

# Die Komplettlösung zu Fallout 1

## Vault 13: Höhleneingang

Euer Abenteuer beginnt vor einem Bunkereingang (Nummer 13) und ihr habt den Auftrag, einen Steuerungschip zu finden. Für die Bewältigung dieser Aufgabe stehen euch 120 Tage zur Verfügung.

Neben euch liegt eine Leiche, die ihr näher untersuchen solltet - nehmt deren Gegenstände an euch (**Munition** und **Waffe**). Eventuell greifen euch hier auch schon die ersten Gegner in Form von Ratten an - diese sind jedoch noch relativ leicht zu besiegen. Öffnet dazu das Inventar und packt ein Schwert in die Hand (später müsst ihr dann auch eine bessere Rüstung kaufen und diese ebenfalls anziehen).

In dieser Gegend erwarten euch mehrere Ratten, die ihr allesamt erledigen solltet, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Ferner werdet ihr wahrscheinlich auch mal verletzt werden - dies ist auch nicht schlecht. Auf diesem Wege könnt ihr eure Erste Hilfe- und Arztfähigkeiten steigern.

Nachdem ihr also alle Monster besiegt habt, verlasst diesen Abschnitt nach Südwesten und tretet dort am Ende des Pfades auf den helleren Abschnitt (beachtet, dass die dunkelbraunen-gepunkteten Felder immer auf die Landkarte und die grün-gepunkteten Felder immer in den nächsten Bereich des jeweiligen Abschnittes führen). Folgt diesem nach links bis auf den dunkelbraunen Boden und landet danach automatisch auf der Landkarte. Von hier aus lassen sich die verschiedenen Orte ansteuern. Beachtet also auf der rechten Seite der Karte eine Leiste mit roten Knöpfen und Ortsangaben. Da ihr im Vault 13 angefangen habt, steuert nun Vault 15 an - dazu einfach den daneben befindlichen roten Knopf drücken (im Laufe des Spieles tauchen immer neue Orte auf, die sich besuchen lassen). Ihr wandert über die Weltkarte und stösst nach 5 Feldern auf einen grünen Kreis - klickt diesen an. Es erscheint das Wort 'Unbekannt' über eben diesem Dreieck. Steuert unbekannt an und landet so vor den Toren einer Stadt.

## **Shady Sands**

Öffnet nun euer Inventar, steckt die Waffen weg (von der Hand in den Rucksack) und betretet die Stadt (solltet ihr die Waffe nicht weggesteckt haben, unterhalten sich manche Leute nicht mit euch). Bemerkte also rechts neben dem Tor zur Stadt den Anführer der Wachen Seth, den ihr noch nicht ansprecht.

Macht euch stattdessen erstmal auf, dem rechten Gebäude einen Besuch abzustatten. Darin trifft ihr nämlich auf einem Mann in blauer Hose namens Ian, mit dem ihr ein paar Worte wechseln solltet. Sagt ihm schliesslich, dass er euch begleiten soll (sollte dies nicht auf Anhieb gelingen, sprecht einfach öfters auf den Kerl ein) und ihr habt schliesslich den ersten Kämpfer an eurer Seite.

Sucht danach das Haus im Südosten auf, redet im Innern mit dem Kerl in der Kutte (Aradesh) und ihr werdet auch Raszlo verwiesen.

Verlasst dieses Gebäude wieder und sucht das gegenüber liegende Haus auf. Wechselt im Innern ein Wörtchen mit Raszlo und erfahrt von den Problemen, die der Mann mit Skorpionen hat und dass er dringend ein Gegengift benötigt.

Nun kehrt ihr zurück zu Seth, dem Mann am Stadttor und redet mit ihm:

- Informationen...
- Erzähl mir was...
- Erzähl mir was über Radscorpions...
- Bring mich zu den Höhlen...

Ihr erhaltet den Auftrag, ein Gegengift zu besorgen und macht euch automatisch auf den Weg in die besagten Höhlen (JA).

## **Shady Sands Höhlen**

Seid ihr dort gelandet, müsst ihr euch daran machen, alle hier befindlichen Skorpione zu töten. Macht euch also auf nach Osten (vergesst nicht, euch wieder zu bewaffnen) und Süden, wo ihr auf die Biester trifft.

Ihr solltet insgesamt 9 Skorpione killen. Diese sind sehr schnell und können euch vergiften - siehe Gegengift in Shady Sands. Lauft möglichst vor den Skorpionen weg und lasst sie euch verfolgen - schlägt erst dann zu. Bewaffnet euch mit dem Messer und der Pistole - die meiste Arbeit übernimmt sowieso Ian, da er mehr Aktionspunkte als ihr hat und er auch

stärker ist. Die Leichen der Skorpione solltet ihr alle untersuchen, um so in den Besitz der gesuchten **Skorpionschwänze** zu gelangen.

Solltet ihr sehr angeschlagen sein kehrt zurück nach Shady Sands und lasst euch dort heilen.

Habt ihr eure Aufgabe in der Höhle erledigt, kehrt zurück nach Shady Sands und sprecht dort mit Seth - Dank abholen. Handelt dann mit dem Mann (im Gesprächsmenü auf die Taste `Handeln` klicken) und bietet ihm im Austausch gegen ein Seil zwei Skorpionschwänze - der Tausch wird vollzogen, das erhaltene **Seil** benötigt ihr später.

Nun könnt ihr Raszlo den Heiler aufsuchen und diesem die Skorpionschwänze anbieten. Im Austausch dafür erhaltet ihr ein Gegengift oder Geld. Nehmt euch auf jeden Fall ein paar **Gegengifte** mit.

Im hinteren Bereich dieses Hauses öffnet ihr dann den Vorhang und findet dahinter auf dem Boden liegend einen Verletzten, den ihr anspricht. Überlasst dem Kerl eines der erhaltenen Gegengifte, um ein paar Erfahrungspunkte zu kassieren.

Nun macht ihr euch über die Landkarte auf den Weg zum nächsten Punkt.

## **Vault 15**

Solltet ihr in der Wüste bei mehreren Männern landen, geht einfach zurück auf die Landkarte und klickt dort ein weiteres Mal auf Vault 15. Ihr reist dann zu einem grünen Dreieck, das auch mit Vault 15 ausgemaltes ist - steuert diesen Punkt an.

Auf dem nun erscheinenden Plan des Vaults, klickt das einzige grüne Dreieck an und landet somit am Wüsteneingang.

Dort gelandet steuert die Hütte links oberhalb an und betretet diese. Im Innern dieser Hütte befindet sich ein Loch im Boden. Steigt über die Leiter in diesem Loch nach unten (mit rechter Maustaste anklicken) und steigt im unteren Bereich hinunter in das erste Level.

### **1. Level der Vaulthöhlen**

Das Einzige was es in diesem Level zu tun gibt, ist Monster zu killen (Ratten und Maulwurfsratten) und Erfahrungspunkte zu sammeln. Folgt der Höhle in einen zerstörten Gebäudekomplex (Gang). Hier findet ihr an den Wänden zwei Spinde, die sich öffnen lassen, insofern ihr genügend Fähigkeitspunkte im `Öffnen` habt. Ihr findet darin **Munition** usw.

In der Nordwestecke des Komplexes stösst ihr auf einen demolierten Aufzugsschacht. Benutzt mit eben diesem Aufzugsschacht das Seil und legt es so ab. Klickt ihr danach das Seil an (mit der rechten Maustaste), landet ihr im nächsten Stockwerk.

## **2. Level der Vaulthöhlen**

Auch hier stösst ihr wiederum auf ein paar Monster Monster (Ratten und Schweineratten) die ihr umbringt. Findet auf dem Boden im oberen Gang liegend **Munition** und in einem Raum im unteren Bereich einen Spind mit einem **Seil** und einer **Rüstung**.

Nehmt vor allem das Seil an euch und benutzt dieses wieder in dem zerstörten Aufzugsschacht in diesem Level (mittlerer Bereich). Klettert daran herunter und landet in der untersten Etage.

## **3. Level der Vaulthöhlen**

Auch hier erwartet euch wieder eine Menge Kriechgetier (Ratten, Schweineratten und Maulwurfsratte). Schafft euch diese vom Hals und sucht im rechten Raum den Boden nach **Munition** ab. Im darunter befindlichen Raum befinden sich zwei Spinde, die **Waffen** und **Munition** beinhalten.

Geht nun weiter in den Gang ganz im Südosten und erhaltet die Nachricht, dass ihr einen Steuerchip finden sollt - erhaltet ausserdem 500 Erfahrungspunkte.

Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt ihr über die Aufzugsschächte und die Leiter die Höhlenabschnitte wieder verlassen und euch an die Oberfläche begeben. Dort sucht ihr wieder die Landkarte auf und reist zurück nach Shady Sands.

## **Shady Sands**

Vor der Stadt angekommen steuert den Eingang an, legt die Waffen ab und betretet die Stadt. Sprecht am Tor mit Seth und erfahrt, dass Tandis, Aradashs Tochter von Gangstern entführt wurde. Fragt den Mann, wo sich die Gangster aufhalten und sagt ihm, ihr werdet sie zurückholen.

Es geht dann weiter in das grosse Haus unten rechts, in dem sich Aradesh befindet - Mann mit Kutte. Sprecht auch ihn an und fragt ihn nach allen Punkten aus. Nehmt den Auftrag an und verlasst die Stadt wieder.

Kehrt zurück auf die Landkarte und klickt dort diesmal den Punkt `Raiders` an.

## **Raiders**

Begeht euch zu der Basis der Banditen und speichert dort ab. Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, die Tochter von Aradesh zu befreien - wir geben die an, die am meisten Erfahrungspunkte bringt:

Geht zunächst nach links oben und betretet das grosse Steingebäude. Öffnet im Innern die Tür und betretet den nächsten Raum. Hier trifft ihr auf Garl, den Anführer der Bande - unterhaltet euch mit diesem:

- Ich bin in Frieden gekommen...

- Ich werde dir etwas Gleichwertiges geben...

Zieht dann im Handelsbildschirm rechts das Mädchen auf den Bildschirm (588 Dollar) und links etwas von euren mitgeführten Gegenständen im selben Wert. Bietet dies Garl an und verabschiedet euch.

Kehrt mit Tandi im Schlepptau zurück nach Shady Sands (da die Frau sehr schwach ist und euch im Kampf kaum unterstützen kann, solltet ihr sie gleich wieder abgeben), klickt den Eingang an, legt eure Waffen ab und betretet den Ort.

Sucht hier wiederum das untere rechte Gebäude auf und sprecht im Innern mit Aradesh. Ausser den 900 Erfahrungspunkten, die ihr bereits für die Befreiung erhalten habt, überreicht euch Aradesh noch eine kleine **Belohnung**.

Verlasst nun die Stadt wieder und sucht auf der Landkarte ein zweites Mal die Raidersbasis auf - möglichst bei Nacht, da die Feinde in der Dunkelheit nicht so gut sehen können.

Nun solltet ihr alle Gangster umbringen (dies ist keine zwingend notwendige Aufgabe. Sollte es euch zu schwer werden, lasst es einfach sein!). Schleicht euch dazu am besten an die Gegner heran, um sie nacheinander umbringen zu können. Kommen mehrere Feinde auf einmal habt ihr kaum eine Chance, da diese mit Feuerwaffen um sich schiessen.

Schleicht euch also am besten an die Gegner heran und tötet einen nach dem anderen. Vor Garl, dem Anführer nehmt euch besonders in Acht, da dieser sehr stark ist und mit einer guten Waffe auf euch schießt. Untersucht alle getöteten Feinde und findet gute Gegenstände. Im Haus von Garl findet ihr in dessen Zimmer einen Schreibtisch, eine Truhe und

einen Bücherschrank - untersucht all diese Objekte, um verschiedene Gegenstände zu finden (unter anderem einen **Dietrich**). Im Zimmer von Garl befinden sich ausserdem zwei Sklavinnen, die ihr nicht umbringen solltet - dies bringt Erfahrungspunkte.

Sollte euch diese ganze Aktion zu schwierig werden (siehe oben), haut einfach während des Kampfes ab - ihr erhaltet dann nicht soviel Erfahrungspunkte, es ist aber nicht spielentscheidend.

Verlasst sodann diesen Bereich wieder, kehrt zurück auf die Landkarte und sucht nun Junktown auf.

## **Junktown**

Sucht dort den Eingang auf und landet vor den Toren der Stadt. Unterhaltet euch mit der Wache am Tor und steckt daraufhin eure Waffe weg. Sollte es Nacht sein, müsst ihr bis zum nächsten Morgen warten, bevor ihr die Stadt betreten dürft.

Gleich hinter dem Stadttor trifft ihr auf den Chef der Wachen, Lars, den ihr anspricht:

- Wer bist du?
- Ich bin...
- Kannst du mir das Wichtigste...
- Und warum...
- Vielleicht kann ich...
- OK

So erfahrt ihr von dem Ärger mit den Skrulz und dass ihr Kilian aufsuchen solltet, der euch weiterhelfen kann.

Verlasst also diesen ersten Abschnitt der Stadt (Eingang) nach Norden und landet im zweiten Abschnitt (Crash Hause). Ein Stück rechts oben findet ihr den Eingang in Darkwaters General Store - betretet dieses Gebäude (achtet darauf, dass weder Ian noch ihr zwischen der Eingangstür und Kilian steht!). Sprecht im Innern des Hauses sogleich mit Kilian:

- Wer bist Du...
- Ich heisse...
- Nein, ich komme aus einer Vault...
- Nein, nein. Ich komme...
- Wie wärs...
- Probleme...

- Gehört dir der Laden hier...

- OK

Es erscheint plötzlich ein Bote von Gizmo, der auf Kilian schießt. Helft Kilian nun im Kampf gegen den Bösewicht und tötet den Feind (untersucht diesen danach, um ein **Gewehr** zu finden). Beendet danach den Kampf und ihr werdet von Kilian mit Dank überschüttet - antwortet ihm daraufhin und bietet ihm eure Hilfe bei der Suche nach Beweisen an:

- Klar doch!

Ihr sollt Gizmos Geständnis mit Hilfe eines Kassettenrekorders aufnehmen und erhaltet nach Beendigung des Gespräches eine **Wanze** und einen **Rekorder** - packt beide Dinge in eure Hände. Dorthin, wo ihr normalerweise eine Waffe hinsteckt.

Verlasst nun das Gebäude wieder und verlasst diesen Abschnitt der Stadt nach Norden. Im nächsten Bereich (Kasino) betretet gleich links das grosse Gebäude (Kasino), geht im Innern durch zwei Türen ganz nach oben und sprecht mit dem Mann am Schreibtisch (Gizmo. Achtet darauf, dass ihr den Rekorder und die Wanze in der Hand haltet, um das Gespräch aufzuzeichnen):

- Ich will über den Mordanschlag...

- Du weisst genau...

- Ganz so ist es aber nicht...

- Du hattest einen Killer...

- Ich mach ihn schneller...

- Was bleibt dir anderes übrig...

- Verstanden...

- Deshalb bin ich hier...

- OK

Nachdem ihr den Mordauftrag an Kilian angenommen und aufgezeichnet habt, verlasst das Kasino, kehrt zurück in den unteren Abschnitt (Crash House) und sucht erneut Kilians Domizil auf. Sprecht im Innern mit Kilian und übergibt ihm den Beweis (Klar doch, Geständnis). Es wird daraufhin automatisch das Geständnis abgespielt und ihr dürft euch danach eines von vier Objekten als Belohnung aussuchen. Nehmt danach den Auftrag an, Gizmo aus der Stadt zu vertreiben, um noch ein paar Erfahrungspunkte abzustauben (Klar...).

Verlasst alsdann das Gebäude und diesen Abschnitt nach unten, um wieder im Eingangsbereich zu landen. Sucht dort gleich hinter dem Eingangstor Lars auf und sprecht mit diesem über Gizmo (Aber klar...). Gleich darauf landet ihr automatisch im Büro von Gizmo, wo ihr diesen und seinen Gehilfen Izo töten müsst.

Ist euch dies gelungen, landet ihr wieder automatisch bei Lars hinter dem Eingangstor. Sucht nun erneut das Kasino und Gizmos Büro auf, um dort nach Gegenständen zu suchen.

Habt ihr dies erledigt, macht euch nun an den Skulz Auftrag (darüber habt ihr am Beginn von Lars erfahren). Geht zwei Abschnitte weiter nach oben (Kasino) und sucht dort die Skum Pitt Bar auf (unter Umständen erst nach 5 Uhr Mittags). Bemerkt die vielen Skulz-Mitglieder und sprecht mit Neal dem Barkeeper über die Trophäe auf dem Regal - erfährt, dass es sich dabei um eine Urne handelt. Verlasst ihr nun das Gespräch, kommt es in der Bar zu einer Schlägerei. In dem Augenblick, in dem Neal der Barkeeper einen Mann erschiesst, müsst ihr die Urne von der rechten Seite der Theke stehlen (dazu `Können` anklicken, dort auf `Stehlen` gehen und mit dem dann auftauchenden gelben Fadenkreuz auf die Urne klicken. Solltet ihr in dieser Fähigkeit noch nicht so bewandert sein, müsst ihr öfters probieren).

Befindet sich die **Urne** sodann in eurem Gepäck, macht ihr euch auf den Weg ins Hauptquartier der Skulz. Dieses befindet sich einen Abschnitt weiter unten (Crash House), oberhalb des Crash House Hotel (linke Seite). Betretet dieses schmale Gebäude (speichert jetzt ab!) und sprecht im Innern den Typen mit der blauen Hose an:

- Ich möchte mich euch...

- Lass es mich...

- Ich habe sie bereits...

- Ja.

- Zerdrücken wir ihn (ihr könnt stattdessen auch sagen, ihr kommt nach und geht zuerst zu Lars, der Stadtwache - berichtet diesem von eurem Vorhaben. Lars unterstützt euch dann im Kampf gegen die Skulz - dies ist etwas einfacher!).

Ihr landet daraufhin in der Bar, wo ihr mitsamt den Skulz den Barkeeper töten sollt. Stellt euch nun jedoch gegen die Skulz und tötet stattdessen diese. Beachtet dabei, dass Neal überleben muss und ihr nicht aus



Versehen auf einen eurer Helfer einschlagt- oder schießt. Macht also möglichst schnell die Skulz fertig, bevor Neal stirbt und erhaltet nach überstandenen Kampf 300 Erfahrungspunkte. Sprecht Neal jetzt nochmals an und gebt ihm die Urne zurück.

In dieser Bar findet ihr des Abends (ca. 18 Uhr) zwei Männer, mit denen ihr sprechen könnt. Einmal einen Barden namens Ismarc, den ihr auf verschiedene Orte ansprechen könnt (zum Beispiel Brotherhood und Adytum) und einmal einen Mann mit Lederklamotten, dem ihr ein wenig Gesellschaft leisten solltet. Hört euch dessen Geschichte an und erfahrt, dass es sich bei dem Mann um Tycho handelt:

- Wie hast du...
- Wirklich?...
- Was zum Beispiel?...
- Sicher...
- Auf Wiedersehen.
- Ich bin...

Der Fremde hat während des Gespräches eine eurer Fähigkeiten erhöht. Sprecht ihr diesen Kerl dann ein weiteres Mal an (Kilian hat mich gebeten...), folgt euch dieser und hilft euch von nun an im Kampf (2. NPC).

In diesem Abschnitt (Kasino) befindet sich ausserdem ein Hund. Sucht diesen, da er immer rumläuft und gebt ihm etwas zu essen (siehe 2. Nebenaufgabe - Leguanspiesse). Auch dieses Tier entpuppt sich dann als Mitstreiter (3. NPC) und folgt euch von nun an. Im Kampf wird sich dieses Biest tapfer schlagen und immer kräftig zubeissen.

## **Die Nebenaufgaben**

### 1. Nebenaufgabe

Sucht das Crash House Hotel auf und betretet dieses. Sprecht im Eingangsbereich die Dame hinter der Theke an und verlangt eine Mütze Schlaf - nur eine Nacht. Folgt dann der Dame in euer Zimmer und ruht euch dann bis zum nächsten Morgen aus (Ja).

Sobald ihr am nächsten Morgen aufwacht erfahrt ihr von der Empfangsdame, dass ein Mädchen namens Sinthia entführt wurde - bietet eure Hilfe an (ich kümmer mich drum) und speichert ab!

Öffnet dann die Tür zu dem Zimmer genau über eurem eigenen (darin steht ein Mann mit dem entführten Mädchen) und versucht, mit dem Geiselnnehmer zu verhandeln (ihr könnt ihn auch töten, doch bringt das nicht soviel Erfahrungspunkte):

- Gewalt ist nicht nötig...
- Darüber können wir doch reden...
- Du...
- OK

Sprecht den Verrückten dann ein zweites Mal an:

- Warum willst du...
- Ich traue dir...
- OK

Ein drittes Mal muss der Raider nun angesprochen werden:

- Sag du`s mir...
- Na klar.
- Da hast du dein Geld.

Ihr geht auf die Forderung des Raiders ein, dieser verschwindet und ihr erhaltet 1000 Erfahrungspunkte (hat euch der Verrückte andere Antworten gegeben, ladet einfach den alten Spielstand nochmals und wiederholt das ganze Spiel).

## 2. Nebenaufgabe:

Besucht das Hospital im untersten Abschnitt von Junktown (Eingang) und sprecht im Innern mit den drei Personen. Bittet den Doktor nicht um medizinische Versorgung! Unter Umständen werdet ihr schon angegriffen - bringt alle Typen und auch den Doktor um - erhaltet dafür 160 Erfahrungspunkte. Klettert dann über die Leiter im Hospital hinab (weiterer Gegner) in den Keller des Gebäudes und untersucht dort den Tisch auf der linken Seite - nehmt euch von dort ein paar **Leguanspiesse** mit. Verlasst nun das Hospital wieder.

In dieser Stadt wäre nun alles erledigt und ihr könnt Junktown verlassen. Zurück auf der Landkarte steuert ihr diesmal Hub an.

## **Hub**

Klickt an besagtem Ort den Eingang an und landet vor den Toren der Stadt. Hier trifft ihr auf ein paar Leute, die ihr ansprechen könnt, um ein

paar Informationen zu erhalten. Solltet ihr hier einen Auftrag erhalten, kümmert euch erst später darum.

Der erste Abschnitt nennt sich Eingang und kann gleich nach unten wieder verlassen werden (dazu nur der Strasse folgen). Ihr findet euch sodann im Downtown Bereich wieder, von dem aus mehrere Wege in andere Bereiche führen. Sucht nun zuerst im Downtown Bereich den General Store auf, der sich auf der linken oberen Seite befindet und betretet das Geschäft. Im Innern redet mit dem Verkäufer und sagt, ihr möchtet etwas kaufen. Unter anderem findet ihr hier ein paar Bücher (auch andere gute Gegenstände: Brennstoff, Funkgerät, Scanner, Werkzeug, Super-Stimpack, Psycho, Geigerzähler usw.), deren Lesen ein paar eurer Fähigkeiten erhöht.

Stattet danach der Bücherei einen Besuch ab (das Gebäude genau hinter dem General Store) und sprecht die Frau auf den Steuerchip an. Ihr erfahrt von einer **Holo-Disk**, die ihr natürlich haben möchtet. Gebt der Dame 500 Dollar dafür und die Disk wandert in euer Gepäck. Nehmt nun diesen Chip in die Hand und klickt ihn zweimal an. Ihr erhaltet Erfahrungspunkte und die Daten werden in euren Pip-Boy übertragen. Öffnet ihr nun den Pip-Boy und klickt dort auf die Status-Taste, erscheint unter `Daten` das Wort `Vaultstandorte`. Ruft diese Daten ab, um den ersten Hinweis auf den Standort des Wasser Chips zu erfahren.

Auch von der Bibliothekarin könnt ihr verschiedene Bücher kaufen, deren Studieren bestimmte Fähigkeiten erhöhen.

Wäre hier alles erledigt, könnt ihr Jakes Waffenladen in der Old Town aufsuchen (dazu den Downtown Bereich nach rechts verlassen), um dort das Scharfschützen-Gewehr (Sniper) zu kaufen. Vorausgesetzt, ihr könnt den hohen Preis von über 4000 Deckel bezahlen. Die Sniper ist jedoch eine der besten Waffen im gesamten Spiel, da ihr damit auf bestimmte Körperteile der Gegner zielen könnt. Ferner gibt es in diesem Laden verschiedene Rüstungen, gute Waffen (unter anderem Raketenwerfer und Flammerwerfer) und Munition - jedoch alles zu einem relativ hohen Preis.

Nichtsdestotrotz geht es jetzt von Downtown weiter nach unten (Südosten), woraufhin ihr im Bereich Water Merchants landet. Sucht diese sogleich auf (sie befinden sich in einem grossen Gebäude im mittleren Abschnitt) und sprecht im Innern (Büro) mit dem Händlermeister hinter dem Schreibtisch:

- Hast du einen Steuerchip?
- Der Chip meiner Vault...
- Von wieviel redest du?
- Ich habe kein Bargeld.

So habt ihr etwas über Necropolis erfahren.

Verlasst nun das Gebäude wieder und kehrt zurück in den Downtown Bereich.

Dort angekommen sucht nun das Haus mit den Fargo Traders auf (oben rechts) und betretet dieses. Sprecht hier Rutger an:

- Ich suche einen Job.

Betretet sodann das Hinterzimmer und redet mit Butch:

- Ich muss dich was fragen.
- Was für ein Job?
- Was soll ich also machen?
- Irgendwelche Anhaltspunkte...
- Ich schon...
- Wie kann ich was...
- Mach ich.

So erfahrt ihr etwas über verschwundene Caravans, Deathclaws und Beth, die weitere Informationen hat.

Verlasst also dieses Haus und sucht dann Beths Waffenladen auf (Guns. Im unteren Bereich von Downtown). Nachdem ihr im Innern des Geschäftes eure Waffen abgelegt habt, könnt ihr mit der Dame sprechen:

- Kann ich dir...
- Was erzählt man sich...
- Was ist die Deathclaw genau?
- Weisst du sonst noch was...
- Der einzige, der sie je...
- Danke.

Ihr erfahrt von einem alten Mutanten namens Harold, der weiteres über die Deathclaw zu berichten weiss. Ferner könnt ihr bei der Dame Waffen, Rüstung und Munition für 15 Prozent Rabatt kaufen, da ihr für Butch arbeitet (Brecheisen, Schlagring, Gewehr usw.).

Ist hier alles erledigt, sucht rechts den Old Town Abschnitt auf und betretet das Haus des Mutanten Harold (unterer linker Abschnitt. Betretet

Harolds Raum durch das daneben befindliche Haus) - spricht mit diesem über die Deathclaw:

- Ich brauche Informationen...
- Wenn ich ihnen begegne...
- Womit kann ich sie...
- Was für ein Problem?
- Danke für die Auskunft.

Ihr erfahrt etwas über das besagte Monster und dass euch dieses hypnotisieren kann.

Sprecht Harold danach ein weiteres Mal an, gebt ihm 20 Dollar und hört euch dessen Geschichte an:

- Erzähl mir mehr...
- Was hast du dann gemacht?
- Wieso?
- Wo waren die Mutanten
- Hast du die Gegend erkundet?
- Richard Grey?
- Welche Quelle?
- Auf was seid ihr gestossen?
- Und dann...
- Und dann?
- Und was passierte dann?
- Was?
- Wie hast du überlebt?
- Ja, das merkt man.
- Wodurch...
- Glaubst du,...
- Danke.

Nachdem ihr so eine Menge interessante Dinge erfahren habt, verlasst Harolds Behausung und sprecht mit Slappy, der vor dem Haus auf und ab geht:

- Uh, ich habe mit Harold gesprochen...
- Komm schon,...
- Du kannst mich zu...
- Halts Maul und bring` mich hin.

Ihr erhaltet ein paar Erfahrungspunkte und landet in der Höhle des Löwen.

## **Versteck**

Hier nun sucht und findet im Nordwestabschnitt den Feind Deathclaw (vorher abspeichern!). Dieser ist sehr stark, sehr schnell und kann öfters mit seinen scharfen Krallen zuschlagen. Achtet darauf, dass ihr genügend Stimpaks bei euch führt, um euch heilen zu können. Am besten wäre: schlagen, schlagen, schlagen, heilen usw.

Sollte es euch gelingen, zielt mit einem Gewehr auf die Beine des Gegners, um ihn so lahmzulegen - danach habt ihr leichtes Spiel. Sollte dies nicht klappen, versucht es mit Anschleichen. Wahrscheinlich benötigt ihr mehrere Versuche, bevor ihr diesen harten Brocken besiegt habt - achtet während des Kampfes auch auf eure Mitstreiter, und dass diese genügend Munition und Heilmittel besitzen.

Habt ihr das Biest dann endlich geschafft, sprecht den hier herumliegenden Mutanten an und erhaltet so automatisch eine **CD**. Durchsucht anschliessend die Leiche und findet ausserdem ein **Funkgerät**. Ihr könnt schliesslich diese Höhle wieder verlassen und landet automatisch auf der Karte des Hub.

## **Hub**

Auf der Karte von Hub klickt auf Downtown, wo ihr das Haus der Far Go Traders aufsucht. Nehmt nun die eben gefundene CD mit der seltsamen Markierung darauf in die Hände (packt die Waffe zuvor weg) und sprecht im Innern des Gebäudes mit Butch (dieser steht im Hinterzimmer):

- Es waren die Mutanten
- Ich hab sie gesehen...
- Das weiss ich noch nicht...
- OK

Ist dies geschehen, sprecht noch mit Rutger, der vor dem Hinterzimmer steht:

- Ich weiss jetzt...
- Es war eine Gruppe dieser riesigen Mutanten.
- Okay, sieh dir diese Holo-CD...
- OK

Ihr erhaltet nun 1000 Erfahrungspunkte und könnt vorerst noch ein paar Nebenaufgaben in dieser Stadt erledigen.

### **Nebenaufgaben:**

1. Geht nach Old-Town und betretet dort das Gebäude im Südosten. Im Hinterraum dieses Gebäudes, befindet sich eine Art Falltür, die ihr öffnen könnt - so gelangt ihr über eine Treppe in den Keller.

Folgt dem Keller nach Süden und findet eine verschlossene Tür, die ihr öffnen müsst (um dies zu bewerkstelligen, müsst ihr in der Fähigkeit `Öffnen` mindestens 60 Prozent besitzen und in der Hand einen Dietrich oder ein Brecheisen haben). Ist die Tür offen, folgt dem Gang nach unten, öffnet weitere Türen, weicht Fallen aus und landet schliesslich in einem kleinen Raum mit drei Personen. Im Hinterzimmer dieses Raumes trifft ihr auf Loxley (Anführer des Thieves Circle), den ihr anspricht:

- Ich heisse...
- Ich will dem Circle beitreten.
- Und der wäre?
- Was muss ich also machen?
- Ich bin bereit!
- OK

Ihr erfahrt, dass wenn ihr der Gilde beitreten wollt, einen kleinen Test bestehen müsst - nämlich eine Halskette aus einem bestimmten Gebäude zu stehlen.

Im grösseren Raum redet ihr sodann mit Jasmine, die euch nähere Informationen und **Dietriche** gibt:

- Dietriche und Lampen?...

Habt ihr alles erfahren, verlasst diesen Kellerabschnitt und kehrt zurück an die Oberfläche. Sucht den Downtown-Bereich auf und stellt euch dort im Südwesten an die Stelle, die in den Heights-Bereich führt. Wartet vor dieser Stelle und ruht euch bis Mitternacht aus (dazu den Pip-Boy öffnen und dort auf das Weckersymbol klicken) - speichert dann ab!

Betretet jetzt die Heights und folgt der Strasse nach Süden, dann nach Westen. Ihr werdet eventuell von einer Wache angesprochen, die euch rät, lieber wieder in die Stadt zu gehen - antwortet dieser mit `schon gut...`. Folgt nun der Hauswand und bleibt an der Ecke stehen. Schaut dann nach oben und wartet, bis die Wache mit der blauen Hose von der Eingangstür verschwunden ist - öffnet dann schnell die Tür und rennt ins Innere des Hauses.

Dort sucht den unteren linken Raum auf und geht von dort aus weiter in ein kleines Zimmer auf der rechten Seite. Im Innern dieses Zimmers findet ihr schliesslich die verschlossene Geldkassette, die ihr zuerst öffnen (mit der entsprechenden Fähigkeit), dann entschärfen müsst (ebenfalls mit der entsprechenden Fähigkeit). Im Innern der Kassette findet ihr dann die **Halskette**, die ihr an euch nehmt - speichert jetzt ab!

Verlasst nun das Haus wieder, ohne dass euch die Wache bemerkt und kehrt zurück in den Downtown Abschnitt. Von dort aus sucht den Old Town Abschnitt auf, kehrt über das Loch im Boden des Gebäudes zurück in den Keller und sucht dort den Sitz der Diebe auf - zeigt und gebt Loxley die Halskette und ihr erhaltet eine Belohnung.

Sprecht ihr danach noch mit Jasmine, erhaltet ihr **3000 Deckel** und einen Satz **elektronischer Dietriche**.

2. In Downtown sucht das kaputte Gebäude ganz im Südwesten auf und betretet dieses - trifft im Innern auf Irwin und spricht mit dem Mann - bietet ihm eure Hilfe an:

- Probleme?

- Sag mir wo...

- OK

Ihr landet danach automatisch auf einem Hof in Hub. Betretet die rechts neben euch befindliche Holztür und landet im Innern des Gehöftes, wo ihr nun mehrere Gangster killen müsst - ein ziemlich schwerer Kampf. Versucht, euch anzuschleichen und die Gegner nacheinander zu killen. Habt ihr den Fight überstanden (es müssen alle Gangster vernichtet sein), durchsucht all die Leichen der Feinde und die Schränke im Gehöft und verlasst den Hub wieder.

Sucht sodann Irwin links in dem zerstörten Gebäude auf und berichtet ihm von eurem Sieg über die Gangster - zum Dank erhaltet ihr eine sehr gute **Pistole**.

3. Ganz im Osten von Old Town befindet sich ein kleines Gebäude, das von Thugs bewohnt wird. Betretet das Haus und antwortet den dort befindlichen Bewohnern:

- Wer bist du?

- Wie soll ich das wissen...



- Ich geh verdammt noch mal...

Es entbrennt daraufhin ein Kampf. Habt ihr die Gegner besiegt oder in die Flucht geschlagen, sucht das Gebäude ganz im Westen auf und betretet es. Im Innern lauern euch die nächsten Gegner auf, die ihr ebenfalls besiegt. Ist euch dies gelungen, öffnet im linken Teil des Gebäudes die kleine Zelle mit Hilfe eines Dietrichs und befreit den Gefangenen, der euch bittet, Talus in der Brotherhood of Steel von seiner Befreiung zu berichten. Kramt also alle brauchbaren Gegenstände zusammen und verlasst das Gebäude (auf Talus trifft ihr erst später).

4. Sucht in Downtown das FLC-Gebäude auf (Südwesten) und betretet dieses - sprecht im Innern mit Lorenzo (speichert vorher ab. Von Zeit zu Zeit greift euch Lorenzo an. Ist dies der Fall, einfach laden und nochmals versuchen):

- Eigentlich komme ich...

- Wo kann man hier...

- Erzähl mir von Decker.

- Prämie?...

- Also dann, tschüss!

Ihr erfahrt, dass ein Mann namens Decker Jobs vermittelt. Verlasst nun das FLC wieder und betretet gleich links das Spielcasino, um im Innern mit Kane (Mann in schwarzer Uniform ganz unten) zu reden:

- Was ist das für ein Job...

- Klingt gut.

- OK

Ihr werdet daraufhin eine Etage tiefer gebracht und landet bei Decker.

- Ich heisse...

- Deshalb bin ich hier.

- Und der Job?

- Heisst das etwa...

- Wieviel?

- Wo kann ich...

- Okay...

- OK

Ihr erhaltet den Auftrag, einen Händler und dessen Frau zu töten und landet erneut im Kasino.

Von dort aus sucht nun das Polizeirevier auf der anderen Seite von Downtown auf und betretet dieses. Sprecht im Innern mit dem Sheriff und berichtet diesem von dem Mordauftrag:

- Ich muss ein Verbrechen...
- Decker hat mich engagiert...
- Ja, so wars.
- Wird mir ein Vergnügen sein.
- OK
- Ich bin bereit.
- OK

Ihr landet daraufhin automatisch im Untergeschoss des Kasinos, wo ihr die Gaunerbrut um Decker auslöschen müsst - kein leichter Kampf. Tötet Decker zuerst, da er der stärkste Kämpfer ist. Versucht, gezielte Schüsse auf seinen Kopf abzufeuern.

Habt ihr schliesslich gesiegt, kehrt ihr automatisch zurück ins Polizeirevier, wo ihr den Sheriff oder den Deputy ansprecht, um eure **Belohnung** zu kassieren. Sucht danach das Kasino auf und betretet dort den unteren Raum, der in den Kellerraum von Decker führt - räumt dort alles leer.

5. Bei den Far Go Traders steht von Zeit zu Zeit der Führer der Caravans. Sprecht diesen an und nehmt den Job an, die Wohnwagen an einen beliebigen Ort zu begleiten - ihr erhaltet dafür 400 Deckel. Begleitet ihr die Wohnwagen wieder zurück nach Hub, erhaltet ihr weitere 400 Deckel. Dieser Vorgang lässt sich unter Umständen öfters wiederholen - auf diesem Weg kommt ihr zu etwas mehr Geld.

6. Sucht das Hospital im Water Merchants Abschnitt auf und betretet dieses. Versucht im Innern den oberen linken Raum zu öffnen (dieser ist verschlossen) und ihr werdet von den Bewohnern davon abgehalten. Versucht es nun ein weiteres Mal und werdet jetzt angegriffen. Tötet die Feinde und öffnet anschliessend den verschlossenen Raum.

Untersucht dort das Regal und findet darin viele schöne Gegenstände. Wichtig für eine weitere Mission sind: **2x Rad-X** und **2x RadAway**.

Ist hier alles erledigt, verlasst die Stadt Hub und begeben euch auf die Landkarte. Dort steuert ihr diesmal den Ort Necropolis und das Hotel an.

## **Necropolis**

Am Zielort angelangt, geht ein kleines Stück nach Nordwesten und findet am Boden einen Kanaldeckel, den ihr anklickt. Öffnet diesen und steigt dann ins Innere des Kanals hinunter.

### **Kanal**

Befindet ihr euch in den Gängen des unterirdischen Kanals, folgt diesem einfach immer nach Norden, am Ende nach Westen, dann wieder nach Norden - ihr landet schliesslich in einem anderen Abschnitt des Kanals und bei einer Gruppe Ghuls. Sprecht hier den Anführer der Ghuls an:

- Ja, ich suche Wasser.
- Wer ist denn dieser Set?
- Warum lässt er euch...
- Ich brauche Wasser...
- Wo ist das?
- Danke
- Ähh. Ich, nein,...
- Tut mir leid...
- Könnte eure Pumpe...
- Warum ist das so schwierig?
- Ja.
- Ok...

Eure Aufgabe ist es nun, verschiedene Teile zu finden, mit denen sich die Wasserpumpe der Ghuls reparieren lässt.

Nachdem ihr den Auftrag angenommen habt, folgt von hier aus dem Kanal nach Osten, dann nach Norden. Am Ende des Nordgangs stösst ihr an der Wand auf eine Leiter, die ihr nach oben steigt.

Im oberen Bereich (ihr befindet euch nun im Hallenabschnitt) folgt dem Gang nach ganz unten und widmet euch dann links der Wand. An einer bestimmten Stelle dieser Wand stösst ihr auf eine seltsam aussehende Tür, die ihr versucht zu öffnen - registriert eine Falle. Öffnet diese Steintür nun solange, bis sie explodiert und den Weg in den Nebenraum freigibt.

Betretet diesen Raum und geht von dort aus weiter in das obere Zimmer, in dem drei Ghuls stehen. Hier nun redet ihr mit Set, dem Anführer von Necropolis:

- Einen sehr guten sogar!...

- Kapiert.
- Was kann ich für dich tun?
- Einverstanden.
- Kapiert.

Ihr erhaltet die Order, ein paar Mutanten an der Wasserstelle zu erledigen. Kehrt nun über die Leiter zurück in den Kanal und folgt dort diesmal den Gängen ein Stück nach Westen, dann nach Norden. Landet in einem neuen Abschnitt und geht hier nach Norden und ein Stück nach Osten. Findet die nächste Leiter an der Wand, die ihr nach oben steigt. Im oberen Bereich angekommen, solltet ihr abspeichern!

Verlasst nun das Gebäude nach Westen und folgt der Strasse nach Norden. Ihr findet schliesslich einen weiteren Kanaldeckel, neben dem ein riesiger Mutant steht. Beachtet ihr diesen Mutanten nicht, lässt auch er euch in Ruhe. Öffnet also den Kanaldeckel und steigt hinab in den nächsten Kanalabschnitt.

Hier erwarten euch ein paar Ratten, die es zu töten gilt. Folgt diesem Kanalbereich ganz nach Osten. Dort findet ihr nämlich, in einer Sackgasse liegend einen Haufen **Schrott**, den ihr aufnehmt - dieser Schrott entpuppt sich als die gesuchten **Pumpenteile**.

Habt ihr diese Teile an euch genommen, sucht nochmals den Kanalbereich mit den friedlichen Ghuls auf und sprecht dort mit dem Anführer:

- Ja, da sind sie.
- Ok

Ihr erhaltet daraufhin drei **Bücher**, die ihr zum Reparieren der Pumpe benötigt. Öffnet daraufhin euer Inventar, packt die Bücher nacheinander in eure Hand und lest sie durch - `Benutzen` (die Bücher verschwinden anschliessend und erhöhen eure Reparaturfähigkeiten).

Verlasst nun den Kanalbereich, kehrt zurück an die Oberfläche und zwar in den Bereich, wo ihr vorher in den Kanal gestiegen seid, um euch die Pumpenteile zu besorgen (vom Anführer aus nach Osten, Norden, Westen, Norden, in den nächsten Bereich, Norden, Osten, Leiter hoch).

Schaut euch nun die Karte an und ihr befindet euch im Abschnitt Wasserstelle. Sucht hier im Norden den Kanaldeckel mit dem Super - Mutant daneben auf und betretet das offene Gebäude genau nördlich davon (speichert vorher ab).

Ihr trefft im Innern auf einen weiteren Supermutanten (Harry), den ihr ansprecht (ihr könnt auch alle Supermutanten töten, ist aber nicht ganz so einfach - also überredet diese Typen lieber):

- Aber ich bin ein Ghul.

Sollte Harry weiterreden, habt ihr Pech gehabt und ihr solltet euch lieber verabschieden - ladet danach den alten Spielstand nochmals und betretet erneut das Haus. Wiederholt diesen Vorgang sooft, bis Harry euch für einen Ghul hält und passieren lässt.

Geht also im Innern des Gebäudes nun nach rechts und weiter in den grossen Raum mit der kaputten Pumpe. Benutzt dort den Schrott aus dem Inventar mit der Pumpe (dazu ist der Schrott in die Hand zu nehmen und auf die Pumpe anzuwenden), um diese zu reparieren.

Geht nun in dem Pumpenraum nach Süden und findet in der mittleren Zelle einen eingesperrten Ghul. Öffnet die Zelle mit Hilfe eines Dietrichs und befreit so den Ghul. Dieser verrät euch, dass sich im angrenzenden rechten Raum ein Loch im Boden befindet. Betretet also den rechten kleinen Raum und findet das Loch in der linken oberen Ecke.

Steigt nun in den Schacht hinab und von dort aus durch ein weiteres Loch in einen neuen Kanalabschnitt. So landet ihr im ersten Level eines mehrstöckigen Gebäudes. Folgt hier dem Weg nach Norden, tötet zwei verstrahlte Ghuls, folgt dem Gang und benutzt im Nordwesten den Aufzug. Nachdem ihr die Tür geöffnet und die Kabine betreten habt, erscheint die Steuerung. Im zweiten Level findet ihr nichts von Bedeutung, macht euch also gleich auf in den dritten Stock.

Dort angekommen sucht den Bereich im Südosten auf (dort, wo die drei verstrahlten Ghuls stehen) und findet einen Raum mit einem aktivierten Computer (dieser blinkt rot). Klickt ihr diesen Computer nun an, findet ihr darin den lang ersehnten **Steuerchip**, den ihr automatisch aufnehmt.

Wenn ihr wollt, könnt ihr nun noch dem Anführer Set einen Besuch abstatten und ihn und seine Kumpane killen - dies ist aber nicht notwendig.

Sucht stattdessen durch die verschiedenen Kanalbereiche den Hotelabschnitt auf und verlasst Necropolis. Kehrt während des gesamten Spieles nicht mehr hierher zurück, da sonst eine Mutantenarmee alle Ghuls tötet. Lasst ihr die Stadt in Ruhe, überleben die Ghuls.

Auf der Landkarte steuert ihr nun Vault 13 an.

## **Vault 13**

Somit landet ihr schliesslich wieder im Anfangsbereich und auf der Übersichtskarte. Wählt hier nun die Kommandozentrale aus und landet im Innern eines Gebäudes. Sucht hier den Raum im Südosten auf und betretet diesen. In diesem Abschnitt bemerkt ihr einen Aufseher, der auf einem erhöhten Stuhl sitzt - sprecht diesen Mann aus der Nähe an:

- Ja.
- Ach, das war doch gar nichts.
- Okay.

Der Aufseher setzt den Steuerchip ein und beauftragt euch, die Bibliothek aufzusuchen. Dies passiert automatisch und ihr lest dort ein paar Bücher durch. Ist dies passiert, sucht ein weiteres Mal den Aufseher im östlichen Bereich auf und erzählt ihm von euren Fortschritten:

- Welches?
- Was ist das Ergebnis?
- Dann muss es wohl...
- Was soll ich machen?
- Okay.

Ihr erhaltet nun euren nächsten Auftrag und zwar die Suche und das Zerstören eines Mutantenlabors.

Sucht nun also den Aufzug in diesem Level, öffnet dessen Tür und fahrt in den ersten Stock. Verlasst das Vault, indem ihr euch einfach der grossen Stahltür nähert.

Nun geht es darum, erst einmal ein paar Erfahrungspunkte zu sammeln, um aufzusteigen. Denn die nächsten Aufgaben, die euch erwarten, sind sehr schwierig.

Reist also auf der Landkarte von einem Ort zum anderen und werdet von Zeit zu Zeit von Monstern angegriffen. Tötet die Biester, reist weiter, trifft auf die nächsten Gegner und tötet auch diese wieder. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr ein wenig aufgestiegen seid.

Ihr könnt als nächstes dem Örtchen Boneyard einen kleinen Besuch abstatten.

## **Boneyard**

Stattet zuerst dem Adytum einen Besuch ab und verlasst diesen Abschnitt nach Norden, um im Downtown Bereich zu landen. Verlasst diesen

Bereich dann gleich wieder nach Westen, um euch im Bibliotheks Bereich wiederzufinden.

Betretet dort sogleich das obere Gebäude (Bücherei) und sprecht im Innern mit der Dame im ersten Bereich - Katja:

- Ich heiße...
- Ich bin nur ein Entdecker.
- Du hast recht...
- Miles?...
- Was kannst du mir...
- Ich muss mehr über die Gegend um die Stadt wissen.
- Ich will nicht viel länger...
- Ich nehme dich gerne mit...
- Ok

Auf diesem Wege habt ihr einiges an Neuheiten und eine weitere Mitstreiterin gefunden (4. NPC).

Es geht nun nach Osten und nach Süden zurück in den Adytum Abschnitt, wo ihr zuerst mit Miles dem Chemiker sprechen solltet. Dessen Haus befindet sich im Südwesten des Bereiches und er steht vor der Tür:

- In diesem Kittel...
- Woher bekommst du Schwefel...
- Also stellst du...
- Aber die Hub-Händler...
- Ich könnte versuchen,...
- OK

So erhaltet ihr den Auftrag, einige hydroponische Teile zu besorgen. Um weitere Informationen über diese Teile zu erhalten, stattet dem Zelt gleich rechts neben Miles einen kleinen Besuch ab und redet mit Sammael:

- Ich bin...
- Was machst du hier?
- Warum gefährlich?
- Wie umgehst du die Deathclaws?
- Ok

Nun sucht ihr das Gebäude genau oberhalb von Miles` Haus auf und betretet dieses - sprecht im Innern mit Jon Zimmermann, dem Bürgermeister:

- Wer bist du?

- Deine Wache haben gesagt...
- Lass mich raten,...
- Kann man so sagen.
- Warum regeln eure Wachen...
- Was ist mit ihm geschehen?
- Ich verstehe...
- Warum nur die Anführerin?
- Ich hab genug gehört...
- Ok

So erhaltet ihr den zweiten Auftrag - ihr sollt die Anführerin einer Gang namens `Blade` finden und auslöschen.

Geht also nun nach Norden in den Downtown Abschnitt und betretet dort das grosse Haus ganz im Norden (Blades Razors). Im Innern dieses Gebäudes spricht ihr die Dame (Razor) im schwarzen Anzug an (rechter Raum):

- Bist du der Anführer...
- Zimmermann hat mich geschickt.
- Um sich dafür zu rächen...
- Äh... Wer bist du...
- Warum sollten die Regulatoren...
- Sie haben ihn getötet?...
- Warum hast du die CD...
- Warum ich ihm die CD...
- Klar...
- Okay, wo sind die Gunrunner?...
- Okay, gib mir die Holo-CD...
- Bis später!

Auf diesem Wege erfahrt ihr von der Unschuld der Gang und erhaltet eine **Holo-CD** mit dem Beweis.

Bevor ihr diese CD dem Bürgermeister zeigt, geht ihr erst nach Westen in den Bücherei Abschnitt und betretet nochmals die Bibliothek. Sucht dort Nicole (mit grünen Haaren), die Anführerin der Followers und redet mit ihr:

- Danke. Was betet ihr hier an?
- Wie das?
- Und habt ihr Erfolg damit?



- Was ist mit den...
- Woher weisst du das?
- Hast du irgendwelche Anhaltspunkte?
- Du sollst alles wissen,...
- Ja.
- Was weisst du sonst noch...
- Kann ich dich noch was über sie fragen?
- Kannst du mir helfen...
- Danke.
- Ok

Ihr erfahrt so von einer Spion namens Laura, die in der Kathedrale wartet - ihr sollt ihr das Passwort: `Red Rider` nennen, um Näheres zu erfahren (dies ist wichtig für später).

Verlasst jetzt die Bücherei wieder und kehrt zurück in den Downtown Bereich. Verlasst diesen Bereich nach Osten, um im Lagerbereich zu landen.

Bevor ihr hier irgendetwas anstellt, solltet ihr diesen Abschnitt gleich wieder nach Osten verlassen, um im Festungsbereich zu landen. Sucht hier im Süden die Stelle, an der ein kleiner Steg über die grüne Säure führt und sprecht die Wache an:

- Ich muss mit deinem Boss sprechen...
- Ok

Betretet sodann das dahinter befindliche Gebäude und sprecht im Innern mit Gabriel, dem Anführer der Gunrunners (Mann in grüner Rüstung):

- Warum kommen hier nicht...
- Ihr seid doch so gut bewaffnet...
- Was gibst du mir...
- Ich hab ein paar Freunde...
- Ok.

Ihr erhaltet sodann den Auftrag, den Nebenabschnitt von den Deathclaws zu befreien - im Austausch dafür erhaltet ihr Waffen für eure Freunde.

Verlasst also das Gebäude wieder, verlasst den Festungsbereich nach Westen und findet euch erneut im Lagerbereich. Hier nun geistern ein paar Deathclaws herum, die ihr noch nicht töten solltet (vernichtet ihr nämlich nicht zuerst die Mutter, tauchen immer wieder neue Monster auf)! Umgeht diese Biester also möglichst und sucht den Eingang in das mittlere, grosse

Gebäude (im Süden). Im Innern dieses Gebäudes befindet sich im Nordostraum eine Treppe, die nach unten führt - steigt diese hinab.

Im Keller dieses Hauses trifft ihr auf die Mutter der Deathclaws, die ihr als erstes töten müsst. Führt diese gar nicht leichte Aufgabe aus (schießt am besten mit einem Gewehr und visiert dabei immer dasselbe Körperteil des Feindes an - vielleicht das Bein) und findet nach dem Ableben der Deathclaw Mutter vier Eier in diesem Bereich, die ihr allesamt vernichten müsst - von diesem Zeitpunkt an werden keine neue Monster mehr geboren.

Geht also zurück an die Oberfläche und macht euch daran, die dort befindlichen Deathclaws zu killen. Schleicht euch dazu an die Biester heran, um möglichst ein Monster nach dem anderen umbringen zu können und schießt auch diese nach altbekanntem Prinzip ab.

Sind die Deathclaws alle besiegt, sucht die Strasse vor dem grossen Gebäude ab (im Ostteil). Ihr findet dort einen Haufen **Schrott**, der sich nach Aufnahme als die gesuchten **fehlenden Teile** entpuppt.

Geht nun weiter zu den Blades im westlichen Bereich (Downtown) und sprecht im Innern des Gebäudes mit deren Anführerin im schwarzen Anzug:

- Also, auf mich wirkt ihr wie eine Gang.
- Gegen wen verteidigen?
- Warum könnt ihr nicht dorthin?
- Wo sind die Gunrunner?
- Ich seh` nach, was ich herausfinden kann.

Lauft jetzt zur Festung in Boneyard (zwei Bereiche weiter östlich) und meldet euren Sieg über die Deathclaws dem Anführer Gabriel. Dieser möchte sich jetzt bei euch erkenntlich zeigen und ihr könnt dies ausnutzen, um einige **Waffen** bei ihm zu erwerben. Ihr habt jetzt die Möglichkeit auszuwählen, ob ihr im nächsten Auftrag alleine gegen die Regulators antretet und die Waffen für euch behalten wollt oder sie euren Freunden (den Blades) überlasst, damit diese euch im Kampf unterstützen. Habt ihr euch für letzteres entschieden (was sich als leichter entpuppt), lauft ihr nun in Richtung Westen zum Aufenthaltsort der Blades (im Downtown Bereich) und sprecht dort mit deren Anführerin im schwarzen Anzug. Versucht dieser, eure Hilfe anzubieten und ihr werdet gemeinsam mit ihnen gegen die Regulators antreten.

Nachdem ihr jetzt nochmals mit den Gunners im Festungsbereich gesprochen habt, müsst ihr zurück zu den Blades gehen und mit der Anführerin sprechen. Sagt ihr jetzt:

- Klar! Macht bestimmt Spass, ...

Ihr startet jetzt an den Eingangstoren des Bereiches Adytum, wo ihr nun an der Seite eurer Verbündeten kämpft. Eure Aufgabe ist es jetzt, in das Dorf zu stürmen und so viele Regulators wie möglich umzubringen, bevor zu viele Zivilisten massakriert werden.

Habt ihr sodann den Kampf ohne Mühe überstanden (mit Hilfe eurer Verbündeten), könnt ihr nun mit Miles dem Chemiker sprechen und ihm das fehlende Stück überreichen. Dieser wird euch erzählen, dass ihr dieses Teil dem Schmied Smitty geben müsst, woraufhin ihr mit der folgenden Antwort einwilligt:

- Klar, ich komm` zurück, wenn er sie fertig hat.

Lauft jetzt rüber zu Smitty und sagt ihm:

- Du müsstet diese Teile für mich reparieren, damit ...

Daraufhin wird er euch die **reparierten Teile** übergeben, die ihr nun an Miles weiterreichen könnt. Dieser wird euch mit einer kleinen **Belohnung** entgegenkommen und euch von nun an den Service anbieten bei ihm oder Smitty besondere Waffen oder Ausrüstungen anfertigen zu lassen. Habt ihr ein Plasmagewehr bei euch, so könnt ihr dieses nun bei Smitty abgeben und zu einer Superwaffe aufrüsten lassen, die sich von nun an als die beste Waffe mit der grössten Reichweite im gesamten Spiels unter Beweis stellen wird.

Nachdem hier alles erledigt wäre, kehrt zurück auf die Landkarte und reist weiter zum nächsten Ort:

## **Brotherhood of Steel**

Specht an den Eingangstoren mit den beiden Paladinen (zuerst mit dem rechten, dann mit dem linken) und informiert euch über die Brotherhood:

*Paladin 1*

- Wie kann ich der Brotherhood beitreten?

*Paladin 2*

- Ich möchte der Brotherhood of Steel beitreten.

- Und welche?

- Okay.

Begeht euch nach der Konversation und nach den Neuigkeiten zuerst wieder auf die Landkarte und reist diesmal in Richtung Glow. Achtet jetzt darauf, dass ihr folgende Ausrüstungsgegenstände bei euch tragt:

- mindestens 2 x Rad-X
- 1 Geigerzähler
- mindestens 2 x Rad away (6 wären ganz nützlich)
- 1 Seil

All diese Ausrüstungsgegenstände könnt ihr z. B. in der Stadt Hub in einem Geschäft im Downtown-Abschnitt erwerben, insofern ihr das Zeug nicht schon besitzt.

## **Glow**

Geht hier zum grossen Krater im Zentrum und stellt euch auf dessen linke Seite. Nehmt jetzt das Seil in eure Hand und bindet es am verlängerten Metallarm, der in den Krater hinein reicht, fest. Klettert anschliessend am Seil zur Ebene 1 hinunter.

Hier unten müsst ihr jetzt das Rad-X einnehmen (eine Dosis hält für 24 Stunden), bevor ihr eine zu hohe Strahlendosis abbekommt (im Bildschirmbereich links unten werdet ihr darauf aufmerksam gemacht, dass ihr eine hohe Strahlendosis abbekommen habt). Seid auch immer darauf gefasst, dass einige Roboter euch angreifen werden.

Durchsucht hier unten nach Belieben einige Leichen nach nützlichen Gegenständen und haltet nach einem toten Paladin in einer metallenen Rüstung (auf der rechten Seite) Ausschau (passt auf einige versteckte Fallen auf). Entnehmt dieser Leiche einen **gelben Schlüssel** und das **Objekt**, dass ihr der Brotherhood bringen sollt. Begeht euch jetzt südwestlich zur verrosteten Tür und wendet dort den gelben Schlüssel an, damit das elektrische Feld deaktiviert und euch der Zutritt durch das Tor gewährt wird.

Steigt dahinter in den Fahrstuhl ein und lasst euch mit diesem in den zweiten Stock bringen. Lauft hier angekommen jetzt vorsichtig in den Raum im Nordosten und durchsucht dort eine Leiche, die einen **roten Schlüssel** bei sich trägt. Kehrt nun zum Fahrstuhl zurück (dieser ist erneut mit dem gelben Schlüssel zu öffnen) und fahrt damit in den dritten Stock. Hier sucht ihr einen weiteren Fahrstuhl im Nordosten auf, den ihr mit Hilfe des roten Schlüssels betreten könnt. Mit diesem Fahrstuhl geht es weiter

bis in den vierten Stock, wo ihr nun bei einer Leiche im Südwesten einen **blauen Schlüssel** findet. Steckt diesen ein und fahrt anschliessend mit dem selben Fahrstuhl in den sechsten Stock.

Hier findet ihr neben einer **Plasmapistole** bei einer Wache (auf der linken Seite) einen Computer auf der rechten Seite, den ihr reparieren müsst. Nehmt jetzt ein Werkzeug in eure Hand (falls ihr eins bei euch herumtragt. Andernfalls müsst ihr eine der Wachen im ersten Stock nach dem besagten Gegenstand durchsuchen), damit sich eure Reparaturfähigkeiten erhöhen (ihr benötigt mindestens eine 50% Chance) und repariert den Generatorblock links neben dem rot leuchtenden Computerterminal. Habt ihr es geschafft, könnt ihr jetzt die Stromversorgung am Computerterminal mit den folgenden Befehlen anschalten:

- Stromversorgung
- Hauptstrom
- Hauptstrom erneut anschalten

Nachdem die gesamte Energie der Station wieder aktiviert wurde, begeben sich ihr euch in den anderen Fahrstuhl im Nordwesten (wo ihr einige Roboter ausschalten müsst), mit dem ihr in den vierten Stock fahrt. Hier benutzt ihr den anderen Fahrstuhl, um ein Stockwerk tiefer zu fahren.

Bevor ihr jetzt zum letzten Fahrstuhl laufen könnt, müsst ihr zuvor die letzten vier Roboterwachen aus dem Weg räumen. Habt ihr dies geschafft, könnt ihr jetzt im ersten Stockwerk mit Hilfe des Seiles auf die Planetenoberfläche zurückklettern.

Verlasst jetzt diesen verstrahlten Ort und begeben euch in eine andere Umgebung (z. B. nordöstlich der grünen Kugel irgendwo in einen Landschaftsabschnitt hinein) und lest euren Strahlengrad anhand des Geigerzählers ab. Speichert ab und verwendet einige Rad aways, damit eure Strahlung wieder etwas abnimmt. Reist anschliessend weiter in Richtung Hub. Solltet ihr auf dem Weg wegen verstärkter Strahlung anhalten müssen, solltet ihr etwas schlafen und wieder ein Rad away zu euch nehmen, damit es euch etwas besser geht.

## **Hub**

Seid ihr jetzt in Hub angekommen, könnt ihr einige überflüssige Sachen in Decker`s Versteck und an einem beliebigen anderen Platz zurücklassen und euch auf zur Brotherhood of Steel machen.

## Brotherhood of Steel

Sprecht jetzt mit der linken Wachen und übergebt ihr das Objekt, dass ihr in Glow gefunden habt, damit in den Aufzug zur Brotherhood eintreten könnt. Fahrt damit in den ersten Level und geht an der ersten Kreuzung nach rechts und am Ende des Gangs nach unten durch die Tür in den Trainingsraum hinein. Sprecht hier mit Talus (Ritter im Metallanzug. Habt ihr zu einem früheren Zeitpunkt dessen Bruder in Hub befreit, erhaltet ihr eine Belohnung, die unter anderem auch aus einer Powerrüstung! besteht) und versucht ihm im Laufe des Gesprächs eure Hilfe bei seinem Problem anzubieten, nachdem ihr nach einem kleinen Bonus (wie Waffen) gefragt habt:

- Sicher. Was ist das Problem?
- Ich werde dem mal nachgehen.

Schaut euch hier noch ein wenig um und geht dann zu Michael (rechts auf dem Gang) und sagt ihm, dass ihr etwas braucht.

Nachdem ihr jetzt neben einer **BoS-Rüstung** noch etwas **Munition** erhalten habt (oder auch nicht), fahrt ihr nun mit einem weiteren Fahrstuhl in den zweiten Level hinab. Sprecht hier mit Jerry im Nordosten und lernt somit euren Zimmergenossen kennen. In diesem Level findet ihr ausserdem einen Doktor. Dieser kann euch heilen und weiterhin fast all eure Fähigkeiten erhöhen. Dies kostet zwar Zeit und Geld, lohnt sich aber auf jeden Fall!

Fahrt anschliessend mit dem Aufzug in den dritten Level hinab und besorgt euch von Sophia und Vree jeweils ein **Infotape**, auf denen ihr einige Nebeninformationen erhaltet.

Zuletzt geht es in den vierten Level, wo ihr zunächst mit Mathia und dann mit Maxon redet:

- Vielleicht kannst du mir`s erzählen? ...
- Ich habe Beweise, dass ...
- (Verlangt für den Auftrag 1000 Deckel, wenn ihr wollt)
- Ja oder nein? (Falls ihr 1000 Deckel verlangt habt)

Geht anschliessend zu den Brotherhood Elders und erklärt euch bereit, für sie einen Auftrag zu erledigen - ihr sollt nach einer Mutanteninvasion Ausschau halten und darüber Bericht erstatten.

Verlasst nun die Brotherhood wieder und begeben euch auf der Landkarte schräg in Richtung Nordwesten, damit ihr zur Militärbasis der Mutanten

gelangt (verwechselt diese nicht mit der Stadtruine). Sobald ihr an der Basis angekommen seid, solltet ihr gleich wieder das Gebiet verlassen (damit ihr nicht in einen sehr, sehr schweren Kampf gezogen werdet) und zur Brotherhood zurückkehren.

Sprecht im vierten Level mit Maxon und berichtet ihm folgendes:

- Ich hab` einige Informationen über das Gebiet aus dem Norden.
- Ich hab` diese Basis gesehen. Sie ...
- Verteidigung reicht mir nicht aus, Maxon.
- Nun ist es klar, dass etwas getan werden muss. Am besten ...

Specht im Anschluss mit den Brotherhood Eldern:

- Während meiner Erkundungen habe ich eine ...
- Sie sind grosse Humanoide. Ihre Muskelmasse ...
- Genauso wie die Brotherhood ...
- Sie ziehen eine Armee zusammen ...
- Wenn sie angreifen ...
- Ja. Ich will aber nicht, dass sie wissen, dass ...

Nach dieser Konversation verlasst ihr nun die Brotherhood und macht euch auf den Weg zur Mutantenbasis.

## **Mutantenbasis**

Hier angekommen stossen nun drei Sondereinsatz-Paladine zu eurer Gruppe, die euch beim Vorstoss in die Basis unterstützen.

Dringt nun also in das eingezäunte Gelände ein und tötet hier alle Mutanten. Durchsucht anschliessend jede Leiche und entnehmt einem der Wächter eine **Holo-CD**. Benutzt jetzt die gefundene CD (um den Code herauszufinden) und öffnet anschliessend die Tür zum Hauptgebäude.

Innerhalb des Gebäudes werdet ihr sofort von weiteren Mutanten angegriffen, wobei ihr es jetzt im Kampf schwerer haben werden, da die drei Paladine euch nicht nach drinnen begleiten werden.

Schaltet hier also eure Gegner aus und schaut euch erst einmal um. Die roten Energietore fügen euch beim Durchschreiten geringfügigen Schaden zu, während die grünen Tore sich kurzzeitig mit Hilfe der daneben befindlichen Kraftfeldemittern abschalten lassen (verwendet dazu eure `Reparatur-Fähigkeit`). Kämpft euch jetzt zum Fahrstuhl im Nordwesten vor (tötet hier die Roboter) und fahrt damit zunächst in den dritten Stock.

Legt hier weitere Mutantenwachen um (achtet auf den Typen mit dem Raketenwerfer) und begeben euch in Richtung Osten zu den nächsten Mutanten. Nachdem ihr dort das grüne Energiefeld deaktiviert habt, wird euch ein Mutant (seine Name ist Flip) auffordern, mit zum Leutnant zu kommen. Weigert euch und tötet weitere Soldaten die hier herumlaufen (falls ihr sofort zum Leutnant hinmarschiert, müsst ihr sogleich gegen eine Horde von Mutanten antreten).

Nachdem ihr hier alle Gegner ausgeschaltet habt, könnt ihr nun im Südosten den Fahrstuhl betreten, mit dessen Hilfe ihr in den vierten Stock fahren könnt.

Schaltet dort angekommen erst einmal die Mutantengruppe mit dem Sergeant im Süden aus und begeben euch anschliessend in die Nordwestecke, wo ihr mehrere Gestalten in lila Gewändern entdecken (Techniker der Children of the Cathedral) werdet. Legt all diese Gestalten um und sucht den **Sicherheitsausweis** bei einer herumliegenden Leiche. Nehmt diesen anschliessend in eure Hand und wendet ihn auf einen der Computerterminals (am besten den in der Nordostecke) an. Sobald der Zugriff erlaubt wurde, müsst ihr folgende Befehle eingeben:

- Sicherheitscodes anzeigen
- (untersten Befehl auswählen, um den Sicherheitscode zu knacken)  
[Versuche, die Firewall zu durchbrechen, um weitere Daten zu erhalten]
- (4. Option) 31914-1041-1251514 stumme Selbstzerstörungssequenz mit 3 Minuten einleiten

Nach der Bestätigung müsst ihr nun *schleunigst* das Gebäude auf dem Weg verlassen, auf dem ihr hierher gekommen seid.

Sobald ihr nun wieder auf der Landkarte angekommen seid, werdet ihr die Basis in die Luft fliegen sehen. Kehrt jetzt zu einer beliebigen Stadt zurück (z. B. Hub) und rüstet euch jetzt für den letzten Einsatz, der nicht ganz ohne sein wird. Deckt euch mit Superstimpacks, guten Waffen und ausreichend Munition ein. Vergesst nicht eure Mitstreiter.

Macht euch nun auf den Weg zum letzten und alles entscheidenden Kampf.



## Children

Dort angekommen, werden euch einige Followers ein kleines Stückchen begleiten (erwartet nicht, dass es sich hierbei um starke Unterstützung handelt). Betretet dann die Kathedrale und sprecht im Innern mit der Schwester namens `Laura` (dazu müsst ihr früher in der Bücherei von Boneyard mit der Agentin gesprochen haben):

- Bist du Laura?
- Nicole hat mich zu dir geschickt.
- Nun, sie sagte, ich soll das Wort `Red Rider` erwähnen.

Anschliessend werdet ihr (indirekt) aufgefordert, ihr in eine ungestörte Ecke zu folgen. Setzt dort das Gespräch mit der Dame fort:

- Ich hab` noch ein paar Fragen.
- (wählt von nun an immer die erste Sprechoption aus)

Jetzt wird Laura euch die Tür zur Treppe im Nordosten öffnen und anschliessend die Kirche verlassen.

Es ist nun an der Zeit alle Personen im Erdgeschoss umzulegen, da sie euch andernfalls zu einem späteren Zeitpunkt angreifen würden. Nach dem Massaker befiehlt ihr nun euren Mitstreitern (je nachdem, wen ihr noch bei euch führt), dass sie hier unten warten sollen. Ihr hingegen steigt jetzt die Treppen aufwärts in den ersten Stock und tötet alle Feinde, die euch angreifen (Mutanten usw.). Wiederholt dies auch in den nächsten Stockwerken (alle Gegner töten), bis ihr schliesslich ganz oben angekommen seid.

Im obersten Stockwerk werdet ihr auf Morpheus (Anführer der Children of the Cathedral) stossen, den ihr niederstrecken müsst, um das **braune CoC-Abzeichen** von ihm zu erhalten (das Objekt mitnehmen). Mit etwas Geschick könnt ihr im mittleren Raum die metallene Kiste knacken, um an eine **Tesla-Rüstung** heranzukommen, die euch besonders gegen Energiewaffen schützt (die BoS-Rüstung ist trotzdem empfehlenswerter).

Begeht euch jetzt wieder zurück ins Erdgeschoss und schliesst nun die Tür (in der Nähe eines Bücherregals) oberhalb des rechten Fernsehers auf. Nachdem ihr durch die Tür geschritten seid, werdet ihr gleich von einem Mutanten angegriffen, der mit einem Gatling-Laser ausgestattet ist. Schaltet diesen aus (nehmt nach dem Ableben seine Waffe an euch, wenn ihr wollt) und steigt die Treppen hinab.

Geht hier unten angekommen bis zum Ende des kurzen Gangs und schaut auf eure Karte. Ihr werdet einen geheimen Gang sehen, der rechts an den Bücherregalen entlang führt. Durchsucht hier das Bücherregal und der Geheimgang wird sich offenbaren. Stellt euch an die Türöffnung und tötet jetzt alle Feinde, die eventuell auf euch zukommen werden. Laft anschliessend den Geheimgang geradeaus weiter und geht an der ersten Abzweigung nach links zum Eingang der unterirdischen Basis.

Hier erwarten euch weitere Feinde, die allesamt besiegt werden müssen (zielt auch hier wieder mit eurer Waffe auf bestimmte Körperteile, um möglichst viele kritische Treffer landen zu können). Steigt anschliessend in den Fahrstuhl und fahrt damit in den zweiten Level. Hier befreit ihr die Gefangenen im Südwesten, indem ihr das Terminal in ihrer Nähe anklickt (sprecht die Gefangenen an, um von einem der Personen eine Art **Krone** zu erhalten. Mit deren Hilfe kommt ihr unbeschadet durch den psychonischen Gang, der zum Meister führt). Steigt nach getanem Werk wieder in den Fahrstuhl und begeben euch nun in den dritten Level.

Schaltet in dieser Etage alle Feinde aus und begeben euch zur Wand im Osten, an der ihr eine Tür entdecken könnt. Auf der Karte werdet ihr dahinter einen geheimen Gang entdecken, der euch zur Quelle allen Unheils bringt (speichert nun ab!). Dort werdet ihr vom Meister befragt, ob ihr ihm beitreten wollt. Lehnt auf jeden Fall ab und macht euch jetzt auf den finalen Kampf gefasst. Neben dem richtigen Gegner werden leider noch andere Gegner hinzukommen, die euch das Leben erschweren werden.

Stellt euch zwischen den Meister und seine Gefolgsleute (lockt dazu die Wachen zu euch). Da der Meister ein ziemlich mieser Schütze ist, wird er zuerst auf seine Diener schießen. Ihr solltet zuerst alle anderen Gegner töten, bevor ihr euch um den Meister kümmert. Denn habt ihr den Meister besiegt, wird eine Zeitbombe aktiviert, die in 300 Sekunden gezündet wird - ihr könnt euch also danach nicht noch um weitere Gegner kümmern.

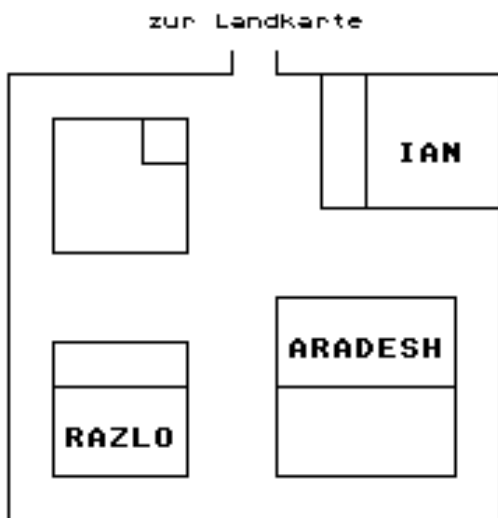
Eine andere Möglichkeit wäre, dem Meister die Holo-CD zu zeigen, die ihr zu einem früheren Zeitpunkt von Vree (Brotherhood of Steel) erhalten habt - dies veranlasst den Feind zum Selbstmord.

Sind also alle Feinde und auch der Meister tot, verlasst schleunigst die Kathedrale und kehrt auf die Landkarte zurück, um den Abspann verfolgen zu können.

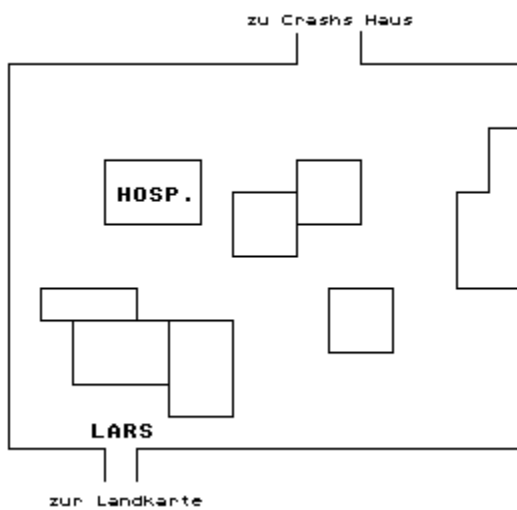
# Karten

Da man zu vielen Orten dieses Spieles keine Karte benötigt - da es eh immer nur in eine Richtung geht -, hier nur ein paar wichtigere Pläne von den Örtlichkeiten, bei denen es mehrere interessante Anlaufstellen gibt:

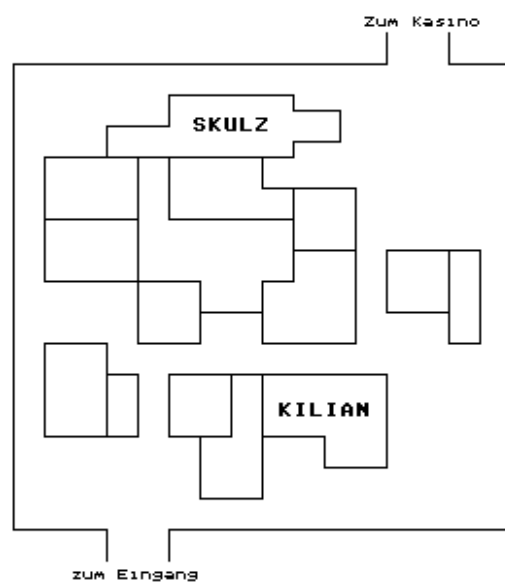
## Shady Sands



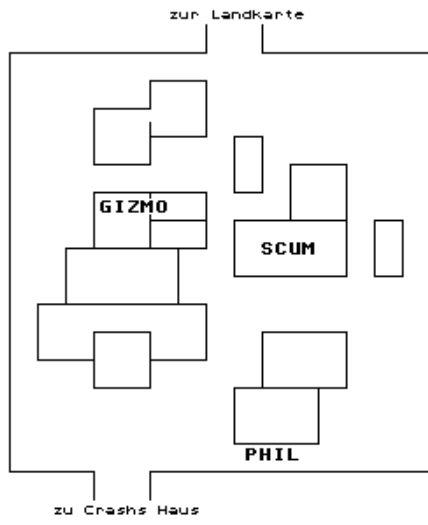
## Junktown - Eingang



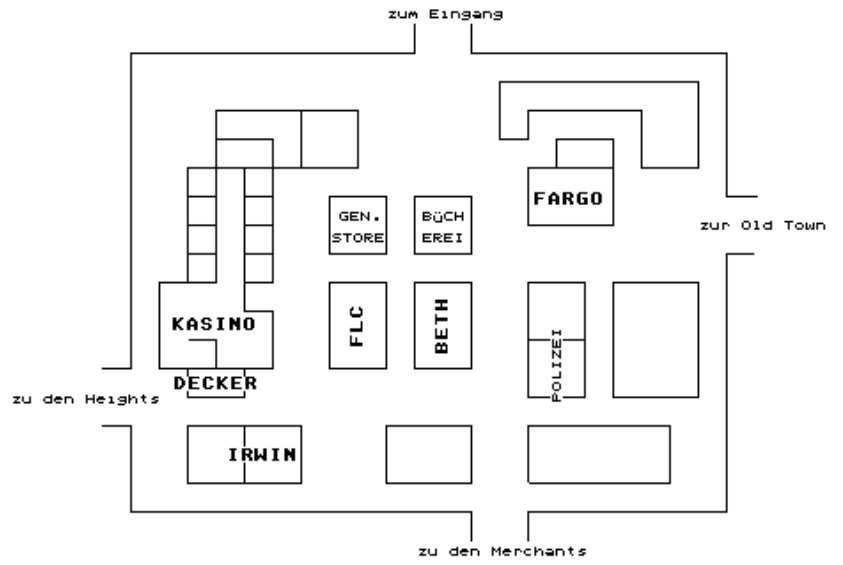
## Junktown - Crachs Haus



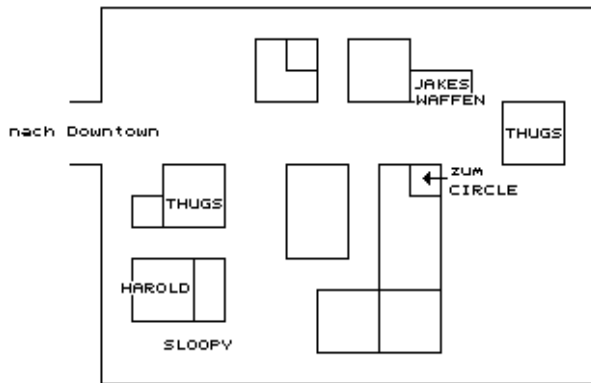
## Junktown - Kasino



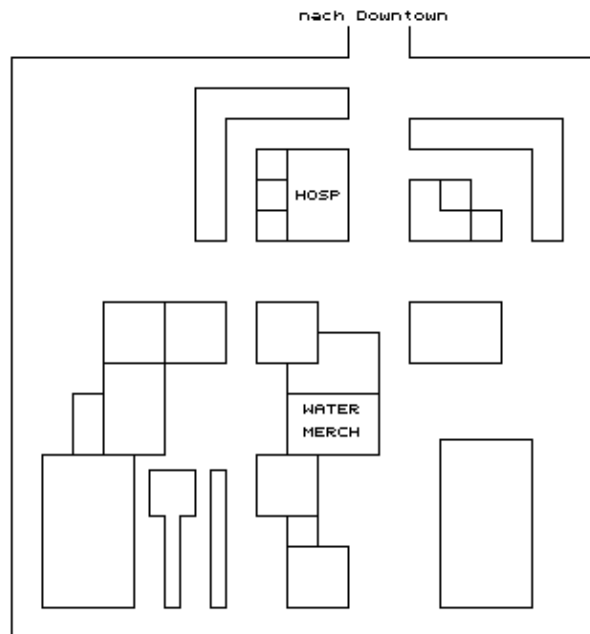
## Hub - Downtown



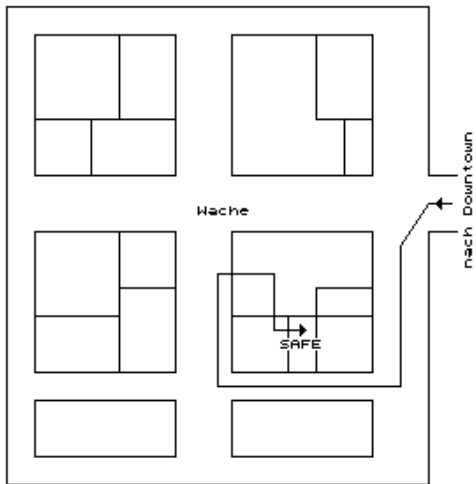
## Hub - Old Town



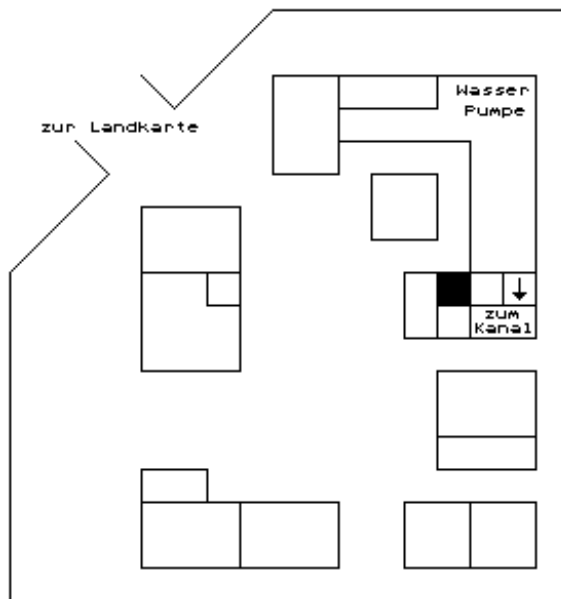
## Hub - Water Merchants



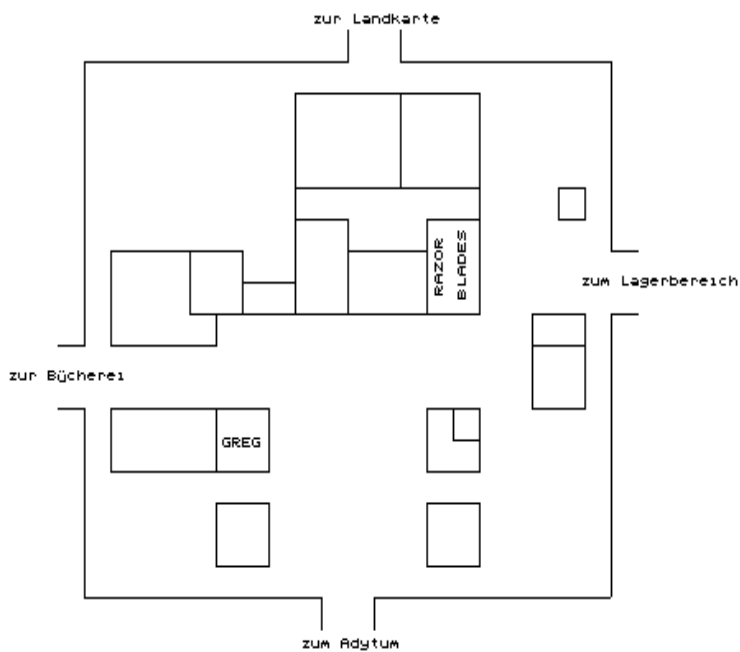
## Hub - Heights



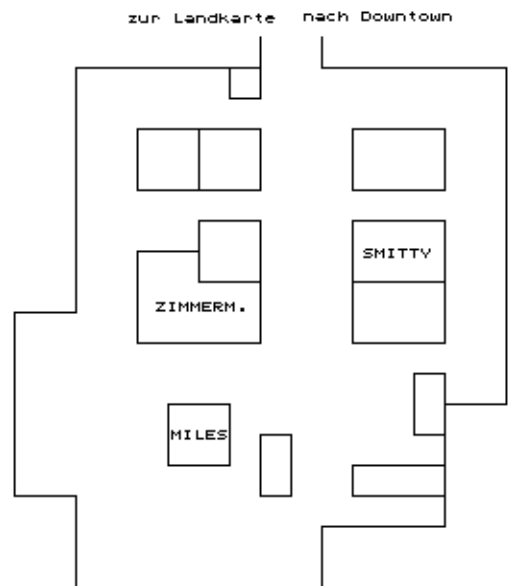
## Necropolis - Pumpenabschnitt



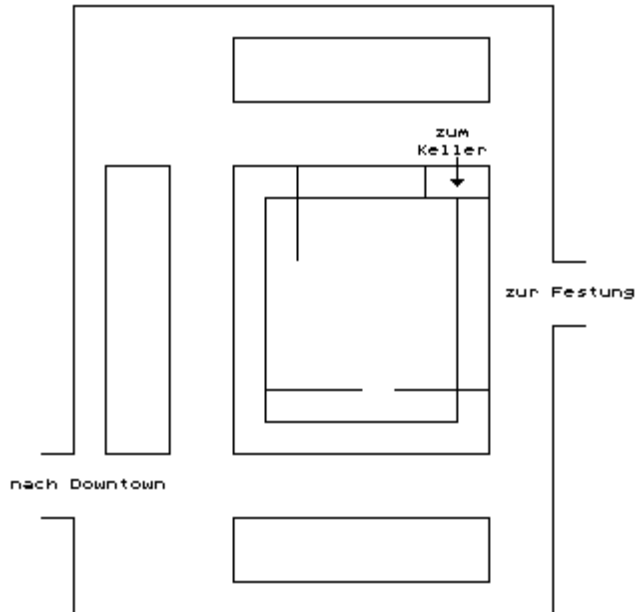
## Boneyard - Downtown



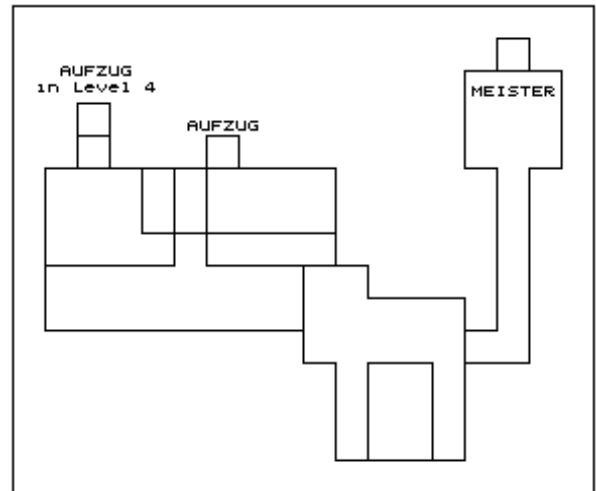
## Boneyard - Aduyum



## Boneyard - Lagerbereich



## Kathedrale Level 3



## Landkarte

