geringer Entfernung über ein oder zwei Sechsecke ab. Normalerweise stehen Sie dabei neben Ihrem Gegner. Diese Art des Kampfes ist schnell, tödlich und sehr persönlich.

Nahkampfwaffen, wie Messer und Schlagringe, haben den Vorteil gegenüber Distanzwaffen, daß sie keine Munition verbrauchen und normalerweise schneller gezielt eingesetzt werden können.

Der Nahkampf hat den Nachteil, daß der Gegner Ihren Angriff immer erwidern kann. Mit einer Distanzwaffe können Sie aus der Entfernung auf den Gegner schießen, und wenn er selbst keine Distanzwaffe besitzt, muß er sich Ihnen erst nähern, bevor er angreifen kann. Der Nahkampf ist etwas gefährlicher.

Schwingen. Die meisten Nahkampfwaffen können auf zwei Arten eingesetzt werden, wobei das Schwingen die typische Angriffsform darstellt. Schwungwaffen haben eine Grundschatzrate und erhalten einen Bonus durch Ihre Kraft. Die Nahkampfschaden-werte werden zur Grundschatzrate der Waffe hinzugerechnet. Je höher der Nahkampfschaden, desto mehr Schaden können Sie mit der Waffe anrichten.

Stoßen. Manche Nahkampfwaffen können auch gestoßen werden. Stoßwaffen erhalten ebenfalls den Nahkampfschaden-bonus. Im Kampf selbst besteht kein Unterschied zwischen Schwingen und Stoßen.

Schlagen & Treten. Wenn Sie keine Nahkampfwaffe haben, können Sie immer noch um sich schlagen und treten. Bei dieser Angriffsart kommt Ihre Fähigkeit für den unbewaffneten Kampf zum Tragen. Angriffe mir Schlägen und Tritten richten immer Schaden ausschließlich auf der Basis Ihres Nahkampfschadenswertes an.

SCHADEN

Schaden ist das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs im Kampf. Je mehr Schaden Sie anrichten, desto eher wird Ihr Gegner getötet, bewußtlos gemacht oder muß anderweitig aus dem Kampf ausscheiden.

Trefferpunkte. Die Kampfschaden wird in Form von Trefferpunkten (TP) berechnet. Je mehr Trefferpunkte Sie haben, desto mehr Schaden im Kampf können Sie einstecken. Je mehr Trefferpunkte Sie mit einem Angriff anrichten, desto besser war dieser Angriff.

Wenn Ihre Trefferpunktzahl Null (0) erreicht, sterben Sie.

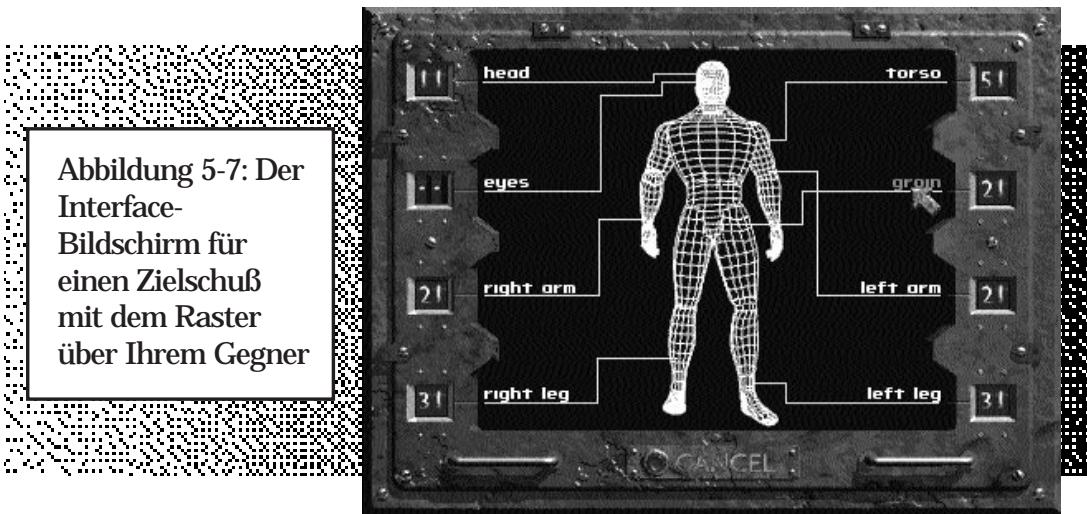
Zielschüsse. Zielschüsse sind Angriffe, die auf einen bestimmten Körperteil Ihres Gegners zielen. Sie sind schwerer auszuführen (was sich als Minus auf Ihre Trefferchance auswirkt), können jedoch



potentiell wesentlich mehr Schaden anrichten und führen eher zu einem kritischen Treffer (siehe unten).

Wenn Sie mit einer Waffe einen Zielschuß ausführen können, erscheint ein anderer Modus in der Schaltfläche für die aktive Waffe. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe auf der Schaltfläche für das aktive Objekt, um durch die verschiedenen Modi zu schalten. Wenn Sie die kleine Zielscheibe in der unteren rechten Ecke sehen, wird aus Ihrem Angriff ein Zielschuß.

Mit Dauerfeuerwaffen oder Waffen, die Explosionsschaden anrichten, können Sie keine Zielschüsse ausführen. Die meisten Nahkampfwaffen dagegen sind dazu in der Lage. Die kleine Zielscheibe in der unteren rechten Ecke ist immer zu sehen, wenn mit einer Waffe ein Zielschuß ausgeführt werden kann.



Sobald Sie den Zielschußmodus für die Waffe gewählt haben und die kleine Zielscheibe in der unteren rechten Ecke sehen, erhalten Sie einen roten Ziel-Cursor, wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt klicken.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, als wollten Sie es wie gewohnt angreifen, und es erscheint ein Auswahlbildschirm, wie in Abbildung 5-7 zu sehen. Ein Raster überzieht das Ziel. Die verschiedenen Bereiche, die Sie angreifen können, sehen Sie links und rechts. Die Zahl neben der jeweiligen Stelle ist die Trefferchance, die Sie für dieses Ziel haben. Eine Trefferchance von "—" bedeutet, daß Sie das Ziel nicht treffen können.

Klicken Sie auf die Bezeichnung eines Körperteils, um den Angriff durchzuführen. Drücken Sie die Schaltfläche ABBRECHEN, um den Angriff abzubrechen (falls Ihre Trefferchancen z. B. zu niedrig sind).

Mit Zielschüssen haben Sie eine größere Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Je schwieriger die jeweilige Stelle zu treffen ist, desto eher ist ein Treffer dort kritisch.

Kritische Treffer. Manche Treffer sind so gut, daß sie zusätzlichen Schaden anrichten oder eine üble Wirkung auf Ihr Ziel haben. Diese Treffer werden als kritische Treffer bezeichnet. Ihre Chance, einen kritischen Treffer zu landen, hängt von Ihrem Wert für Kritische Treffer und davon ab, ob Sie einen Zielschuß ansetzen. Zielschüsse führen eher zu kritischen Treffern als normale Schüsse.

Ein höherer Wert erhöht Ihre Chance auf einen kritischen Treffer.

Einige typische Wirkungen eines kritischen Treffers:

Zusätzliche Schaden (mal 1,5, 2 oder sogar 3)

Verletzung von Gliedmaßen (bei einem Zielschuß)

Schaden an der Rüstung des Gegners

Bewußtlosigkeit

Umwerfen des Ziels

Auch andere Wirkungen sind möglich. Die Art dieser Wirkungen hängt vom Ziel ab.

Kritische Fehler. Alles Gute hat auch seine schlechten Seiten. Kritische Fehler sind das Gegenteil der schönen kritischen Treffer. Ein kritischer Fehler ist etwas Unangenehmes, das dem Angreifer zustößt, also möglicherweise Ihnen.

Der Versuch, einen schwierigen Angriff mit geringer Trefferchance auszuführen, erhöht die Gefahr, einen kritischen Fehler zu begehen. Wenn Sie die Eigenschaft "Verhext" haben, treten bei allen, auch bei Ihnen selbst, mehr kritische Fehler auf.

Welche Art von kritischen Fehlern Sie begehen, hängt von der Waffe ab, mit der Sie angreifen (oder von deren Fehlen).

Zu den typischen kritischen Fehlern gehören:

Aufbrauchen der gesamten Munition

Blockieren der Waffe

Verlust von Aktionspunkten

Fallenlassen der Waffe

Explosion der Waffe (diese Gefahr besteht nur bei Sprengstoffen und Energiewaffen)

Verfeheln des Ziels und Treffen eines anderen

Es gibt auch andere Wirkungen. Hier bekommt Ausprobieren eine ganze neue Bedeutung.

Gift. Gift ist ein ganz gemeiner Angriff, denn seine Wirkung hält über lange Zeit an. Anstatt also nur 4 Schadenspunkte durch einen Messerstich einzustecken, können Sie 4 Punkte sofort erleiden und dann über die nächsten zehn Minuten weitere 10 Punkte einbüßen. Je mehr Gift Sie ausgesetzt werden, desto länger dauert es, bis Sie sich davon wieder erholen.

Glücklicherweise geht jedem Gift irgendwann die Puste aus. Dabei wird seine Wirkung immer schwächer. Zuerst haben Sie ständig unter der Wirkung zu leiden, doch nach und nach tritt die Wirkung in

immer größeren Abständen auf, bis sie ganz verschwunden ist.

Wenn Sie lange genug überleben, können Sie dem Giftangriff ein Schnippchen schlagen.

Strahlung. Strahlung ist ein schleichender, unsichtbarer Angriff. Strahlung schädigt die Zellen des Ziels. Gefährliche Strahlenkonzentrationen bleiben z.B. in Bombenkratern von Atomangriffen zurück. Diese gemeinen Bomben können selbst nach hunderten von Jahren noch gefährliche Strahlung absondern.

Die Wirkung der Strahlung richtet sich nach der Gesamtzahl des rem-Wertes, der Angabe für die Strahlungsmenge, der Sie ausgesetzt waren. Je höher Ihr rem-Wert, desto eher müssen Sie mit schädlichen Nachwirkungen rechnen.

Ein rem-Wert von über 100 ist gefährlich.

Erreicht Ihr rem-Wert mehr als 1000, ist die Wirkung wahrscheinlich tödlich.

Die Strahlung wirkt sich auf Ihre Trefferpunktzahl und sogar auf Ihre allgemeinen Werte aus.

Eine normale Rüstung kann Strahlung nicht abhalten. Präparate wie Rad-X und RadAway können Sie vor der schädlichen Wirkung der Strahlen schützen.

Bewußtlosigkeit. Manche Angriffe, vor allem kritische Kopfschüsse, führen zu Bewußtlosigkeit. Während dieser Phase kann die Person nichts unternehmen. Wie lange die betroffene Person bewußtlos bleibt, hängt von ihrer Ausdauer ab. Je höher die Ausdauer, desto kürzer die Phase der Bewußtlosigkeit.

Tod. Es gibt zwei Möglichkeiten, zu sterben: Sie verlieren all Ihre Trefferpunkte oder werden bewußtlos, wenn Sie von feindlichen Wesen umgeben sind.

Von beidem ist abzuraten!

RÜSTUNG

Glücklicherweise kann eine Rüstung Sie vor Schaden schützen. Eine Rüstung ist eine Schutzkleidung, die Angriffe und Schaden von Ihnen abhalten kann. Eine bessere Rüstung schützt Sie auch vor stärkeren Angriffen.

Drei Faktoren bestimmen die Qualität Ihrer Rüstung.

Rüstungswert. Die erste Funktion der Rüstung besteht darin, ihren Träger bei einem Angriff vor Treffern zu schützen. Dies als Rüstungswert (oder RÜ) ausgedrückt. Je höher der Rüstungswert, desto besser die Rüstung. Der Rüstungswert wird von der Trefferchance des Angreifers abgezogen. Ein Beispiel: Sie tragen eine leichte Lederrüstung mit einem Rüstungswert von 15 %. Ihr Angreifer hat eine Trefferchance von 50 % (in die schon alle anderen Faktoren eingerechnet sind). Seine tatsächliche Trefferchance beträgt also nur noch 35 % (50 % - 15 %).

Schadensgrenze. Die zweite Funktion ist das Abwehren der Schadensenergie des Angriffs. Diese Funktion wird als Schadensgrenze (oder SG) bezeichnet. Die Schadensgrenze wird von den Trefferpunkten des Angriffs abgezogen. Beispiel: Nehmen wir an, der obengenannte Angreifer hat Erfolg. Sein Angriff erzeugt 20 Schadenspunkte (Aua!). Sie haben eine Schadensgrenze von 4. Die ersten 4 Punkte seines Angriffs werden also abgewehrt, wodurch nur 16 Punkte (immer noch aua!) die erste Hülle Ihrer Rüstung durchdringen.

Schadenswiderstand. Nach der Schadensgrenze tritt der Schadenswiderstand (oder SW) in Kraft. Er steht für die Fähigkeit Ihrer Rüstung, die Schadensenergie zu verringern und abzuleiten. Der Schadenswiderstand wird als Prozentwert angegeben und bezeichnet den prozentualen Anteil des verbliebenen Schadens, der neutralisiert wird. Beispiel: Die 16 Punkte aus dem obigen Angriff sind immer noch zu Ihnen unterwegs. Sie haben einen Schadenswiderstand von 20 %. Der Schaden wird also um 3,2 ($16 \times 0,2$) Schadenspunkte reduziert, abgerundet also um 3 Punkte. Am Ende richtet der Angriff nur noch 13 Punkte Schaden an, was sich schon viel besser anhört als die anfänglichen 20.

Die Rüstung wird immer folgendermaßen beschrieben: Rüstungswert, SG/SW.



Das sollte Ihnen nicht passieren!
Sorgfältige Wartung der Waffen
kann 95% aller kritischen Fehler
verhindern!

KAMPFENDE

Irgendwann muß der Kampf zu Ende sein. Hoffentlich stehen Sie dann auf der Siegerseite. Sobald alle Kämpfer einer Seite tot, bewußtlos oder geflohen sind, ist der Kampf beendet.

Wenn keine feindlich gesinnten Wesen mehr da sind, endet der Kampf automatisch am Ende Ihres Spielzugs. Wollen Sie den Kampf jedoch vorzeitig abbrechen, benutzen Sie dazu die Schaltfläche KPF in der Symbolleiste.

Falls noch Gegner in der Nähe sind, können Sie den Kampf allerdings nicht beenden.

AUSRÜSTUNG

Die Vault 13 ist mit der allerneuesten Überlebensausrüstung ausgestattet. Die Gegenstände in den Lagern ermöglichen 1000 Menschen für mehr als 10 Jahre ein Überleben in angenehmer und moderner Umgebung. Ist die Zeit gekommen, die Vault zu verlassen, erhalten Sie von Ihren Freunden bei Vault-Tec alles Notwendige, um Amerika wieder aufzubauen.

Sehr witzig. Wer hat das denn geschrieben? Was für ein Budget hatten sie wohl? Fast unsere gesamte Ausrüstung ist bei erfolglosen Versuchen draufgegangen. Kontakt mit einer Zivilisation da draußen aufzunehmen. Und wir sind schon seit mehr als zehn Jahren hier drin. Wir haben zwar nicht mehr viel übrig, aber wir geben Ihnen, was wir können.

Ausrüstung sichern/zuladen:

Zur Erinnerung: Das Gewicht Ihrer Ausrüstung darf nicht Ihre Tragfähigkeit überschreiten. Was darüber liegt, muß zurückgelassen werden.

Sie erhalten genaue Informationen über die in der Inventarliste aufgeführten Objekte, indem Sie das gewünschte Objekt untersuchen. Die Informationen erscheinen im Inventarfenster. Wenn Sie sich mit Rüstung und Waffen ausrüsten, erhalten Sie zusätzliche Hinweise im Figureninformationen.

Es stehen sechs verschiedene Ausrüstungsarten zur Verfügung:

Waffen (Sachen, die Menschen weh tun)

Munition (Sachen, die in Sachen passen, die Menschen weh tun)

Rüstung (Sachen, die verhindern, daß Menschen weh getan wird)

Behälter (zum Aufbewahren von Sachen)

Präparate (Sachen, die Sie einnehmen)

Verschiedenes (Sachen, die Verschiedenes machen)

Alle Gegenstände haben folgendes gemein:

Gewicht (wieviel Sachen wiegen, in Pfund). Das Gewicht des Gegenstandes beeinflußt Ihre Fähigkeit, Ausrüstung zu tragen. Sie können mehr leichte Gegenstände tragen als schwere. Beim Untersuchen eines Gegenstandes wird Ihnen immer das Gewicht pro Stück angegeben. Wenn Sie mehrere Gegenstände gleichen Typs tragen, müssen Sie die Anzahl der Gegenstände mit dem Gewicht multiplizieren, um das Gesamtgewicht zu errechnen.

Größe (wie groß oder klein Sachen sind). Die Größe des Gegenstandes bestimmt, wie viele Exemplare davon in einen Behälter passen und wie schwer es ist, Ihnen diese Gegenstände zu stehlen. Größere Gegenstände sind schwer zu stehlen. Normalerweise sind schwere Gegenstände auch größer. Es gibt allerdings Ausnahmen.

Wert (wieviel Sachen wert sind). Wertvolle Gegenstände sind teurer. Wir wissen zwar nicht, was für ein Währungssystem es nach einem Atomkrieg gibt, Tauschhandel herrscht aber sicherlich vor. In diesem Fall haben Dinge, die das Überleben sichern, einen höheren Wert als unnützer, ausgefallener Krempel. Ihr Geschick beim Handeln bestimmen den Wert eines Gegenstandes.

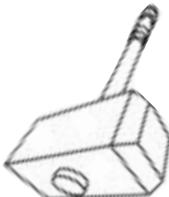
AUSRÜSTUNGSLISTE

WAFFEN

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	SCHLAGRING Schlagringe sind Nahkampfwaffen, die Sie in Zweikämpfen einsetzen können, um Ihren Gegner zu schlagen. Ihre Hand wird durch sie geschützt, und die schädliche Wirkung Ihres Schlages vergrößert sich. Außerdem sehen sie echt cool aus.
	SCHLAGSTOCK Mit dem Schlagstock können Sie Ihren Gegner in die Knie zwingen. Schwingen Sie ihn, oder hauen Sie damit drauf - ganz nach Belieben. Sie richten damit mehr Schaden an als mit bloßen Händen. Nicht sehr viel mehr, aber immerhin mehr....
	PISTOLE Dies ist eine Waffe mittlerer Reichweite. Die 10-mm-Patrone hat einiges drauf, und der Colt ist beispielhaft für Wertarbeit und Qualität. Mit dieser Waffe können Sie jeweils nur einen Schuß abgeben. Wann immer Sie den Abzug betätigen, wird also nur eine einzige Kugel abgefeuert. Die 6520 kann ohne weiteres mit Hohlspitzenmunition gefüllt werden, um Kleingetier zu jagen, oder aber mit panzerbrechender Munition, wenn es um größeres Wild auf zwei Beinen geht.
	GEWEHR Dies ist eine stärkere Schußwaffe größerer Reichweite. Das Rangemaster-Gewehr ist die Grundausführung. Es verwendet standardmäßig seit über 110 Jahren 0,223-Kaliber-Gewehrkugeln und bietet zufriedenstellende Präzision aus großer Reichweite sowie solide Durchschlagskraft.

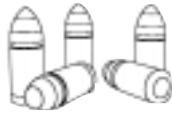
AUSRÜSTUNGSLISTE

WAFFEN (Fortsetzung)

SYMBOLE	BESCHREIBUNG
	<p>GRANATE Die Splittergranate ist eine wirkungsvolle Abwehrwaffe. Eine kleine, aber konzentrierte Sprengladung, die mit einem Aufschlagzünder verbunden ist, schleudert über 1000 Metallsplitter in einem Radius von 2,5 m durch die Gegend. Der kleine Explosionsradius bedeutet, daß diese Granaten in unmittelbarer Umgebung gezündet werden können, ohne den Anwender zu verletzen.</p>
	<p>MASCHINENPISTOLE Eine der besten Waffen der Welt. Die H&K MP9 ist eine solide Maschinenpistole, mit der Sie einzelne Schüsse, aber auch Salven feuern können. Einzelschüsse sind mit denen der 6520-Pistole (s.o.) vergleichbar. Ein Angriff, bei dem eine ganze Ladung draufgeht, ist dagegen unvergleichlich. Die MP9 ist leicht zu handhaben und spuckt 10-mm-Patronen wie keine andere Schußwaffe dieser Kategorie.</p>
	<p>MESSER Die Messer von Vault-Tec werden aus den allerhärtesten Stahllegierungen hergestellt. Das Messer ist ein wunderbares Werkzeug, das sich für Alltagsaufgaben aber auch im Nahkampf hervorragend eignet. Die Spitze und die Schneide verstärken Ihre Kraft, wodurch Sie größeren Schaden anrichten können. Es ist zwar nicht so wirkungsvoll wie eine Schußwaffe, dafür aber besser als die meisten anderen Nahkampfwaffen. Sie können dieses Messer jedoch auf keinen Fall werfen.</p>
	<p>VORSCHLAGHAMMER Viele betrachten einen Vorschlaghammer als gutes Werkzeug, aber nicht als Waffe. Die neuesten Modelle sind jedoch aus leichten und gleichzeitig äußerst robustem Material hergestellt. Ein starker Kämpfer kann mit dieser massiven Waffe jeden Gegner dem Erdboden gleichmachen.</p>
	<p>SPEER Dieser rasiermesserscharfe Speer kann abhängig von Ihren Kräften mehrere Meter weit geworfen oder im Nahkampf verwendet werden. Sie können den Speer als gute Angriffswaffe einsetzen, sollten dies aber nur tun, wenn Sie im Besitz von Seitenwaffen oder anderen Handwaffen sind.</p>

AUSRÜSTUNGSLISTE

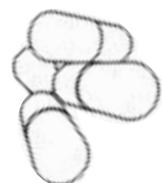
MUNITION

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	.223 FMJ Gewehrmunition. FMJ steht für "Full-Metal Jacket" und beschreibt die Patronen, die hier verwendet werden. Eine FMJ-Patrone besitzt eine hohe Durchschlagskraft, ohne die Wirkung zu verringern. Kurz gesagt, Durchschnittsmunition.
	10mm AP Diese 10-mm-Munition ist für Pistolen und Maschinenpistolen konzipiert. Das Suffix AP steht für "Armor Piercing" (panzerbrechend). AP-Salven dringen durch Panzerungen, ihre Wirkung wird dadurch jedoch beeinträchtigt. Panzerungen sind für sie nur ein kleines Hindernis, sie hinterlassen allerdings nur geringen Schaden.
	10mm JHP Eine weitere Art der 10-mm-Munition. JHP steht für "Jacketed Hollow Point". Diese Hohlspitzenmunition ist so konzipiert, daß sie sich maximal ausdehnt, um die höchstmögliche Energiemenge auf das Ziel zu übertragen. Ist das Ziel jedoch gepanzert, geht ein großer Teil der Energie wegen der Panzerung verloren, und das Ziel wird nur leicht beschädigt.

PANZERUNG

	KAMPFPANZERUNG Kampfpanzerung ist die ultimative Panzerung der Polizei des 22. Jahrhunderts und der kampferprobten Soldaten. Das Beste, was ein Bunkerbewohner jemals zu sehen bekommt. Kampfpanzerung schützt vor den meisten Gefahren. Das geringe Gewicht ist ein zusätzlicher Pluspunkt. Sollten Sie Interesse an Kampfpanzerung haben, wenden Sie sich an BADTFL, aber Achtung: Sie benötigen dafür eine Sondergenehmigung.
	LEDERPANZERUNG Ursprünglich für gefährliche Sportarten wie Motorrad-Fußball entworfen, wird diese einfach geschneiderte Panzerung nach einem Atomkrieg wahrscheinlich der große Renner. Sie bietet eine gewisse Sicherheit, doch durch ihr leichtes Gewicht wird Ihre Beweglichkeit bei Angriffen nicht eingeschränkt. Leider gewährt sie keinen Schutz gegen Explosionen oder Plasma-Angriffe.

AUSRÜSTUNGSLISTE**MUNITION (Fortsetzung)**

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	<p>LEDERJACKE Wozu Panzerung tragen, wenn man damit nicht gut aussieht? Diese abgewandelte Version der Lederpanzerung bietet Ihnen minimalen Schutz und keinerlei Einschränkung in Ihrer Beweglichkeit. Obendrein ist sie todschick! Leider ist die Jacke kaum atmungsaktiv, und ihre schwarze Farbe macht sie zu einer wandelnden Sauna, wenn Sie sich in der Wüste befinden.</p>
BEHÄLTER	
	<p>RUCKSACK Mit Hilfe eines Rucksacks können Sie Ihre Gegenstände an einem einzigen, handlichen Ort lagern. Ein Rucksack kann Gegenstände bis zu einem Gewicht von etwa 40 Pfund enthalten, Sie müssen aber auch deren Größe berücksichtigen. Mehrere große Gegenstände, wie Panzerungen, passen nicht hinein. Viele kleine Gegenstände dagegen, wie Munition oder Granaten, sind kein Problem. Denken Sie daran: Ein Rucksack sorgt für Ordnung in Ihrem Inventar.</p>
CHEMIKALIEN	
	<p>RADAWAY Wenn Sie großen Strahlungsmengen ausgesetzt waren, sollten Sie RadAway verwenden, um die Strahlung aus Ihrem Körper herauszubefördern. Nebenwirkungen wie Kopf- oder Magenschmerzen für einige Tage sind leichter zu ertragen, als die Langzeitwirkungen radioaktiver Strahlung. RadAway wirkt erst nach einiger Zeit.</p>
	<p>RAD-X Rad-X dient der Prävention. Wenn Sie Rad-X einnehmen, bevor Sie radioaktiver Strahlung ausgesetzt sind, wird die auf Sie einwirkende Gesamtstrahlung reduziert. Rad-X stärkt Ihr körpereigenes Strahlungs-Immunsystem. Je kräftiger Sie sind, um so besser wirkt Rad-X.</p>

AUSRÜSTUNGSLISTE

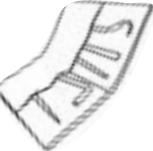
CHEMS **continued**

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	<p>STIMPAK Ein Stimpak (Abkürzung für "Stimulation Delivery Package") enthält viele Gesundheitsmittelchen. Ein ganzes Süppchen davon sozusagen. Wenn Sie sich ein Stimpak einspritzen, regenerieren Sie sich im Handumdrehen und ersetzen verlorene Trefferpunkte in Sekundenschnelle.</p>
	<p>SUPER STIMPAK Das Super-Stimpak enthält noch wirkungsvollere Medikamente als das Stimpak. Sie sollten sich jedoch darauf gefaßt machen, daß die erhöhte Heilwirkung in einigen Fällen schädliche Nebenwirkungen haben und nach einer gewissen Zeit zum Verlust von Trefferpunkten führen kann. Nichts kann es aber ersetzen, wenn die Zeit drängt und die Gefahr nah ist.</p>

MISCELLANEOUS

	<p>ARZTTASCHE Die Arzttasche enthält alles, was Sie für die Arztfertigkeit benötigen. Bei Verwendung dieses Gegenstands wird die Arzaufgabe automatisch erfüllt, wobei sich mit den richtigen Werkzeugen die Erfolgsquote erhöht. Die Arzttasche enthält nur begrenzte Vorräte, die irgendwann zu Ende gehen.</p>
	<p>DYNAMIT Ein Sprengstoff. Mit Hilfe der Fallen-Fertigkeit können Sie den Sprengstoff plazieren und den Timer einstellen. Zur gegebenen Zeit geht das Dynamit hoch. In Fallout ist die Explosionskraft von Sprengstoff nicht sehr groß, Sie sollten aber trotzdem nicht direkt danebenstehen.</p>
	<p>ERSTE-HILFE-KOFFER Der Erste-Hilfe-Koffer enthält wie die Arzttasche medizinische Gegenstände. Wenn Sie den Koffer bei einem Verletzten verwenden, erhöht sich die Chance, die Erste-Hilfe-Fertigkeit erfolgreich einzusetzen. Wie die Arzttasche enthält der Erste-Hilfe-Koffer eine begrenzte Anzahl an Bandagen, Medikamenten usw. Wenn diese aufgebraucht sind, verschwindet der Koffer.</p>

AUSRÜSTUNGSLISTE**MISCELLANEOUS (Fortsetzung)**

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	<p>LEUCHTFEUER Mit diesem Leuchtsignal können Sie für gewisse Zeit ein Lichtfeld erzeugen. Sie können dieses Hilfsmittel nur nachts oder im Dunkeln verwenden, um Menschen oder Gegenstände zu entdecken.</p>
	<p>GEIGERZÄHLER Ein Geigerzähler dient der Strahlungsmessung. Setzen Sie den Geigerzähler in eines Ihrer Fächer für aktive Gegenstände, um frühzeitig über Strahlung informiert zu werden. Sie erhalten dadurch wichtige und genaue Angaben über Ihre persönliche Verstrahlung.</p>
	<p>DIETRICH Dietriche sollten nur in dringenden Notfällen von Bunkerpersonal verwendet werden, um eine Tür oder einen Behälter zu öffnen, wenn der dazugehörige Schlüssel nicht vorhanden ist. Die richtige Anwendung des Dietrichs erhöht die Chance, die entsprechende Fertigkeit erfolgreich einzusetzen.</p>
	<p>BEWEGUNGSMELDER In Verbindung mit der PIPBoy 2000 AutoMap-Funktion zeigt der Bewegungsmelder alles auf der Karte an, was kreucht und fleucht. Damit der Bewegungsmelder ordentlich funktioniert, müssen Sie ihn in ein aktives Fach setzen. Verwenden Sie den Bewegungsmelder, um das vor Ihnen liegende Gebiet zu erkunden.</p>
	<p>THT-BÄNDER (Holobänder) THT-Bänder können Unmengen von Daten speichern, einige bis zu 256 KB. Das Standardband speichert 64 KB, das nächstgrößere durchschnittlich 128 KB (vorausgesetzt, das Band ist nicht teilweise verknittert). THT-Bänder enthalten die neueste "Tape Holography"-Technologie und speichern die Informationen sicher über lange Zeiträume. Verwenden Sie das THT-Band, um die darauf gespeicherten Informationen einem kompatiblen Leser hinzuzufügen, in diesem Fall dem PIPBoy 2000.</p>

ERFAHRUNG

Ihre Spielfigur sammelt durch die erfolgreiche Beendigung der gestellten Aufgaben und durch das Überleben in dieser feindlichen Umgebung wertvolle Erfahrungen. Sie verbessern so die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur und erreichen höhere Level, wodurch Sie Punkte für Fähigkeiten verwenden können und möglicherweise einen Bonus erhalten.

Erfahrung wird in Erfahrungspunkten (oft durch §XP abgekürzt) angegeben. Je schwieriger die Aufgabe oder je stärker der Gegner, den Sie vernichtet haben, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten Sie.

Wenn Sie eine festgesetzte Anzahl an Erfahrungspunkten erreichen, haben Sie ein neues Level erreicht. Erreichen Sie ein Level (dies gibt in etwa an, wieviel Erfahrungen Sie gesammelt haben und wie fähig Ihre Spielfigur ist), so erhalten Sie folgendes:

Zusätzliche Trefferpunkte (gleich 1/3 Ausdauer) Mehr Fähigkeitspunkte (gleich 5 + Intelligenz x 2) (siehe Seiten 5-22)

Alle drei Level erhalten Sie einen Bonus (siehe Seiten 5-23)

Eine Spielfigur kann höchstens das Level 21 erreichen. Es folgt eine Liste der Level und die Anzahl der Erfahrungspunkte, die Sie benötigen, um das jeweilige Level zu erreichen.

Tabelle 5-3 Erfahrungstabelle

LEVEL	ERFORDERLICHE XP	TITEL
1	0	Bunkerbewohner
2	1.000	§Vault Scion
3	3.000	§Vault Veteran
4	6.000	§Vault Elite
5	10.000	§Wanderer
6	15.000	§Desert Wanderer
7	21.000	§Wanderer of the Wastes
8	28.000	§Elite Wanderer
9	36.000	§Strider
10	45.000	§Desert Strider
11	55.000	§Strider of the Wastes

Tabelle 5-3 Erfahrungstabelle (Fortsetzung)

LEVEL	ERFORDERLICHE XP	TITEL
12	66.000	§Strider Elite
13	78.000	§Vault Hero
14	91.000	§Wandering Hero
15	105.000	§Striding Hero
16	120.000	§Hero of the Desert
17	136.000	§Hero of the Wastes
18	153.000	§Hero of the Glowing Lands
19	171.000	§Paragon
20	190.000	§Living Legend
21	210.000	§Last, Best Hope of Humanity

Wie Sie sehen, benötigen Sie eine größere Anzahl Erfahrungspunkte, um von einem niedrigen Level auf ein höheres Level zu gelangen. Sie müssen mehr hinzulernen, um den gleichen Fortschritt zu erzielen.

FÄHIGKEITSPUNKTE

Wenn Sie zusätzliche Fähigkeitspunkte erwerben, können Sie Ihre Fähigkeiten verbessern, indem Sie die Punkte für eine Fähigkeit ausgeben. Jeder Fähigkeitspunkt bedeutet ein Plus von 1 % bei einer normalen Fähigkeit und 2 % für eine Spezialkenntnis.

Sie können Fähigkeitspunkte ausgeben, wann immer Sie wollen, und für jede Fähigkeit, die Sie verbessern wollen. Sie können sich die Fähigkeitspunkte auch aufheben, doch dann verlieren Sie sie in gewisser Weise, da ihre Vorteile ungenutzt bleiben, bis Sie sie ausgeben.

Sie verdienen Fähigkeitspunkte, indem Sie ein neues Level erreichen. Wenn Sie von Level 1 zu Level 2 übergehen, erhalten Sie mehrere Fähigkeitspunkte. Die genaue Zahl hängt von Ihrer Spielfigur ab. Für jedes Level erhalten Sie $5 + 2 \times$ Intelligenz. Durchschnittliche Figuren erhalten 20 Fähigkeitspunkte pro Level bzw. 20 % für normale Fähigkeiten oder 40 % für Kernfähigkeiten oder eine Kombination der beiden Arten.

Wenn Sie Fähigkeitspunkte ausgeben wollen, gehen Sie zum Figurenbildschirm. Die Anzahl an Fähigkeitspunkten erscheint über der Informationskarte.



Abbildung 5.8:
Einige
Fertigkeitspunkt
e zum Ausgeben

Klicken Sie auf den Namen der Fähigkeit, für die Sie einige Punkte ausgeben wollen. Die Fähigkeit wird markiert, und der Zeiger rechts von der Fähigkeitenpalte springt zum Fähigkeitslevel. Sie können Punkte ausgeben, indem Sie auf das Pluszeichen auf dem Zeiger klicken. Wenn Sie es sich anders überlegen, z. B. weil Sie zu viele Punkte ausgegeben haben, können Sie auf das Minuszeichen klicken (aber Sie können Ihre Fähigkeit natürlich nicht weiter reduzieren als auf das Maß, bei dem Sie angefangen haben, Fähigkeitspunkte auszugeben). Bis Sie auf die Schaltfläche OK klicken und zum Spiel zurückkehren, können.

Sie so viele Änderungen vornehmen, wie Sie wollen. Wenn Sie auf ABBRECHEN klicken, wird Ihre Figur wieder in den Zustand zurückversetzt, in dem Sie vor Ihren Änderungen war.

Sie können so viele Fähigkeitspunkte ausgeben, wie Sie vorrätig haben. Ist Ihr Vorrat erschöpft, erhalten Sie keine weiteren Fähigkeitspunkte, bis Sie das nächste Level erreichen.

Das höchstmögliche Fähigkeitslevel liegt bei 200 %. Haben Sie in einer Fähigkeit 200 % erreicht, können Sie ihr keine weiteren Punkte hinzufügen.

BONUS

Neben den Fähigkeiten zahlt sich Erfahrung noch in einer zweiten Form aus, nämlich als Bonus. Alle drei Level erhalten Sie einen Bonus (Level 3, 6, 9, 12, 15, 18 und 21), es sei denn, Sie verfügen über die Eigenschaft "Versiert" (alle vier Level, also Level 4, 8, 12, 16 und 20). Ein Bonus ist eine neue Fähigkeit. Die Art des Bonus hängt von Ihrer Figur ab, und die Bonusliste, aus der Sie auswählen können, richtet sich nach dem Level, den Anfangswerten und den Fähigkeiten Ihrer Figur.

Sie können einen Bonus aussuchen, wenn Sie den Figurenbildschirm erreichen, nachdem Sie ein Level erreicht haben, das Ihnen einen Bonus einbringt. Sie können auch beschließen,

keinen Bonus zu wählen. Wenn Sie jedoch keinen auswählen, bevor Sie das nächste bonusbringenden Level erreichen, verlieren Sie ihn.

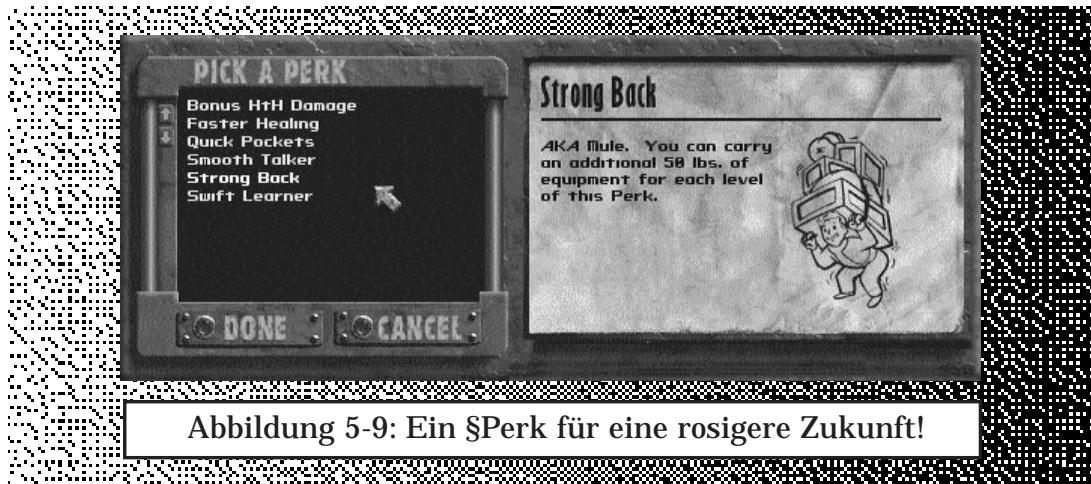


Abbildung 5-9: Ein §Perk für eine rosigere Zukunft!

Manche Boni können mehrmals genutzt werden. Sie haben Ränge bzw. Bonuslevel. Jeder zusätzliche Rang erhöht die Stärke des Bonus. Sie müssen alle jeweiligen Anforderungen erfüllen. Für manche Boni gibt es jedoch keine Anforderungen.

Nicht alle Boni sind schon in dem ersten Level erhältlich, in dem Sie einen Bonus auswählen können. Diese setzen vielmehr einen Mindestlevel voraus, bevor sie verfügbar sind.

BONUSLISTE

Action Boy

Jedes Action Boy-Level (Action Girls sind natürlich auch gemeint) bringt Ihnen einen zusätzlichen Trefferpunkt, den Sie pro Kampfspielzug einsetzen können. Sie können diese Trefferpunkte für jede beliebige Aufgabe verwenden.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen5 Beweglichkeit, Level 12

Tierfreund

Tiere greifen niemanden an, der zu ihren Freunden zählt, es sei denn, das Tier wird bedroht oder selbst angegriffen. Was und wer auf dieser Welt alles zu den Tieren zählt, ist umstritten.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen5 Intelligenz, 25 % Naturbursche, Level 9

Intuition

Sie erkennen eher Einzelheiten. Wenn Sie diesen Bonus wählen, erhalten Sie beim Untersuchen von Gegenständen detailliertere Informationen. Jedes weitere Bonuslevel verstärkt Ihre Wahrnehmung bei Untersuchungen.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen5 Wahrnehmung, Level 3

Bessere kritische Treffer

Die kritischen Treffer, die Sie im Kampf anbringen, haben eine schwerwiegender Wirkung. Sie erhalten einen Bonus von 20 % für Ihre kritischen Treffer, was schon beinahe sicherstellt, daß Sie mehr Schaden anrichten. Dies wirkt sich nicht auf Ihre Chancen aus, einen kritischen Treffer zu landen.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen6 Wahrnehmung, 6 Glück, 4 Beweglichkeit, Level 9

Bessere Nahkampfangriffe

Sie haben die geheimen Kampfkünste des Ostens erlernt, oder Sie schlagen einfach schneller zu. Wie auch immer, Ihre Nahkampfangriffe kosten Sie 1 Trefferpunkt weniger.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen6 Beweglichkeit, Level 6

Mehr Nahkampfverletzungen

Erfahrung im unbewaffneten Kampf hat Ihnen einen Vorteil verschafft, was die Höhe des Schadens angeht. Für jedes Bonuslevel richten Sie mit Ihren Schlägen und Tritten 2 Punkte mehr an Schaden an.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Beweglichkeit, 6 Stärke, Level 3

Mehr Bewegungen

Bei jedem Bonuslevel erhalten Sie 2 zusätzliche Trefferpunkte pro Spielzug, die nur für Bewegungen eingesetzt werden können. Anders ausgedrückt: Sie können sich bei jedem Bonuslevel um 2 Sechsecke pro Spielzug weiter bewegen.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen5 Beweglichkeit, Level 6

Mehr Distanzverletzungen

Ihre Ausbildung in der Benutzung von Feuerwaffen und anderen Distanzwaffen macht Sie zu einem gefährlicheren Gegner im Kampf auf Entfernung. Bei jedem Bonuslevel richten Sie mit Distanzwaffen 2 Punkte mehr an Schaden an.

Anzahl an Rängen2

Anforderungen6 Beweglichkeit, 6 Glück, Level 6

Höhere Feuerrate

Dieser Bonus erlaubt Ihnen, den Abzug ein bißchen schneller zu bedienen und dabei genauso präzise zu zielen wie zuvor. Jeder Angriff mit einer Distanzwaffe kostet 1 Trefferpunkt weniger.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen7 Beweglichkeit, 6 Intelligenz, 4 Wahrnehmung, Level 9

Persönlichkeitskult

Ihr Ruf ist stets gut. Ohne diesen Bonus hätte ein schlechter Ruf eine negative Wirkung selbst auf freundlich gesonnene Leute. Bei einem guten Ruf und bösen Leuten funktioniert die Sache übrigens auch.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen10 Charisma, Level 12

Ausweichkünstler

Wenn Sie diesen Bonus besitzen, werden Sie im Kampf seltener getroffen. Jedes Level fügt Ihrer Rüstung 3 % hinzu, und das zusätzlich zum RÜ-Bonus für Ihre jeweilige Rüstung.

Anzahl an Rängen2

Anforderungen4 Beweglichkeit, Level 9

Schnellere Reaktion

Damit können Sie sich im Kampf zumeist schneller bewegen als Ihre Gegner, da Ihre Reaktion pro Bonuslevel um 2 verbessert wird.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Wahrnehmung, Level 3

Gebildet

Jedes Bonuslevel verleiht Ihnen 2 Fähigkeitspunkte, wenn Sie ein neues Erfahrungslevel erreichen. Dieser Bonus nützt Ihnen am meisten, wenn Sie ihn frühzeitig im Spiel erwerben.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Intelligenz, Level 6

Einfühlungsvermögen

Sie haben sich mit anderen Menschen beschäftigt und sind dadurch mit ihren emotionalen Reaktionen auf Sie vertraut. Sie sehen die Reaktion der Person, mit der Sie ein eingehendes Gespräch führen.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen7 Wahrnehmung, 5 Intelligenz, Level 6

Entdecker

Die Stärke des Entdeckers liegt darin, neue, interessante Orte zu entdecken. Mit diesem Bonus haben Sie größere Chancen, besondere Orte oder Leute zu finden.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenKeine, Level 9

Schnellere Heilung

Für jedes Bonuslevel erhalten Sie einen Bonus von 1 für Ihre Heilung. Ihre Wunden heilen dadurch schneller.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Ausdauer, Level 3

Blumenkind

Wenn Sie diesen Bonus besitzen, werden Sie weniger leicht von den Präparaten, die Sie einnehmen, abhängig (genauer gesagt, die Wahrscheinlichkeit ist 50 % geringer). Außerdem leiden Sie nur halb so lange an den Nebenwirkungen wie ein normaler Mensch.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen5 Ausdauer, Level 9

Schatzsucher

Sie haben ein Talent dafür, Geld aufzutreiben. Sie erhalten zusätzliches Geld bei zufälligen Begegnungen in der Wüste.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen4 Wahrnehmung, Level 6

Freund oder Feind

Figuren, die zu Ihrem Team gehören, erscheinen im Kampf grün markiert anstatt rot, falls Sie über diesen Bonus verfügen. Rot markierte Figuren sind Ihnen jedoch trotzdem nicht unbedingt feindlich gesonnen.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen4 Wahrnehmung, Level 6

Geist

Wenn die Sonne untergeht oder Sie sich in einem schwach beleuchteten Gebiet befinden, können Sie sich mit diesem Bonus wie ein Geist bewegen. Ihre Fähigkeiten im Schleichen verbessern sich in der Dunkelheit um 20 %.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen60 % Schleichen, Level 6

Heiler

Dieser Bonus erhöht Ihre Heilfähigkeiten. Pro Level werden 2 - 5 zusätzliche Trefferpunkte geheilt, wenn Sie die Fähigkeit "Erste Hilfe" oder "Arzt" einsetzen.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen7 Wahrnehmung, 6 Beweglichkeit, 5 Intelligenz, 40% Erste Hilfe, Level 3

Wurfkraft

Jedes Bonuslevel verleiht Ihren Wurfwaffen 2 zusätzliche Stärkepunkte. Dies gilt jedoch nur bei der Feststellung ihrer Reichweite.

Anzahl an Rängen3

AnforderungenLevel 6

Lebensspender

Pro Bonuslevel erhalten Sie 4 Extra-Trefferpunkte. Das klingt vielleicht nicht nach allzu viel, aber jedes bißchen hilft Ihnen weiter.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen4 Ausdauer, Level 12

Meisterdieb

Ein Meisterdieb erhält einen einmaligen Bonus von 5% für die Fähigkeiten "Schleichen", "Öffnen", "Stehlen" und "Falle". Nehmen Sie's von den Reichen, und geben Sie's sich selbst.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenLevel 12

Meisterhändler

Sie haben einen Aspekt des Handelns gemeistert - die Fähigkeit, Waren wesentlich billiger zu erwerben als normale Menschen. Mit diesem Bonus erhalten Sie einen Nachlaß von 25 %, wenn Sie Gegenstände in einem Laden oder von einem anderen Händler erwerben.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen7 Charisma, 60 % Handeln, Level 9

Sanitäter

Durch diesen Bonus erhalten Sie einmalig 10 % für die Fähigkeiten "Erste Hilfe" und "Arzt". Heilfähigkeiten sind immer eine gute Sache.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenLevel 12

Mentaler Block

Mentaler Block beschreibt die Fähigkeit, mentale Interferenz von außen abzublocken. Sie müssen sie von einem reisenden Guru erlernt haben - oder in einer besonders langen Nacht an der Theke.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenLevel 15

Mehr kritische Treffer

Wenn Sie diesen Bonus besitzen, landen Sie im Kampf leichter kritische Treffer. Pro Bonuslevel erhalten Sie eine um 5 % höhere Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Äußerst nützlich!

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Glück, Level 6

Technische Begabung

Dieser Bonus verleiht Ihnen einmalig 10 % für die Fähigkeiten "Reparieren" und "Wissenschaft". Eine durchgepaukte Nacht hat noch niemanden geschadet, und Ihnen erst recht nicht.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenKeine, Level 12

Mutiere!

Die Strahlung in der Wüste hat Sie verändert! Eine Ihrer Eigenschaften ist zu etwas völlig anderem mutiert...

Anzahl an Rängen1

AnforderungenLevel 9

Mysteriöser Fremder

Durch diesen Bonus haben Sie die Aufmerksamkeit eines mysteriösen Fremden auf sich gezogen, der Ihnen von Zeit zu Zeit zur Hilfe kommen wird. Fällt Ihr Verbündeter im Kampf, sehen Sie ihn (oder sie) allerdings nicht wieder.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen7Glück, Level 6

Nachtsicht

Mit diesem Bonus sehen Sie im Dunkeln besser. Pro Bonuslevel wird die Dunkelheit um 10 % reduziert.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Wahrnehmung, Level 3

Pfadfinder

Dem Pfadfinder fällt es leichter, den kürzesten Weg zu finden. Durch diesen Bonus wird Ihre Reisezeit auf der Weltkarte bei jedem Level um 25 % verkürzt.

Anzahl an Rängen2

Anforderungen6 Ausdauer, 40 % Naturbursche, Level 6

Taschendieb

Sie sind viel besser im Stehlen als ein gewöhnlicher Krimineller. Mit diesem Bonus spielen für Sie Faktoren wie Objektgröße und Blickrichtung einer Person keine Rolle.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen8 Beweglichkeit, 80% Stehlen, Level 9

Ausstrahlung

Wenn Sie einen Raum betreten, richtet sich jedermanns Aufmerksamkeit auf Sie. Die erste Reaktion anderer Personen verbessert sich um 10 % pro Bonuslevel.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Charisma, Level 3

Taschenkünstler

Sie haben gelernt, Ihre Ausrüstung besser zu verstauen. Pro Bonuslevel werden die Aktionspunkte, die im Kampf beim Zugriff auf das Inventar erforderlich sind, um eins reduziert.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen5 Beweglichkeit, Level 3

Strahlungsresistenz

Es gelingt Ihnen besser, Strahlung und ihren negativen Auswirkungen aus dem Weg zu gehen. Jedes Bonuslevel verstärkt Ihre Resistenz gegen Strahlung um 10 %.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Ausdauer, 4 Intelligenz, Level 6

Ranger

Sie sind eher in der Lage, unbemerkt durch die Wüste zu reisen. Ihr Risiko einer zufälligen Begegnung mit einer feindlich gesonnenen Person verringert sich mit jedem Bonuslevel.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Wahrnehmung, Level 6

Späher

Sie haben Ihre Fähigkeit verbessert, ferne Orte auszumachen. Dadurch erhöht sich der Umfang Ihrer Erkundungen auf der Weltkarte um ein Quadrat in alle Richtungen.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen8 Wahrnehmung, Level 3

Schnorrer

Sie finden mehr Munition als der gewöhnliche Überlebende der nuklearen Katastrophe. Dieser Bonus verdoppelt die Menge an Munition, die Sie durch zufällige Begegnungen erhalten.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen8 Glück, Level 9

Scharfschütze

Dies beschreibt das Talent, Dinge auf größere Entfernungen zu treffen. Für jedes Bonuslevel erhalten Sie einen zusätzlich 2 Punkte für Ihre Wahrnehmung, aber nur zur Bestimmung von Entfernungen. Damit ist es leichter denn je, Gegner aus der Entfernung zu erledigen!

Anzahl an Rängen2

Anforderungen7 Wahrnehmung, 6 Intelligenz, Level 6

Leiser Tod

Wenn Sie beim Schleichen einen Gegner von hinten erwischen, verursachen Sie bei einem Nahkampfangriff den doppelten Schaden. So ist das beim leisen Tod.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen10 Beweglichkeit, 80% Schleichen,
Level 18

Lautloses Laufen

Mit diesem Bonus erhalten Sie die Fähigkeit, sich schnell und trotzdem leise fortzubewegen. Sie können Schleichen und gleichzeitig laufen. Ohne diesen Bonus würden Sie automatisch mit dem Schleichen aufhören, sobald Sie zu laufen anfangen.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen6 Beweglichkeit, 50 % Schleichen, Level
6

Schlächter

Gnadenlos! Im Nahkampf werden all Ihre Treffer zu kritischen Treffern aufgewertet. Damit verursachen Sie auf Schritt und Tritt Vernichtung und Chaos.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen8 Beweglichkeit, 8 Stärke, 80 %
Unbewaffnet, Level 18

Redegewandt

Sie haben gelernt, Ihre Optionen im Gespräch zu erweitern, ohne zu verstehen, wovon Sie reden. Pro Bonuslevel erhöht sich Ihre Intelligenz um eins, allerdings nur für Dialoge.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen4 Intelligenz, Level 3

Schlangenesser

Lecker! Schmeckt nach Hühnchen. Ihre Immunität gegen Gift nimmt zu, und zwar um 25 % Ihrer Giftresistenz.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen3 Ausdauer, Level 6

Heckenschütze

Sie verstehen es, die Feuerwaffe als Leidspender einzusetzen. Mit diesem Bonus wird jeder mit einer Distanzwaffe im Kampf erzielte Treffer zu einem kritischen Treffer aufgewertet, wenn Sie gleichzeitig Glück haben.

Anzahl an Rängen1

Anforderungen8 Beweglichkeit, 8 Wahrnehmung,
80% Kleine Waffen, Level 18

Redner

Der Redner erhält einen einmaligen Bonus von 10 % für die Fähigkeiten "Reden" und "Handeln". Denn Reden ist manchmal auch Gold.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenKeine, Level 12

Starker Rücken

Auch Muli genannt. Sie können pro Bonuslevel weitere 50 Pfund Ausrüstung mit sich herumschleppen.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Stärke, 6 Ausdauer, Level 3

Überlebenskünstler

Sie sind der Herr der Wildnis! Diese Bonus verleiht Ihnen die Fähigkeit, in feindlicher Umgebung zu überleben. Pro Bonuslevel wird Ihre Fähigkeit "Naturbursche" um 20 % für Überlebenszwecke erhöht.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Ausdauer, 6 Intelligenz, 40 % Naturbursche, Level 3

Heller Kopf

Mit diesem Bonus lernen Sie wirklich im Handumdrehen, denn jedes Level bringt Ihnen einen zusätzlichen Bonus von 5 %, wann immer Sie Erfahrungspunkte erwerben. Sichern Sie sich diesen Bonus, so früh Sie können.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen4 Intelligenz, Level 3

Spezialkenntnis!

Ihre Fähigkeiten haben sich dermaßen verbessert, daß Sie nun eine Spezialkenntnis wählen können. Diese erhöht sich sofort um 20 % und danach um 2 % für jeden ausgegebenen Fähigkeitspunkt.

Anzahl an Rängen1

AnforderungenLevel 12

Härte

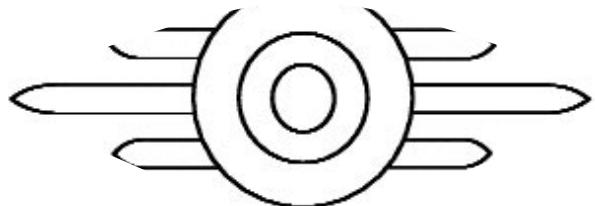
Wenn Sie ein harter Brocken sind, erleiden Sie weniger Schaden. Jedes Bonuslevel erhöht Ihre allgemeine Verletzungsresistenz um 10 %.

Anzahl an Rängen3

Anforderungen6 Ausdauer, 6 Glück, Level 3

■ GEHEIM ■

ANHÄNGE



A

■ GEHEIM ■

VDSG VTB-001-13-A

ANHANG 1: TIPS & HINWEISE

Im folgenden finden Sie einige Tips und Hinweise, die Ihnen bei Ihrem Versuch helfen, die Vault 13 zu retten. Achtung!! Einige Informationen auf der Liste verderben die eine oder andere Überraschung. Wenn Sie den vollen Spielspaß von Fallout erleben wollen, lesen Sie nicht weiter! Die meisten Tips sind allgemeiner Art und erfahrenen Abenteurern schon bekannt.

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels sollten Sie versuchen, Ihre Figur so schnell wie möglich mit der besten erhältlichen Ausrüstung auszustatten. Bedienen Sie sich bei gefallenen Gegnern, feilschen Sie mit Ihrer Beute, und stehlen Sie (wenn Sie meinen, damit durchzukommen, und die Konsequenzen tragen können).

Speichern Sie oft

Sie haben zehn Speicherplätze für Ihre Spiele. Nutzen Sie sie gut. Bevor Sie einen neuen Schauplatz erreichen, sollten Sie das Spiel speichern. Bevor Sie ein gefährlich aussehendes Gebäude betreten, speichern! Bevor Sie mit einer wichtig wirkenden Spielfigur reden, ebenfalls speichern. Und nutzen Sie all Ihre Speicherplätze. Überschreiben Sie nicht ständig den ersten. Wenn die Lage ganz verzweifelt ist, empfiehlt es sich, ein paar Speichervorgänge zurückzugehen und von dort weiterzumachen, anstatt wieder ganz von vorn anzufangen.

Seien Sie nett zu den Leuten

In den meisten Fällen hilft Ihnen eine positive Reaktion weiter. Das heißt natürlich nicht, daß Sie nicht auch auf knallhart machen können oder daß es die schlechtere Taktik ist, irgendein armes Schwein in den Staub zu treten. Ein paar gute Worte und Taten nützen Ihnen auf die Dauer aber mehr.

Hauen Sie den Leuten eins auf die Glocke

Wenn die anderen nicht so wollen wie Sie, dann lernen Sie, sich auf die harte Tour durchzusetzen (notfalls mit einer 10-mm). Ein Gespräch ist zwar nett, aber Zeit ist Geld, und manchmal kommt man als böser Bube einfach schneller zum Ziel. Spielen Sie also ruhig mal den Fiesling - es schadet nicht.

A

Behalten Sie die Zeit im Auge!

Vergessen Sie nicht: Die Zeit läuft. In der Vault herrscht Durst, und das Leben vieler hängt von Ihnen ab. Enttäuschen Sie sie nicht. Bringen Sie die Suche nach dem Wasser-Chip möglichst schnell hinter sich, denn dann können Sie sich besser und mit weniger Druck umschauen. Trödeln Sie nicht in der Gegend herum. Die Fallout-Welt dreht sich weiter. Ihre Handlungen ändern den Lauf der Geschichte, aber wenn Sie nicht handeln, bleibt die Zeit deswegen nicht einfach stehen.

Speichern! Speichern! Speichern!

Haben wir schon erwähnt, daß Sie Ihr Spiel speichern sollten? Die Kämpfe in Fallout sind tödlich. Ein Schuß ins Auge ist kein Spaß, und viele Fallout-Gefechte führen zu schmerzhaften Verletzungen. Können Sie es sich leisten, von einem uralten gespeicherten Spiel wieder anzufangen und die verlorene Zeit aufzuholen? Bestimmt nicht! Also speichern Sie!

Und was jetzt?

Wenn Ihnen nicht klar ist, was Sie als nächstes tun sollten, gehen Sie folgendermaßen vor:

- (a) Reden Sie mit den Leuten - viele von ihnen geben Ihnen Hinweise auf weitere Schauplätze oder Orte, die Sie sich ansehen sollten.
- (b) Erkunden Sie die Welt - die Fallout-Welt ist Südkalifornien, also gehen Sie zu einer Stadt, und suchen Sie sie auf der Weltkarte. Schauen Sie außerdem bei allen Gebieten mit einem grünen Kreis vorbei - der bedeutet nämlich, daß es sich um einen wichtigen Ort handelt. Der zusätzliche „Weitblick“, über den Sie während der Reise verfügen, gibt Ihnen eine größere Chance, die Orte zu finden.
- (c) Der Aufseher - wenn Sie mal gar nicht weiterkommen, gehen Sie am besten zum Aufseher zurück. Vielleicht hat er neue Informationen für Sie. Speichern Sie Ihr Spiel dort, wo Sie sich gerade befinden (da haben wir dieses hübsche Wort "Speichern" wieder), und treten Sie dann die lange Reise zurück zur Vault an. Sprechen Sie mit dem Aufseher. War die Reise vergeblich, laden Sie das gerade gespeicherte Spiel wieder, und sehen Sie sich woanders um. Auf diese Weise verlieren Sie nicht unnötig Zeit.

Spezialisieren Sie sich

Während der ersten Level sollten Sie Ihre Fähigkeitspunkte für zwei oder drei Fähigkeiten ausgeben. Versuchen Sie, einige wenige

Fähigkeiten zu meistern, bevor Sie sich an die restlichen machen. Geben Sie Ihre Fähigkeitspunkte aus, sobald Sie einen neuen Level erreichen. Wenn Sie eine Figur erstellen, versuchen Sie, eine ſtheme character daraus zu machen. (Dieb, Diplomat und Krieger waren die drei ſthemes, die wir ausgewählt haben; vielleicht fallen Ihnen noch andere ein). Wählen Sie Kernfähigkeiten, die Ihnen einen Vorteil verschaffen. Wenn Sie wissen, daß Sie für eine bestimmte Fähigkeit besonders viele Punkte ausgeben werden, machen Sie diese zu einer Kernfertigkeit. Die 2% für jeden Fähigkeitspunkt bringen Sie erheblich weiter.

Erweitern Sie Ihre Fähigkeiten

Nach Level 4 oder 5 wird es Zeit, Ihre Fähigkeitspunkte etwas breiter anzulegen. Alle Fähigkeiten sind auf ihre Art bedeutsam. Wenn Sie eine kampforientierte Spielfigur gewählt haben, sind Waffenfähigkeiten natürlich besonders wichtig. Aber vergessen Sie auch die anderen Fähigkeiten nicht! Reden ist unverzichtbar, und das gleiche gilt für Wissenschaft. Vorbeischleichen hilft Ihnen, wenn der Gegner zahlenmäßig weit überlegen ist.

Nutzen Sie die Speicherfunktion

Hmmm, das sagten wir schon, oder?

Vermeiden Sie den Ententanz

Sie wissen wahrscheinlich, daß Sie Ihre Figur in der Bewegung anhalten können, indem Sie einfach die linke Maustaste drücken, wenn sich der sechseckige Cursor über einer andern Stelle befindet. Daraufhin bewegt sich Ihre Figur an diese Stelle. Wenn Sie Ihre Figur nun aber wiederholt im Gehen unterbrechen, vollführen Sie eine Art Ententanz. Das ist doch irgendwie albern. Lassen Sie das lieber. Bitte, bitte.

Und zu guter Letzt...

Wenn alle Stricke reißen, besuchen Sie die Fallout-Website:

www.interplay.com/fallout

Sie können das Spiel auch mit einem Freund ausprobieren oder andere Kommunikationsmittel nutzen, um herauszufinden, was die anderen Vaultbewohner so treiben!

A

ANHANG 2: MITWIRKENDE

PRODUKTION

Produktion	Tim Cain
Produktionsassistenz	Fred Hatch
Abteilungsleitung	Feargus Urquhart
Abteilungsliegungsassistenz	Jeremy Barnes
Originalproduktion	Tom Decker
Produktionsassistenz	Jason G. Suinn
Mädchen für alles	Mike "Paco" Greene
Mac-Assistenz	Chris Benson

GRAFIKEN

Künstlerische Leitung	Leonard Boyarsky
Grafikleitung	Jason Anderson Leonard Boyarsky Gary Platner
Grafiken	Robert Collier Michael Dean Tramell Ray Isaac Eddie Rainwater Scott Rodenhizer Sharon Shellman
Zusätzliche Grafiken	Peter Kroko Justin Sweet Joseph Cesario Cheryl Austin Jay Esparza (Tachyon) Geoff Gregor Arlene Sommers George Almond Erik Jamison Helena Wickberg James Doyle (Apples Animation)
Tonmodelle	Scott Rodenhizer
Konzept	Tony Postma

DESIGN

Leitung Design	Chris Taylor
Design	David Hendee Scott Bennie Brian Freyermuth Scott Campbell
Technisches Design	Scott Everts
Zusätzliches Design	Robert Hertenstein 2 Jess Heinig Nick Kesting
Design/Dialog	Mark O'Green
Original Game Design By	Tim Cain Leonard Boyarsky Jason Anderson Chris Taylor Jason Taylor Scott Campbell

PROGRAMMIERUNG

Programmierungsleitung	Tim Cain Chris Jones
Programmierung	Jesse L. Reynolds Kevin Weatherman Nick Kesting Robert Hertenstein 2 Jess Heinig Jason Taylor
Mac-Programmierung	Tim Hume
Zusätzliche Programmierung	Mark Harrison (Lizard Byte) John Price Chris DeSalvo Mark Murakami
Filmtechnologie	Paul Edelstein

QUALITÄTSSICHERUNG

Leitung Qualitätssicherung	Chad Allison
Leitungsassistenz QS	Colin Totman
Testleitung PC-Version	Ron Hodge Greg "Moose" Baumeister
Tests PC-Version	Shanna SanPaolo Evan Chantland Ed Hyland Steve Reed James Chung Kaycee Vardaman Bill Field Richard Barker Rene Hakiki Erick Lujan Matt Kaupa Steve Victory Scot Humphreys Tim Anderson Darrell Jones
Testleitung Mac-Version	Jim Dodds Matt Murakami Steve McLafferty

Tests Mac-Version	Adam Chaney Dennis Presnell Savina Greene Kaycee Vardaman Scot Humphreys Mike Krueger Matt Golembiewski
Computertechnik	Bill Delk Steve Cabiness
Kompatibilitätsleitung	Phuong Nguyen
Kompatibilitätstechnik	Marc Duran Dan Forsyth Derek Gibbs Aaron Olalz John Parker

AUDIO

Audioleitung	Charles Deenen
Audio Mastering	Craig Duman
Hintergrund-TV-Musik	Ronald Valdez
Mischtechnik Filmsequenzen	Dave West
Soundeffekte Filmsequenzen	West Productions
Foley-Gestaltung	Doug Turner
	Gary Murello
	Larry Peacock
Foley-Editor	Caron Weidner
Foley-Mixer	Debby Ruby
Foley Mixer/Artist	Cecilia Perna
Foley-Aufnahmen	West Productions
Foley Gesamtleitung	Charles Deenen
	Larry Peacock
Bearbeitung der Soundeffekte	Michael Dickeson
Musik	Mark Morgan für Four Bars Entertainment
Mischtechnik Intro	Charles Deenen
Gesamtleitung Musik	Brian Luzietti
Soundeffektarchive	Doug Rappaport
	Sergio Bustamante II
	Ron Valdez
Soundeffektdesign	Charles Deenen
	Gregory Allen
	Larry Peacock
	EFX
	Weddington
	Caron Weidner
Bearbeitung Sprachaufnahmen	Doug Rappaport
	Sergio Bustamante II
Produktion Sprachaufnahmen	Fred Hatch
Aufnahmetechnik Sprachaufnahmen	Paul Hurtubise
Gesamtleitung Sprachaufnahmen	Chris Borders
Sprecherkoordination	Julie Morgavi
Voice Dialogue Recorded At	Hollywood
	Recording Services
	Hollywood, Kalifornien
Regie	Jamie Thomason

Auszüge aus "High Energy Weapons FAQ" von Carey Sublette mit Genehmigung verwendet. Einige Änderungen wurden aufgrund des Hintergrunds von Fallout vorgenommen. Eventuelle Fehler wurden von Interplay verursacht.

Dank an: Scott Everts für seine über die Pflicht hinausgehenden Beiträge zum Quote File, den Ghost in the Shell-Soundtrack, Bomberman, Quake, Diablo, Warcraft II, verschiedene Film-Soundtracks, Brian Eno, den Limo-Kühlschrank (danke Gus & Rusty!), den Geist des Weihnachtsfestes (Go, Weihnachtsmann, go!), Demo die Katze, Nicol, Tracy, Mary & Adam, Lisa (für ihre moralische Unterstützung), Jamal, T-Rays Mama, die zwei Donalds, Teresa Brooks, Zeb Cook, Chris Avellone, Lunch Money, Arby's, Weez, Weaz, Irvine Spectrum, Wiz War, Dragon Dice, ASL, B5, X-Files, Xena, Buffy, The Simpsons, ER und Jeepin'.

Besonderer Dank an die Bulletin Board-Mitglieder der Fallout-Webpage für ihre Kommentare, Vorschläge und Bug-Berichte zur Demoversion. Die Rückmeldungen haben uns sehr geholfen!

©1997 Interplay Productions. Fallout und Interplay sind Warenzeichen von Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

SPRECHER

Harold	Charlie Adler
Killian	Richard Dean Anderson
Loxley	Jeff Bennett
Rhombus	Clancy Brown
Set, Gizmo, The Master	Jim Cummings
Decker	Keith David
Harry	Brad Garrett
Lieutenant	Tony Jay
Jain	Tress MacNeille
Aufseher	Ken Mars
Cabbot	Richard Moll
Butch Harris, Erzähler	Ron Perlman
Vree	CCH Pounder
Nichole	Pam Segall
Aradesh	Tony Shalub
Laura, The Master	Kath Soucie
Tandi	Cree Summer
Morpheus	David Warner
Maxson	Frank Welker

"Maybe"

Interpreten: Ink Spots

Mit freundlicher Unterstützung von MCA Records
Ermöglicht von Universal Music Special Markets, Inc.

MAYBE

Komponisten: Allan Flynn und Frank Madden
Mit freundlicher Genehmigung von EMI Robbins Catalog Inc. (ASCAP)

MARKETING

Leitung PR	Genevieve Ostergard
Leitung Marketing	Paul Sackman
Marketing-Manager	Mike Markin
	Craig Owens
	Michael Courtney
Weiterer Marketing Manager	Tod Mack
Traffic Manager	Steve Spandle

A

ANHANG 3: KUNDENDIENST

Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723.

Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an

Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,
Marlow, Bucks SL7 2DX England.
Fax: +44 (0) 1628 423777
E mail: europe@interplay.com

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen:

THE INTERPLAY BBS: Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen sind 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren).

INTERNET: Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im "World Wide Web" finden Sie uns unter: "<http://www.interplay.com>" oder "[ftp.interplay.com](ftp://ftp.interplay.com)".

ANHANG 4: BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafe Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:-

- 1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung)
- 2) eine kurze Beschreibung des Schadens
- 3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers
- 4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:

Warranty Replacements

**Interplay Productions Ltd. Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,
Marlow, Bucks SL7 2DX England.**

A

ANHANG 5: INTERPLAY'S WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen bei der Interplay-Website! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben.

Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web-Seiten immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können.

Also noch einmal, willkommen!"

Brian Fargo



Figure A—1: The
Interplay homepage
and Fallout page

ANHANG 6: ÜBERLEBENSREZEPTE

Atompilze

(Ofen auf 200 Grad vorheizen)

3-4 Eiweiß (bei Zimmertemperatur)**1/4 Eßlöffel****1 Tasse feiner Zucker*****Kakao****WeinsteinDunkle Schokolade****(bitter oder halbbitter)**

Eier und Weinstein mit dem Mixer schlagen, bis eine feste Masse entsteht. Nach und nach Zucker unterrühren, bis die Mischung glänzt und steif geschlagen ist.

Mit dem Spritzbeutel die gleiche Anzahl an Pilzhüten und -stielen auf ein ungefettetes, beschichtetes Backblech geben. Die Hüte sollten etwa den Durchmesser eines 1-DM-Stücks haben, und die Stiele sollten etwa drei Zentimeter lang und so dick wie ein Milchshake-Strohhalm sein.

Den Kakao über die Hüte und Stiele sprenkeln, dann darüber blasen, um den Kakao gleichmäßiger zu verteilen. Dies sollten Sie eventuell draußen tun, da Sie sonst die ganze Küche in Kakaopulver hüllen.

2 Stunden lang bei 200 Grad backen.

Hüte und Stiele vorsichtig vom Backblech ablösen. Mit einem stumpfen Messer das obere Ende jedes Stiels abschneiden, so daß eine flache Oberfläche entsteht.

Die Schokolade schmelzen (im Wasserbad oder in der Mikrowelle), mit einem Buttermesser oder Spachtel auf die Unterseite der Pilzhüte auftragen und die Stiele damit ankleben. Die zusammengesetzten Pilze 20 Minuten lang in den Kühlschrank legen, bis die Schokolade hart ist, dann in einen luftdichten Behälter füllen.

Ergibt 3-4 Dutzend.

Wüstensalat

(Menge der Zutaten nach Geschmack)

**1 Pfund mageres Rinderhack
(wahlweise Putenhack)****1/2 Kopf Eisbergsalat, geschnitten****Pintobohnen****In Scheiben geschnittene Oliven****Würziger Käse****Tortilla Chips****1 feste Tomate****1 Flasche Catalina Dressing****1 Avocado (nach Belieben)**

Fleisch anbraten und Fett abgießen.

Salat, Bohnen und Oliven in eine große Schüssel geben. Chips zerkleinern und hinzugeben. Tomate in kleine Stücke schneiden und hinzugeben. Käse reiben und hinzugeben. Avocado in Scheiben schneiden und hinzugeben. Hackfleisch hinzugeben. Mit Dressing abschmecken und servieren.

Für 4-6 Portionen.

*Superfeiner Zucker ist NICHT das gleiche wie normaler Streuzucker oder Puderzucker. Wenn Sie keinen superfeinen Zucker finden können, läßt er sich leicht selbst herstellen. Geben Sie einfach den Streuzucker in eine Küchenmaschine (oder benutzen Sie einen Pürierstab), und zerkleinern Sie ihn 1 Minute lang.



ANHANG 7: SCHNELLTASTEN

C	Figurenbildschirm	4	Fallen-Fertigkeit einsetzen
I	Inventar	5	Erste-Hilfe-Fertigkeit einsetzen
P	PIPBoy 2000 Hauptbildschirm	6	Arzt-Fertigkeit einsetzen
Z	PIPBoy-Uhr	7	Wissenschaft-Fertigkeit einsetzen
O	oder Optionen	8	Technik-Fertigkeit einsetzen
B	Zw. aktiven Gegenständen umschalten	?	Datum und Zeit anzeigen
M	Mausmodus umschalten	<	Gegen Uhrzeigersinn drehen
N	Aktiver-Gegenstand-Modus umschalten	>	Im Uhrzeigersinn drehen
S	Fertigkeitenliste	Leertaste	Combat: End Turn
1	Vorbeischleichen einsetzen	Eingabetaste	Kampf: Spielzug beenden oder
2	Dietrich-Fertigkeit einsetzen		Nicht im Kampf: FERTIG
3	Stehlen einsetzen	Tab	Automatische Karte
		Pos1	Bildschirm auf PC zentrieren

-	Helligkeit reduzieren	F6	Schnellspeichern
+	Helligkeit erhöhen	F7	Schnellladen
F1	Hilfe	F10	oder +
F2	Masterlautstärke reduzieren		Zurück zum Hauptmenü
F3	Masterlautstärke erhöhen	F12	Bildschirmausschnitt speichern
F4	oder + Spiel speichern	Ctrl	+ Pause
F5	oder + Spiel laden		