

Die Komplettlösung zu Fallout 2

Wichtig:

Zu Beginn dieser Lösung sei gesagt, dass ihr nicht unbedingt alle Nebenaufgaben so erhaltet, wie wir diese beschrieben haben. Es spielen verschiedene Faktoren wie Tageszeit, Fähigkeiten eures Charakters und einfach Zufallsprinzipien eine entscheidende Rolle dabei. Ebenso unterscheiden sich meist die Antworten der verschiedenen Personen zu den von uns angegebenen.

Sollte sich also bei euch eine andere Ausgangsposition oder ein anderer Weg als in der beschriebenen Lösung ergeben, übergeht diese Stelle einfach oder versucht es zu einem späteren Zeitpunkt nochmals!

Die einfachen Nebenaufgaben haben wir nicht beschrieben, da diese keinem Lösungsweg bedürfen (bringe Gegenstand X von Ort A nach B).

Arroyo Tempel

Zu Beginn des Spieles findet ihr euch vor dem Eingang eines Tempels. Betretet diesen, um eure erste Aufgabe zu bestehen.

Nachdem ihr den Tempel betreten habt, solltet ihr zuerst einmal euren Speer zur Hand nehmen (packt euch diesen hierzu im Inventar in eine Hand), mit dem ihr die hier auftauchenden Ratten und Skorpione erledigen könnt.

Im Foyer tötet die Ameisen und öffnet dann die Stahltür, um den nächsten Bereich betreten zu können. Tötet auch hier die Feinde und durchsucht alle Gegenstände (Töpfe usw.) Schliesslich landet ihr an der nächsten Stahltür, die sich nur mit der Fähigkeit `Öffnen` (dies findet ihr unter dem Menü `Können`) manipulieren lässt. Habt ihr die Fähigkeit angewandt, lässt sich die Tür danach öffnen und durchqueren.

Ihr landet nun in einem Flur. Im ersten grossen Raum bewegt euch langsam vorwärts (möglichst an der Wand entlang). Auf bestimmten Platten wird nämlich eine Falle ausgelöst. Habt ihr eine dieser Platten betreten, werden die anderen sichtbar und müssen umgangen werden (in diesem Bereich liegen ausserdem ein paar Speere auf dem Boden). Im oberen Teil befindet sich eine Truhe, im unteren Teil ein grosser Krater. Am Ende dieses Kraters steht ein Topf an der oberen Wand, dessen Untersuchung einen **Plastiksprengstoff**

zutage fördert - diesen benötigt ihr. Im nächsten oberen Teil steht eine weitere Truhe und der nächste Durchgang wird durch eine scheinbar undurchdringliche Tür versperrt. Nehmt hier nun den Plastiksprengstoff zur Hand (dieser ist im Inventar in eine Hand zu packen) und benutzt diesen (vor der Tür stehend). Stellt den Zünder auf 20 Sekunden ein und der Sprengstoff wird vor der Tür abgelegt. Bringt nun ein wenig Abstand zwischen die Tür und euch und wartet, bis eine Explosion folgt. Ist dies passiert, könnt ihr die kaputte Tür durchqueren.

Es geht nun ins inwendige Heiligtum, wo ihr im oberen Teil die nächste Truhe entdeckt. Öffnet danach die Tür im unteren Bereich (bemerkt die leere Truhe, links neben dieser Tür) und folgt dem Gang bis vor eine Tür. Sprecht den Mann an und kämpft mit ihm ohne Waffen. Habt ihr den Kerl im Kampf besiegt (wir haben ihn von vorne mit Fusstritten bearbeitet), untersucht anschliessend dessen leblosen Körper und findet einen **Tempelschlüssel**. Mit diesem öffnet ihr zuerst noch einmal die Tür auf der rechten unteren Seite und durchquert diese. Schliesst und öffnet die Truhe gleich neben dieser Tür und entnehmt eure Gegenstände. Geht dann wieder vor und zu der grossen Tür, vor der der Mann stand. Öffnet auch diese mit dem Schlüssel und durchquert sie, um im Freien zu landen.

Arroya Dorf

Nach einer kurzen Sequenz findet ihr euch in einem Dorf wieder. Hier sucht ihr gleich das Zelt der Dorfältesten auf (sprecht diese auf alle Punkte an), die euch eine Wasserflasche und etwas Geld übergibt. Ferner erhaltet ihr den Auftrag, einen Mann namens Vic in Klamath zu finden.

Nebenaufgaben:

1. Sprecht mit allen Leuten im Dorf und erfahrt vom Heiler, dass sein Garten von ein paar böartigen Pflanzen befallen ist. Tötet diese und kehrt dann zurück zum Heiler. Der Heiler erzählt ausserdem von ein paar Blumen, deren Mischung ein Heilgetränk ergibt - lasst dies sein, da das zusammen gebraute Getränk nicht gut ist!
2. Findet im Haus eurer Tante, in einem Topf, 100 Goldstücke.
3. Repariert einen Brunnen im Dorf mit der entsprechenden Fähigkeit.
4. Sucht Nagor auf (steht im Dorf herum) und erfahrt von seinem verschwundenen Hund. Sucht danach den nächsten Bereich auf, der zu den Geckos führt (Nordwesten). Tötet ein paar dieser Wesen und findet Rauch, den

Hund, auf einer Lichtung. Nähert euch dem Tier und achtet darauf, dass dieser euch danach auch folgt. Kehrt zurück ins Dorf und zu Nagor - gebt den Hund ab.

5. Zwei Leute im Dorf lehren euch verschiedene Fähigkeiten.

Habt ihr hier soweit alles erledigt, verlasst das Dorf nach Süden und landet vor einer Brücke.

Sprecht hier die Brückenwache an und erfahrt, dass dieser einen besonderen Speer hat (dazu benötigt ihr in der Fähigkeit `Wahrnehmung` mindestens 6 Punkte). Er möchte einen Feuerstein haben, um auch euren Speer zu reparieren (Nebenaufgabe). Habt ihr diesen Auftrag erhalten, überquert die Brücke, betretet den unteren Bereich und findet euch auf einer Landkarte wieder. Klickt dort nun auf Klamath, um zu diesem Ort zu reisen. Klickt schliesslich das grüne Dreieck an, um die Stadt zu betreten.

Klamath

Das einzig Wichtige, was ihr in dieser Stadt tun müsst ist, mit den Leuten zu sprechen (Badehaus), um etwas über Vic und den Standort des nächsten Ortes `The Den` zu erfahren.

Nebenaufgaben:

1. Torr ansprechen (läuft in der Stadt rum) und den Auftrag annehmen, die Brahmine zu beschützen. Ihr landet automatisch im Weidebereich, wo es gilt, ein paar Skorpione zu killen (ca. 7 Stück). Habt ihr dies erledigt und alle Feinde gekillt (es erscheint eine Nachricht), folgt dem Weg nach unten. Findet eine leerstehende Hütte, in der auf dem Boden die Teile der radioaktiven Skorpione liegen. Nehmt diese Dinger an auch und verlasst diesen Abschnitt nach links unten.

2. Geht in ein Gebäude und redet dort mit der Frau (Ardin Buckner), die euch von ihrem vermissten Geliebten erzählt. Nehmt den Auftrag an, Smiley zu finden, woraufhin ein neuer Ort auf der Landkarte erscheint (siehe *Gifthöhlen*).

3. Ferner befindet sich in diesem Gebäude ein Krieger namens Sulik, der euch begleitet, wenn ihr ihm 350 Goldstücke übergebt.

4. Betretet das Badehaus und sprecht dort mit der einsamen Dame im rechten Zimmer (Jenny). Befragt diese über Händler, Vic und Den, woraufhin auf der Landkarte ein neuer Ort auftaucht (siehe *Den*).

5. In der Bar lehrt euch ein Mann die Kunst des Faustkampfes.

6. In einem kleinen Gebäude im Westen (auf einem Schild steht 'Vic`s') findet ihr in einer Kommode Spielkarten und Wasserflaschen und in einem Regal im rechten Raum unter anderem **Vics Radio** (dies ist wichtig und muss mitgenommen werden).
7. Im Canyonabschnitt tötet ihr den Roboter und untersucht dann die rechte Enklavewache bei dem abgestürzten Raumschiff - ihr findet so eine Codecard für den gelben Reaktor.
8. Im Einkaufszentrumabschnitt findet ihr in einem der Häuser einen Mann, der euch von einer Rattenplage erzählt. Sagt ihm, ihr helft und erhaltet dafür einen **Schlüssel**. Durchquert dann den hinteren Teil dieses Gebäudes (schliesst die verschlossene Tür mit Hilfe des Schlüssels auf) und landet erneut auf der Strasse. Betretet das Haus mit den vielen Ratten auf der linken Seite und findet im letzten Raum auf dem Boden eine Leiter, die hinab in die Rattenhöhle führt (siehe Rattenhöhlen).
9. In einem Auto (dazu müsst ihr durch die Rattenhöhle gehen) findet ihr einen Brennstoffzellenregler.
10. In einem Gebäude (Guns) befinden sich in den Spinden zwei Paar **Gummistiefel** für die Gifthöhlen.

Gifthöhlen

Nachdem ihr den Auftrag erhalten habt, Smiley zu suchen, erscheinen die Gifthöhlen auf der Landkarte und können betreten werden. Beachtet, dass jedes Mitglied euer Party sich im Besitz eines Paares Gummistiefel befindet, da ihr sonst vom Schleim auf dem Boden (hellgrüne Pfützen) Lebenspunkte abgezogen bekommt. Speichert lieber öfters ab, da die Stiefel nach einiger Zeit kaputt gehen und ihr bis dahin das Ende der Höhlen erreicht haben müsst.

Ihr trefft im Innern der Höhle auf goldene und kleine Geckos, die euch das Leben schwer machen. Ferner findet ihr hinter einer Tür im unteren Teil des ersten Bereiches im Innern des Spindes ein paar Gummistiefel und weitere Gegenstände.

Am Ende des ersten Bereiches führt eine Leiter hinunter. Benutzt diese und folgt der nächsten Etage zum anderen Ende. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Räume. Öffnet den unteren und findet dahinter Smiley (den hier befindlichen Generator und die Fahrstuhltür konnten wir im gesamten Spiel nicht benutzen - vielleicht mit Reparieren (Generator) und Öffnen (Fahrstuhl) oder verschiedenen Codekarten). Sprecht diesen an (immer die 1. Antwort geben) und nehmt den Kerl mit. Klettert über die Leiter wieder in die obere

Etage (dazu die unterste Stufe der Leiter anklicken) und folgt hier dem Pfad ganz nach links.

Verlasst die Höhle und sucht erneut Klamath und dort die Stadtmitte auf. Betretet das Gebäude, in dem ihr den Auftrag erhalten habt, Smiley zu finden und redet dort erneut mit der Frau. Ihr könnt euch nun aussuchen, ob ihr als Belohnung Geld wollt (100 Goldstücke), oder ob ihr sie bitten sollt, Sulik seine Schulden zu erlassen. Ist dies der Fall, redet ein kurzes Wort mit der Dame an der rechten Wand und bittet schliesslich Sulik, euch zu begleiten.

Ferner könnt ihr Smiley nun in einer Kneipe aufsuchen und ansprechen. Er lehrt euch dann, wie man Geckos häutet. So könnt ihr losziehen, die Tiere killen, ihre Haut mitnehmen und verkaufen.

Rattenhöhlen

Im Innern dieser Höhlen gilt es eigentlich lediglich, alle Ratten und schliesslich den Rattengott zu töten. Die Höhlen bestehen aus insgesamt drei Leveln, von denen ihr im ersten ein paar kleine Ratten, den einen oder anderen Gegenstand und schliesslich eine Leiter nach unten findet. Im 2. Level trifft ihr auf den Rattengott, der sich in der rechten unteren Ecke aufhält. Tötet diesen, um einen Auftrag zu erledigen und steigt die Leiter nach oben ins 3. Level.

Sucht hier die Regale, Tische und Schränke ab. Findet unter anderem einen Sprengstoffsatz, mit dessen Hilfe ihr die hier befindliche Tür aufsprengen könnt. Durchquert diese, steigt die dahinter befindliche Leiter nach oben und findet euch im oberen Bereich der Stadt wieder. Ihr verlasst das Gebäude und bemerkt, dass ihr nun hinter dem Zaun steht. Findet hier ein grosses kaputtes Auto, dem ihr einen Brennstoffzellenregler entnehmt (diesen benötigt ihr für später).

Habt ihr dies alles erledigt, kehrt durch die Rattenhöhle zurück in den anderen Teil des Einkaufszentrums und die Aufgabe wäre erledigt.

The Den

Es geht nun über die Landkarte weiter nach Den und dort in das Industriegebiet. Nehmt euch in diesem Gebiet vor den herum rennenden Kindern in acht (Arme in die Luft gestreckt) - diese nehmen euch Gegenstände ab, sobald ihr ihnen zu nahe kommt!

Die Hauptaufgabe in dieser Stadt ist die Befreiung von Vic (obwohl auch dies nicht vonnöten ist. Denn alles wozu ihr Vic braucht ist, dass euch dieser den

Standort eines Bunkers verrät. Doch dies könnt ihr auch von anderen Stadtbewohner erfahren) - siehe Sklavengilde.

In einem Gebäude des Industriegebietes West Side stösst ihr auf eine Gang und deren Anführerin Lara. Diese möchte von euch, dass ihr in eine Kirche geht und rausbekommt, was die Leute im Innern bewachen - nehmt diesen Auftrag an.

Geht dazu nun in den zweiten Teil des Industriegebietes, die East Side. Wendet euch dort zuerst den Wachen vor der Kirche zu und sprecht den rechten Mann an (Tyler) - gebt die folgenden Antworten, um ungeschoren die Kirche betreten zu können (sollte dieser Trick nicht auf Anhieb klappen (ist von euren Fähigkeiten abhängig), wiederholt die Sätze sooft, bis es klappt und euch die Wache passieren lässt):

- Metzger hat mich geschickt.
- Er wollte, dass ich es für ihn überprüfe.

Öffnet sodann die Tür und tretet ein. Schaut euch die blauen Kisten an und kehrt zurück in den ersten Teil des Industriegebietes. Sucht dort Lara auf und berichtet ihr von dem eben Erfahrenen ('Rohchemikalien'). Erhaltet dafür ein wenig Geld und gleich danach den nächsten Auftrag. Ihr sollt mit Metzger reden und ihm etwas von Lara ausrichten.

Betretet nochmals den anderen Teil der Stadt und betretet diesmal die Sklavengilde. Sagt dem Empfangskommando, ihr möchtet einen Sklaven kaufen und fragt nach Metzger. Ihr werdet eingelassen und betretet den nächsten Raum. Sprecht dort Metzger an und sagt ihm:

- Lara wollte, dass ich dich um Erlaubnis für den Kampf mit Tyler bitte.

Weiter geht es mit den Antworten:

- Es ist also alles klar?
- Heisst das ja?
- Okay, danke.

Kehrt mit diesen Informationen zurück zu Lara und berichtet ihr davon. Der nächste Auftrag erwartet euch bei Fusse. Kehrt dazu zurück in den anderen Teil der Stadt und sucht die Kirche auf. Redet am Eingang mit Tyler und stellt diesem immer die erste Frage. So erfahrt ihr, dass die Bandenmitglieder diese Nacht feiern gehen.

Es geht ein letztes Mal zu Lara, der ihr von diesem Fest berichtet. Ihr erhaltet euer Geld jedoch erst, wenn ihr Lara und ihre Gang im Kampf gegen Tyler unterstützt. Stimmt ihr zu, landet ihr automatisch vor der Kirche und müsst nun Marc und seine Kumpanen im Innern der Kirche killen.

Dies ist keine leichte Aufgabe, weil die Feinde eine starke Rüstung tragen. Versucht also, möglichst wenig Schaden davon zu tragen (sollte Lara sterben, ist dies nicht so schlimm) und schlägt die Gegner. Ist der Kampf vorbei, erhaltet ihr Erfahrungspunkte und, sollte Lara noch leben, auch ein wenig Geld. Sucht in diesem Bereich nun nochmals die Sklavengilde auf und sprecht im ersten Raum mit der Wache rechts vor der Tür (dahinter befindet sich Vic):

- über Vic...
- Warum bewachst du ihn?
- Ich bin ziemlich geschickt... (die Tür ist verschlossen...)
- Danke.

Betretet sodann den offenen Raum und redet mit Vic. Nachdem ihr diesem einiges über euch erzählt habt (`mein Name ist Mark`, `kannst du dieses Radio verwenden...`), übergebt ihr dem Mann automatisch das mitgeführte Radio. Nachdem ihr Vic das Gerät überreicht habt, sucht erneut Metzger im oberen Raum auf und erzählt ihm die Sache mit dem Radio:

- Über Vic...
- Warum behältst du ihn hier?
- Vielleicht können wir das mit Geld regeln?

Wollt ihr Vic nun freikaufen, müsst ihr Metzger 1000 Goldstücke dafür bezahlen. Habt ihr diese Summe noch nicht, kehrt später nochmals zurück. Eine andere Alternative wäre der Kampf. Doch habt ihr gegen die gesamte Sklavenhändlerriege wahrscheinlich noch keine Chance.

Habt ihr früher oder später diesen Auftrag erledigt, sprecht mit Vic und erfahrt etwas über eine Bunkerstadt (um weitermachen zu können, benötigt ihr diesen Hinweis). Ferner fragt er, ob er euch begleiten soll - nehmt dieses Angebot an. Habt ihr euch dafür entschieden, die Sklavenhändler allesamt zu töten und dies auch irgendwie geschafft, sucht den oberen Bereich des Gebäudes an und sprecht einen der Sklaven an. Sagt ihnen, dass ihr sie befreit habt und erhaltet ein paar Erfahrungspunkte.

Nebenaufgaben:

1. In der Bar lasst ihr euch von einer Frau die Geschichte des Meisters erzählen. Ausserdem trägt euch Rebecca auf, 280 Goldstücke von einem gewissen Fred einzutreiben.

Lauft in den beiden Bereich der Stadt herum und haltet Ausschau nach diesem Kerl. Habt ihr ihn erwischt, sprecht ihn auf das Geld an und erhaltet die Hälfte - bringt das Geld Rebecca.

2. Bei Rebecca holt ihr euch den nächsten Auftrag ab: ihr sollt ein Buch finden, dass sie einem Kerl namens Derek geliehen hat. Leider gibt es diesen Derek nicht mehr und ihr müsst das Buch suchen. Da es sich jedesmal wieder an einer anderen Stelle befindet, müsst ihr alle Punkte, Gebäude und Strassen nach diesem Teil absuchen. Habt ihr es schliesslich gefunden, bringt es zurück zu Rebecca.

3. Sucht Smitty in seiner Hütte auf und erzählt ihm von dem Ding, das ihr in Klamath gefunden habt (Brennstoffzellenregler). Ihr erfahrt daraufhin, dass Smitty gegen 2000 Goldstücke und den Treibstoff-Controller ein altes Auto wieder aufbauen kann. Ferner findet ihr in den hier befindlichen Spinds eine Schaufel und Werkzeug.

4. Im East Side-Bereich sucht ein Restaurant namens Mom`s Diner auf und sprecht im Innern mit Mom. Diese gibt euch den Auftrag, ein wenig Essen zu Smitty im östlichen Abschnitt zu bringen. Tut dies und erhaltet dafür ein paar Erfahrungspunkte. Im Hinterzimmer dieses Lokals trifft ihr ausserdem auf Karl, mit dem ihr reden solltet. In Modoc taucht dieser Name nämlich wieder auf.

5. Um Mitternacht erscheint der Geist von Anna im verhexten Haus. Sie sucht nach einer Kette, die ihr finden sollt. Ferner solltet ihr hier die Gräber mit Hilfe einer Schaufel ausheben, um verschiedenen Gegenstände zu finden.

Hier wäre alles erledigt und ihr könnt den Ort verlassen. Schaut auf der Landkarte rechts auf die verschiedenen Orte und steuert nun die Bunkerstadt an (ist der Ort noch nicht aufgetaucht, müsst ihr Vic nach der Wasserflasche aus Bunker 13 fragen). Auf dem Weg dorthin taucht auf der Karte ein Ort auf, der mit `unbekannt` gekennzeichnet ist. Steuert diesen an und landet in

Modoc

In diesem Ort gibt es nichts, was zur Beendigung des Spieles notwendig wäre.

Nebenaufgaben:

1. Sucht hier den General Store auf und redet mit Joe. Dieser bittet euch, einer Geisterfarm auf den Grund zu gehen. Nehmt den Auftrag an und verlasst den Ort, um erneut auf der Landkarte zu landen. Dort bemerkt ihr nun als neuen Punkt die *Geister Farm*, die ihr ansteuert.

Betretet das dort befindliche Gebäude und nehmt im Innern einen der Gegenstände auf. Ihr landet danach automatisch im Untergrund und werdet von

zwei Personen angesprochen. Sie wollen euch zu ihrem Anführer bringen - geht auf diesen Vorschlag ein.

Unterhaltet euch danach mit eben diesem Anführer und geht auf dessen Angebot ein, einen Brief nach Modoc zu bringen (seid stets freundlich zu ihm). Ist dies erledigt, verlasst den Raum durch die Tür in der unteren Wand und sprecht die Wache an, die euch passieren lässt (bevor ihr die Höhle wieder verlasst, sucht im Nordwestteil der Höhle noch nach einem Jungen, der in Modoc vermisst wird). Steigt die hier befindliche Leiter nach oben und findet euch im Freien wieder. Folgt dem Feld nach unten und sucht erneut Mordoc auf. Sprecht dort mit Joe und berichtet ihm von dem Zettel. Joe bittet euch daraufhin, eine Erklärung für die vielen Leichen zu finden.

Ihr macht also erneut einen Ausflug in Richtung Geister Farm. Unterwegs werdet ihr plötzlich aufgehalten und erlebt mit, wie zwei Bauern von mehreren Robotern erschossen werden. Kurz darauf findet ihr euch auf der Geister Farm wieder. Sucht dort im linken Teil des Feldes den Schacht auf und klettert diesen hinunter. Sprecht in der Höhle mit dem Anführer und haltet diesem einen kurzen Vortrag:

- Sie haben Bedenken.
- Aber sie trauen euch nicht...
- Und was ist mit dem armen Karl?...

Ihr erfahrt, dass Karl nach Westen abgehauen ist (siehe Den) und macht euch auf den Rückweg nach Modoc (schaut euch doch einmal die gepfälten Leichen an und bemerkt, dass es sich hierbei wirklich nur um Attrappen handelt).

Zurück in Modoc berichtet ihr Joe von dem Leichenschwindel und fragt, ob er sich mit dem Anführer der Schlocken unterhält. Der Auftrag wäre hiermit erledigt und ihr erhaltet einen Haufen Erfahrungspunkte und könnt euch aus seinem Laden etwas aussuchen und mitnehmen.

Unterpunkt: Nachdem diese Geschichte erledigt wäre, könnt ihr zurück nach Den und dort Karl im Restaurant erzählen, dass in seiner Heimatstadt wieder alles sicher wäre.

2. Klickt auf den Brunnen inmitten der Hauptstrasse, um diesen von den Hölzern zu befreien. Benutzt dann ein Seil mit dem freigelegten Brunnen und klickt diesen schliesslich nochmals an, um euch in Innern des Stadtbrunnens wiederzufinden. Nehmt dort die vielen Geldbeutel und das Gewehr an euch.

3. Findet hier auf dem Boden liegend eine Kuh namens Bess, die ihr mit eurer Arztfähigkeit heilt. Erhaltet dafür Erfahrungspunkte.

4. Im Pensionsbereich spricht ihr Cornelius im hinteren Teil des Hotels Rose`s Bed & Breakfast an und nimmt den Auftrag an, seine Uhr von einem gewissen Farrel zu besorgen. Sucht diesen in seinem Haus auf und sprecht ihn auf die Uhr an. Erfahrt, dass der arme Mann nichts mit dem Diebstahl zu tun hat und verlasst das Gebäude wieder.

Oberhalb des Hauses steht ein kleines Toilettenhäuschen, das ihr betretet. Öffnet den Spülkasten und betretet diesen, um in einer *Höhle* zu landen. Der weitere Weg wird hier von einem Geröllhaufen versperrt, den ihr mit Hilfe eines Sprengsatzes (diesen gibt es bei Joe im General Store) wegsprengen könnt. Verlasst, nachdem ihr das Dynamit abgelegt habt die Höhle wieder, um genügend Abstand zu haben und betretet kurz darauf, nachdem die Explosion erfolgt ist, erneut die Höhle (durch das freigesprengte Loch). Folgt dem freigelegten Gang bis zum Ende, killt dort eine grosse Ratte und findet auf dem Müllhaufen inmitten dieses Bereichs Cornelius goldene Uhr. Klettert zurück an die Oberfläche und sucht dort Rose`s Bed & Breakfast auf. Betretet das hintere Zimmer und berichtet Cornelius von eurem Fund.

5. Besucht Farrel (Gebäude im Osten) und sprecht diesen auf sein Problem an. Ihr erfahrt, dass sein Garten von ein paar Ratten belagert wird. Sagt ihm, ihr kümmert euch darum und landet kurz darauf im Gartenbereich. Schlagt hier links und rechts in den Beeten die Ratten tot und erhaltet eine Nachricht, sobald alle Biester erledigt sind - kehrt dann zurück nach Mordoc.

6. Im Norden steht ein grösseres Gebäude, dass von einem Zaun umgeben ist. Betretet diesen Abschnitt und klickt auf die Steine vor der Tür des Hauses. Nachdem diese verschwunden sind, tötet vorerst die Hunde, die sich innerhalb des Zauns aufhalten und betretet dann das Gebäude, um im Innern ein Monster namens Todeskralle zu killen (sehr stark). Ist euch dies gelungen, kehrt zurück in das Lokal Rose`s Bed & Breakfast und erzählt der Wirtin davon. Ihr dürft euch dann etwas aus einer Fundsachenkiste herausnehmen.

Nachdem hier alles erledigt wäre, kehrt ihr zurück auf die Landkarte und steuert den nächsten Ort an.

Die Bunkerstadt

Hier gilt es nun, den Standort des Bunkers 13 in Erfahrung zu bringen. Überquert den ersten Bereich (Hof) und betretet sogleich den nächsten Abschnitt (Stadtmitte).

Betretet hier rechts das Gebäude (Customs) ab 8 Uhr morgens und sprecht im Innern mit dem Assistenten von Wallace:

- Äh...
- Ich würde gerne in die Stadt hinein.
- Und die wären?
- Ich hab das Geld...
- Zweihundert ist ganz schön happig...
- Alles klar.
- Und wenn ich das täte?...
- Normalerweise schon...
- Halt die Luft an...
- Das wird sich zeigen...

Ihr befindet euch sodann im Besitz eines Passes und zusätzlichen 300 Goldstücken.

Betretet dann ausserdem noch das Hinterzimmer und sprecht kurz mit Wallace, um von diesem einen Tagesausweis zu erhalten.

Sprecht sodann mit den Wachen, zeigt diesen den Ausweis und lasst euch untersuchen, um die Stadtmitte betreten zu können (solltet ihr Alkohol oder Drogen bei euch führen, gebt diese einfach einem eurer Partymitglieder und betretet dann den abgeäunten Bereich).

Verlasst auch diesen Bereich gleich wieder und sucht den Beratungsbereich auf. Betretet dort das grosse Gebäude im Norden (Council) und sucht im Innern das ganz linke Zimmer auf. Sprecht dort mit dem Mann, der sich als Stadtrat McClure entpuppt:

- Wer bist du?
- Mark...
- Kann ich dir ein paar Fragen stellen?
- Was kannst du mir über die Erstabürgerin erzählen?
- Schwierige Zeiten?...
- Wo ist Gecko?
- Was ist Gecko?
- Danke...

So erfahrt ihr, dass ihr, um Bürger der Stadt werden zu können, erst einmal ein Problem in einer anderen Stadt erledigen müsst. Dort sollt ihr nämlich ein defektes Atomkraftwerk unter die Lupe nehmen.

Verlasst die Bunkerstadt nun wieder und bemerkt, dass auf der Weltkarte ein neuer Ort aufgetaucht ist (siehe *Gecko*).

Habt ihr mit Harold in Gecko über sein Problem gesprochen, kehrt ihr zu McClure zurück und erstattet ihm Bericht:

- Kann ich dir ein paar Fragen stellen?
- Ich denke, dass du vielleicht einen Gegenstand hast...
- Wenn ich einen hydroelektrischen...
- Toll!...
- Danke...

Ihr erfahrt, dass ihr den gesuchten Gegenstand von Randall im Büro der Annehmlichkeiten erhaltet. Macht also einen kurzen Abstecher in die Stadtmitte und stattet dort Randall in seinem Laden einen kurzen Besuch ab. Erklärt ihm, dass euch McClure geschickt hat, das hydroelektrische Gerät abzuholen und lasst euch dieses aushändigen. Mit diesem Teil im Gepäck geht es nun zurück nach Gecko (siehe *Gecko*).

Repariert dort das Kraftwerk und kehrt erneut zu McClure zurück. Sprecht mit ihm, erzählt diesem von eurer Leistung (‘eine Frage’, ‘ich habe Geckos Werk repariert’) und werdet zum Bürger dieser Stadt ernannt. Nun könnt ihr den Bunker der Stadt betreten.

Besteigt dort sogleich den Fahrstuhl und fahrt mit diesem in das dritte Stockwerk. Sucht dort den grossen Raum in der unteren rechten Ecke auf. Betretet hier den kleinen abgeteilten Abschnitt und bemerkt dort, an der oberen Wand, einen sprechenden Computer. Klickt diesen Computer an und geht die gesamten Archive durch (wichtig ‘Bunker 13’). Auf der Weltkarte ist nun der Standort des Bunkers 13 aufgetaucht, der sich ansteuern lässt.

Nebenaufgaben:

1. Im Hofbereich möchte eine Frau ihren Mann Joshua aus der Dienerschaft befreien - redet dazu mit dem Amt für die Zuteilung (Offizier Barkus). Sucht nun das Haus von Barkus auf (im Stadtmittebereich) und sprecht diesen auf Joshua an. Versucht Barkus klar zu machen, dass dieser an einer ansteckenden Krankheit leidet, die alle Diener und Sklaven matt und griesgrämig macht. Gelingt euch dies, wird Joshua freigelassen und ihr erhaltet ein paar Erfahrungspunkte.
2. Sucht die Bar auf und redet mit dem Wirt über seine Probleme (Razzia usw.). Wenn ihr wollt, schliesst sich euch der Kerl danach an.
3. In einem kleinen Zelt liegt ein Mann, den ihr verarzten könnt - erhaltet dafür 100 Erfahrungspunkte.
4. In einer Holzhütte befindet sich ein Fremder, den ihr auf die ‘Wasserflasche’ anspricht. Ihr erfahrt so von ein paar Orten, die danach auf der Karte

eingezeichnet werden. Ferner solltet ihr den Kerl auf den Bunker ansprechen, um ein paar Erfahrungspunkte zu erhalten.

5. Im Krankenhaus repariert ihr im Hinterzimmer den Auto-Doc für ein paar Erfahrungspunkte.

6. Ein Farmer namens Smitty bittet euch, ihm einen Pflug zu bringen (dieser liegt angeblich bei Harry im Waffen- und Munitionsgeschäft). Stattet nun dem Händler einen Besuch ab, sprecht diesen auf den Pflug an und handelt diesen runter auf 600 Goldstücke. Bringt dann dieses Gerät zurück zu Smitty und erhaltet dafür Erfahrungspunkte und eine Desert Eagle (diese ist mehr wert als 600 Goldstücke).

7. Im Stadtmittebereich betretet ihr das Haus von Lydia und erhaltet von dieser Auskünfte über die verschiedenen Städte.

8. In einem anderen Haus stösst ihr auf Val, die sich als Tochter von Vic entpuppt. Befindet sich Vic in eurer Party, folgt jetzt ein längeres Gespräch. Nachdem ihr wieder handeln könnt, sprecht Val nochmals an:

- Heee, mach mal halblang...

- Nein, tut mir leid...

- Was reparierst du denn?

- Werkzeug?

- Kann ich irgendwie helfen?

- Wäre dir mit einem neuen Schraubenschlüssel...

- Vielleicht kann ich ja welche für dich auftreiben.

- Wenn ich einen...

Ihr erhaltet also den Auftrag, für Val einen Schraubenschlüssel und eine Zange zu besorgen.

Sucht im Hofbereich nach einem kleinen Jungen, der in der Nähe des Zeltes zu finden ist, in dem sich die Frau befindet, deren Mann ihr aus der Dienerschaft befreit habt. Sprecht das Kind an und erfahrt, dass dieses seine Puppe verloren hat. Diese findet ihr hinter der Bar, auf der rechten Seite (die Puppe wird verdeckt von einer Wand - geht also nah an die Wand heran, um die Puppe sehen zu können). Nachdem ihr die Puppe gefunden habt, gebt diese dem Kind wieder und hört, was es euch erzählt. Rechts neben der Bar, unter einem Steinhaufen soll sich nämlich ein Schraubenschlüssel befinden - nehmt diesen an euch. Eine Zange haben wir in den Rattenhöhlen oder in einem Spind bei Smitty in Den gefunden - ihr könnt nun beide Werkzeuge Val überreichen.

Wart ihr schon in Gecko und habt etwas von einem Superwerkzeug erfahren, erhaltet ihr dieses nun von Val.

9. Ihr trefft in diesem Abschnitt auf einen Mann den ihr solange ansprecht, bis euch dieser eine Mappe aushändigt, die ihr zu John Bishop in New Reno bringen sollt. Nehmt die Tasche und den Auftrag an.

Der Bunker von Bunkerstadt

1. Im Erdgeschoss sprecht mit dem Doktor im oberen Raum und erhaltet von ihm den Auftrag, ein wenig Jet zu besorgen - ihr erhaltet dafür 1000 Goldstücke. Das Jet gibt es in Den. Als Bürger von Bunkerstadt werdet ihr bei Betreten der Stadt nicht mehr durchsucht.

Sprecht den Arzt an und erzählt ihm, dass ihr ebenfalls Arzt seid. Er zeigt euch dann seine Überwachungsgeräte.

2. Findet in diesem Raum auf der rechten Seite zwei Computer, die ihr mit der Wissenschaftsfähigkeit untersuchen könnt. Ihr erhaltet viele Informationen (geht alle Daten durch) und ein paar Erfahrungspunkte.

3. Betretet dann den Aufzug im ganz linken Raum und fahrt mit diesem in die 2. Etage. Findet in einem der oberen Räume einen Spind, dem ihr ein rotes Speichermodul entnehmt. Öffnet alle Räume und lauft dort die Wände ab, um versteckte Kisten und Truhen zu entdecken. Findet darin unter anderem einen Bewegungssensor und ein paar Steuerchips. Im oberen Gang auf der rechten Seite befindet sich ein klappernder Ventilator. Repariert diesen und findet auf diesem Weg eine Mikrofusionszelle im Innern des Ventilators.

Gecko

Widmet euch in diesem Ort gleich Harold und fragt ihn nach dessen Problemen mit dem Reaktor. Ihr erfahrt, dass der Kerl einen hydroelektrischen Magnetosphären-Regulator benötigt. Solch ein Gerät befindet sich angeblich in Bunkerstadt und ihr sollt die dortigen Einwohner davon überzeugen, dass sie dieses Objekt mit den Ghuls teilen sollten.

Nach diesem kurzen Gespräch (durchsucht den Schreibtisch in diesem Raum, um ein Clipbord und einen Ersatzteilantrag zu finden) kehrt ihr zurück nach Bunkerstadt (siehe oben). Nachdem ihr euch dort von Randall besagtes Objekt besorgt habt, betretet ihr nun das Innere des Reaktors Nummer 5.

Sucht hier zuerst im oberen Bereich Jeremy auf und fragt diesen nach Vorräten. Zeigt ihm daraufhin automatisch den Antrag (`hier ist er`) und erhaltet daraufhin einen 3-Stufen-Plasma-Transformator (diesen könnt ihr Skeeter in Gecko bringen).

In einem braunem Spind und im daneben liegenden Raum in einem Regal (oberer Bereich) liegen jeweils ein blauer und ein gelber Sicherheitsschlüssel. Mit dem gelbem Schlüssel öffnet ihr die Tür mit der gelben 5 im unteren Bereich.

Dahinter findet ihr in einem oberen Raum im Regal einen roten Sicherheitsschlüssel. Im ganz rechten unteren Raum sprecht den Ghul an und sagt ihm, dass ihr ein Teil habt, mit dem er den Reaktor reparieren kann. Fragt ihn, ob er den Regulator einbauen kann und übergebt dem Kerl das Teil. Leider ist er zu feige, den Regulator einzusetzen und ihr folgt dem weiteren Verlauf des Reaktorgebäudes.

Öffnet die Tür mit der roten 5 mit Hilfe des roten Sicherheitsschlüssels und betretet den Raum nach Norden. Sprecht den nächsten Ghul an und fragt, ob er euch helfen möchte - erfahrt dabei von Festus. Kehrt zurück in den Raum ganz unten rechts, wo ihr eben mit dem Feigling gesprochen habt. Dort trifft ihr jetzt auf Festus, den ihr anspricht:

- Ich habe gehört...
- Ich hab gehört...
- Vielleicht liegst du falsch...
- Du bist dir anscheinend ziemlich sicher...
- Du wirst schon wissen...

Zurück in dem kleinen Raum vor dem eigentlichen Kraftwerk sprecht ihr nochmals mit dem Typen, der euch gerade von Festus erzählt hat:

- Gibt's irgendeine andere Möglichkeit?
- Wartungsroboter?
- Perfekt...
- Danke.

Nachdem alles geklärt wäre, müsst ihr nun mit Hilfe des Wartungsroboters das Kraftwerk lahmlegen. Dazu benötigt es einer bestimmten Programmierung. Klickt also auf den Computer in diesem Raum und geht dann wie folgt vor:

- Initalisieren:
- Klickt dann zuerst auf die Ziffernfolge mit dem A
- dann auf die Ziffernfolge mit dem B
- schliesslich auf die Ziffernfolge mit dem C
- Reparatursequenz initalisieren
- Ah, das muss dieses Ding hier sein.
- Ja
- Aber das meiste scheint ja zu funktionieren...

- Ich denke, jetzt kann ich anfangen.
- Befehl hinzufügen.
- Plutonium-Gammaschild verstärken.
- 1) Plutonium-Gammaschild verstärken.
- Befehl hinzufügen.
- Neptuniumgebläse deharmonieren.
- 2) Neptuniumgebläse deharmonieren.
- Befehl hinzufügen.
- Treiber des Uranium-Stabs kalibrieren.
- 3) Treiber des Uranium-Stabs kalibrieren.
- Befehl hinzufügen.
- Saturn-Klassenkondensator unter Spannung setzen.
- 4) Saturn-Klassenkondensator unter Spannung setzen.
- Befehl hinzufügen.
- Jupiter-Wellenkompilierer testen.
- 5) Jupiter-Wellenkompilierer testen.
- Befehl hinzufügen.
- Hydroelektrischen Magnetosphären-Regulator installieren.
- 6) Hydroelektrischen Magnetosphären-Regulator installieren.
- Programm ausführen.

Nachdem der Wartungsroboter alle Maschinen betätigt und das Kraftwerk repariert hat, könnt ihr dieses Gebäude wieder verlassen und zurück nach Bunkerstadt kehren.

Nebenaufgaben:

Siedlung:

1. Im Siedlungsbereich sucht ihr zuerst das Gebäude auf der linken Seite auf und trifft im Innern Lenny und Harold. Sprecht ihr Lenny auf alle Punkte an, begleitet euch dieser (nehmt den Kerl aber erst später auf, da ihr ihn nicht mit nach Bunkerstadt nehmen könnt).
2. Im Schrottplatzbereich trifft ihr im ersten kleinen Gebäude auf der linken Seite auf Percy, bei dem ihr ein paar Dinge kaufen könnt. In dessen Spind findet ihr ausserdem einen gelben Sicherheitsschlüssel.
3. Sucht Goofus in seiner Behausung auf und sprecht diesen auf eine Autobatterie an. Ihr erfahrt, dass sich der Kerl im Besitz einer Treibstoffzellenbatterie befindet. Diese möchte er euch im Tausch gegen ein Superwerkzeug überlassen. Solch ein Superwerkzeug soll in Bunkerstadt zu

bekommen sein (siehe Val). Habt ihr euch besagtes Werkzeug besorgt, könnt ihr dieses tauschen (benötigt ihr für das Auto).

4. Es geht dann in das Haus von Gordon, dessen Geschichte ihr euch anhören solltet. Am Ende übergibt er euch eine Holodisc und möchte, dass ihr diese einer wichtigen Person in Bunkerstadt zeigt - nehmt diesen Auftrag an (diese Disc könnt ihr McClure zeigen).

5. Im Norden dieses Bereiches findet ihr eine Hütte, in der ein Loch nach unten führt. Steigt dieses hinab und folgt der Höhle bis in den untersten Raum auf der linken Seite. Trefft dort auf eine grosse Ratte, die ihr solange anspricht, bis euch diese einen Talisman übergibt. Mit diesem Teil im Gepäck verlasst ihr die Höhle wieder und kehrt zurück an die Oberfläche. Stattet dort Gordon einen Besuch ab und erzählt diesem von dem Zeichen. Ihr erhaltet eine Holodisk, die ihr McClure in Bunkerstadt zeigen könnt.

6. Percy möchte seinen Freund Woody finden. Geht dazu zurück nach Den und findet dort die Hütte, in der euch ein komischer Kerl 25 Dollar abnehmen möchte, damit ihr eine Mumie zu sehen bekommt. Tut dies und findet auf diesem Wege Woody (weckt den Kerl auf). Kehrt mit diesem Wissen zurück zu Percy und berichtet ihm davon.

Unterpunkt: Ihr könnt nun zurück zu Smitty in Den kehren und diesem die Treibstoffzellenbatterie und den Brennstoffzellenregler überreichen. Habt ihr nun auch noch 2000 Dollar übrig, gebt dem Mann die Erlaubnis, alles zu installieren und befindet euch von nun an im Besitz eines Fahrzeugs, mit dem die Reisen schneller vonstatten gehen.

Vault (Bunker) 15

Sucht hier eine Frau namens Rebecca auf (rechts oben), die ihr anspricht. Geht darauf ein, mit der Dame unter vier Augen zu sprechen und hört euch deren Problem an. Fragt Rebecca zuerst über Bunker 13 aus und erfährt danach, dass sie ihre Tochter Crissy vermisst.

Macht euch danach auf die Suche und lauft zuerst ein Stück weiter nach rechts. Trefft dort auf eine Frau, die rechts neben einem Haus am Waldesrand steht. Sprecht Dahlia an und fragt, ob sie jemanden hat vorbeilaufen sehen. Fragt Dahlia dann nach der verschwundenen Tochter und erfährt ein paar Hintergründe. Macht euch danach auf den Weg in den nächsten Bereich (ganz rechts oben befindet sich der Übergang).

Folgt dem Weg vor ein Gebäude und fragt die dort stehende Wache, ob sie ein verschwundenes Mädchen gesehen hat. Nun habt ihr manchmal die

Möglichkeit, die Wache einzuschüchtern (`gib das Mädchen raus`, `einer von uns muss sterben`), um ohne einen Kampf an den Schlüssel zu Zelle zu gelangen. Sollte dies nicht klappen, müsst ihr kämpfen und die Leiche der Wache nach dem Schlüssel durchsuchen.

Befindet sich der Schlüssel in eurem Besitz, betretet die Holzhütte und öffnet dort mit Hilfe des Schlüssels die obere rechte Zelle. Sprecht das Mädchen in der Zelle an und sagt ihr, dass ihr sie befreit. Chrissy rennt zurück in den linken Bereich und ihr hinterher. Sucht hier erneut das Zelt von Rebecca auf und erzählt ihr die eben erlebte Geschichte. Betretet sodann das grosse Steinhaus im Norden und redet im Innern mit Zeke über alle Punkte. Ihr erhaltet schliesslich eine rote Keycard und kehrt mit dieser zurück in den rechten Bereich.

Sucht dort im Norden an der Bergwand die grosse Metalltür und öffnet diese mit Hilfe der eben erhaltenen roten Keycard. Durchquert die offene Tür und fährt mit dem Aufzug in die erste Etage. Versucht hier, euch bei den Wachen einigermassen rauszureden. Sollte euch dies nicht gelingen, müsst ihr wohl oder übel alle Feinde im Kampf besiegen. Sucht hier den zweiten Fahrstuhl in der Nordwestecke auf und fährt mit diesem in die dritte Etage.

Dort geht es in den Raum unten links, wo einer der Computer noch blinkt. Klickt diesen an und erfahrt somit den Standort von Bunker 13!

Nebenaufgaben:

1. Im zweiten Level des Bunkers befindet sich ein Stromgenerator (ganz links, kleiner Raum), den ihr erst untersuchen (Wissenschaft), dann reparieren müsst.
2. Untersucht alle Spinde, Schränke und Tische im Bunker, um nette - Gegenstände zu finden.
3. Die Computerteile, die Major Tandi aus der neuen kalifornischen Republik sucht, befinden sich in einem Spind in der dritten Etage.
4. Eine hier befindliche Holdisc sagt aus, dass die Banditen einen Spion in der neuen kalifornischen Republik eingeschleust haben. Übermittelt diese Information Zeke in dem grossen Steinhaus.

Broken Hills

In diesem Ort gibt es nichts von Bedeutung zu erledigen.

Nebenaufgaben:

1. Im Innenstadtbereich betretet den Laden von Liz (General Store), tötet diese im Hinterzimmer und steigt dann den Schacht in den Keller hinunter, um dort tolle Gegenstände zu finden.
2. In einem kleineren Gebäude im unteren Abschnitt (durch die grosse Scheune zu betreten) trifft ihr auf Billy, der euch ein wenig Arbeit verschaffen kann (Karawane nach Gecko begleiten oder Mist wegschaufeln).
3. Ihr findet hier einen Arzt, der euch heilen kann.
4. Lasst euch nicht auf den Deal mit Jacob ein, seine Freunde aus dem Gefängnis zu befreien und die Mutanten zu vernichten.
5. Vor einem Gebäude auf dem Platz steht ein grosser Mutant namens Marcus, den ihr ansprecht. Sprecht diesen auf Probleme an und erfahrt, dass es Ärger mit einer Mine gibt. Ihr sollt einen Vorarbeiter namens Zaius finden (siehe unten). Ferner könnt ihr eine weitere Aufgabe für 500 Goldstücke erledigen: Ihr sollt ein paar verschwundene Leute finden (siehe unten). Marcus lässt sich, nach Erledigung der Aufgaben, in eurer Party aufnehmen.
6. Im Wohngegendbereich findet ihr im ersten Haus (unterer Abschnitt) Brian, den ihr ansprecht. Erfahrt von seinem Fliegenproblem und bietet ihm eure Hilfe an. Kehrt dazu zurück in den ersten Bereich (Innenstadt) und betretet das Haus ganz im Westen. Redet im Innern mit Brian und erzählt ihm von Eric und dessen Klimaanlage. Dieser will euch nicht helfen. Ihr kümmert euch also selbst um den Computer in diesem Raum und bearbeitet ihn wissenschaftlich. Gelingt euch dies, erhaltet ihr 1000 Erfahrungspunkte für die Stromzuweisung.
7. Unterhalb des Hauses von Brian befindet sich ein kleines Klohäuschen. Betretet dieses und klickt im Innern auf den Kanaldeckel, um diesen zu verschieben. Steigt dann in die Schacht hinab und findet euch in einer Höhle wieder. Hier erwartet euch eine grosse Anzahl an Ameisen. Killt diese und arbeitet euch nach Nordosten vor. Im letzten Raum entdeckt ihr ein paar Ameisen, die Leute verspeisen (dazu müsst ihr vorher den Auftrag von Marcus erhalten haben). Tötet die Ameisen und kehrt zurück zu Marcus, um ein wenig Geld zu erhalten.
8. In einem grossen Gebäude im Südosten trifft ihr auf einen Arzt. Sprecht mit diesem und fragt ihn, ob ihr ein paar Tests mitmachen könnt. Ihr tretet so gegen ein Skorpion an und erhaltet dafür ein paar Erfahrungspunkte. Findet ausserdem ein paar sprechende Pflanzen, die umgepflanzt werden wollen. Befindet ihr euch im Besitz einer Schaufel tut dies und erfahrt einen Schachzug der euch hilft, das Skorpion zu schlagen.

9. In einem kleinen Haus nordöstlich trifft ihr auf einen Mann, der seine Frau sucht. Nehmt den Auftrag an, sie zu finden und erhaltet dafür 500 Goldstücke im Voraus.

10. Im Norden befindet sich der Mineneingang. Links daneben steht ein Haus, das ihr betretet. Trefft im Innern auf Zaius und sprecht ihn auf die Probleme mit der Mine an (dafür müsst ihr vorher den Auftrag von Marcus erhalten haben). Ihr erfahrt, dass ihr einen gewissen Renesco in New Reno aufsuchen und euch von diesem eine Schutzausrüstung besorgen sollt. Reist dazu nach New Reno, besucht dort Renesco in seiner Apotheke und sprecht diesen auf die Mine an. Ihr erhaltet ein paar Teile und kehrt damit hierher zurück. Betretet die Mine (Schutzausrüstung nicht wichtig), beeilt euch ein wenig und landet schliesslich vor dem kaputten Luftreiniger. Repariert diesen mit Hilfe der eben besorgten Teile und verlasst die Mine wieder. Sprecht Zaius auf eure Belohnung an.

Redding

Auch hier gibt es wiederum keine Aufgaben zu erledigen, die für den Ausgang des Spieles von Bedeutung sind.

Nebenaufgaben:

1. Der Brunnen in der Stadtmitte lässt sich betreten und durchqueren. Ihr findet viele Monster und Ausgänge in die anderen Bereiche.

2. Sucht hier gleich das grosse Gebäude im Westen auf (Sheriff) und sprecht im Innern mit Sheriff Earl Marion. Fragt Earl aus und bietet ihm dann eure Hilfe an. Diese wird erst akzeptiert, wenn euer Charakter sich mindestens im 10. Level befindet oder wenn ihr Ranger seid (siehe neue kalifornische Republik).

Als erstes sollt ihr die Miete der Witwe Rooney eintreiben. Nachdem ihr den Sheriffstern erhalten habt, verlasst das Haus und betretet das kleine Gebäude gleich links daneben. Sprecht im Innern mit der Witwe und fragt diese, was sie an Miete schuldig ist - bietet der Frau an, diese zu begleichen. Übergebt der Dame die 120 Dollar und kehrt zurück zum Sheriff.

Der nächste Auftrag besteht darin, streitende Arbeiter ruhigzustellen. Sucht dazu den Malamute Saloon im Nordwesten dieses Bereiches auf und betretet diesen. Sprecht im Innern mit dem Typen in der silbernen Rüstung. Sagt ihm, ihr kommt vom Sheriff und dass ihr hier Ruhe haben wollt. Droht dem Kerl nun solange, bis er mit euch mitkommt und alles weitere in Ruhe abläuft.

Nachdem ihr den Unruhestifter eingelocht habt, geht zum Sheriff und holt euch dort den nächsten Auftrag ab.

Im Malamute-Saloon hat jemand eine Frau bedroht. Sucht also ein weiteres Mal dieses Lokal auf und sprecht dort diesmal mit der Barkeeperin Lou. Fragt diese über das zerschlitze Mädchen aus und ob sie irgend jemanden gesehen hätte. Ihr erfahrt etwas über die Morningstar-Mine und verlasst das Lokal. Verlasst diesen Bereich jetzt nach Norden und gelangt so in den Kokoweef und Morningstar-Minenbereich. Ihr stattet nun der Morningstar-Mine einen Besuch ab, die sich im Westen dieses Bereiches befindet. Betretet dort das grosse Gebäude mit dem Namen der Mine und redet im Innern mit dem Mann ganz links namens Hakeswill. Sprecht ihn auf das Mädchen an und steckt ihn ins Gefängnis. Damit wäre auch diese Aufgabe erledigt und ihr fragt den Sheriff nach dem letzten Auftrag.

Ihr sollt einen Nachtwächter namens Morton erledigen. Verlasst dazu diesen Bereich nach Westen und betretet somit den Wanamingo Bereich. Hier erwarten euch ein paar Ratten und verschiedene Gang-Mitglieder, die es zu töten gilt. In einem grösseren Gebäude im Nordwesten stösst ihr auf den gesuchten Nachtwächter, samt seinen Anhängern. Habt ihr es geschafft, all diese Feinde aus dem Weg zu räumen, wäre auch dieser Auftrag erfüllt und ihr könnt zurück zum Sheriff kehren. Erstattet diesem Bericht und erhaltet eure Belohnung.

3. In diesem Ort findet ihr drei verschiedene Minen: Wanamingo (befindet sich im Westen), die Morningstar- und die Kokoweef Mine (beide befinden sich im Norden). Die Minen sind sehr stark besiedelt und dies von vielen Monstern. Bevor ihr die Minen also betretet, solltet ihr euch gut ausrüsten. Holt euch von der Besitzerin der Kokoweef Mine den Auftrag ab, einen Chip für ihre Grabungsmaschine zu besorgen. Macht euch danach auf den Weg in den Wanamingo Abschnitt und fahrt dort in einem Gebäude im Westen mit dem Aufzug hinab in die Mine. Im Westen findet ihr den Generator, dem ihr besagten Chip entnehmen müsst.

Die Raider Basis

Auch der Besuch dieses Ortes ist nicht spielentscheidend.

Die Aufgabenstellung ist eigentlich recht einfach. Tötet alles, was kriecht und fleucht, durchsucht die Leichen der drei Anführer, um deren Hundemarken aufzunehmen. Auf eben diesen Marken befindet sich der Code, der benötigt wird, um die verschlossene Kiste zu öffnen. In diesen befindet sich nämlich ein

Dokument aus dem hervorgeht, dass Mr. Bishop die Raidersüberfälle auf die Bunkerstadt finanziert. Übergebt dieses Dokument der ersten Bürgerin in Bunkerstadt.

Ihr solltet hier die Gebäude nach Leitern absuchen, über die ihr die Geheimbasen der Raiders erreichen und ausräumen könnt.

Vault (Bunker) 13

Aus diesem Bunker benötigt ihr unbedingt die NavCom-Teile, die zum Ende hin in einen Schiffscomputer eingesetzt werden müssen.

Folgt dem Höhlenbereich nach Norden und bis vor eine grosse Bunkertür, die ihr mit Hilfe des daneben befindlichen Terminals öffnen könnt. Durchquert die Tür und betretet den Bunker.

Im Innern des Bunkers betretet ihr den ersten Raum und trifft auf eine Todeskralle namens Gruthar. Sprecht mit diesem Ding:

- Ich suche was...
- Lässt du mich rein...
- Ich kann deine Bedenken verstehen...
- Danke.
- Ich wird für dich tun, was ich kann.
- Ich lass dich nicht im Stich...

Ihr erhaltet den Auftrag, den Computer in der dritten Ebene zu reparieren. Dazu müsst ihr Vault 13 zunächst wieder verlassen und New Reno aufsuchen.

In New Reno angelangt, geht hoch in den nächsten Bereich und von dort aus nach links in den Geschäftsstrassenbereich. Sucht dort das untere Gebäude auf der linken Seite auf (New Reno Arms) und betretet dieses. Sprecht im Innern mit Eldrige ('etwas besonderes', 'anschauen', 'Bunker-Tek-Stimmerkennungsmodul') und versucht, das Stimmerkennungsmodul herunterzuhandeln. Ist es euch immer noch zu teuer, legt Eldrige einfach um und räubert ihn danach aus.

Mit dem Modul in der Tasche geht es nun zurück nach Vault 13, wo ihr erneut den Bunker betretet. Im Innern fahrt ihr mit dem Aufzug in die dritte Etage, wo ihr den ganz rechten Raum aufsucht. Dort befindet sich ein grosser Computer und ein Terminal. Seht euch das Terminal zuerst genauer an und bemerkt, dass ein Modul fehlt. Ist euch dies aufgefallen, könnt ihr das Sprachmodul auf das Terminal anwenden, um den Computer zu reparieren.

Ferner solltet ihr den kleinen Raum rechts neben dem Aufzug mit den vielen Spinden betreten In dem ganz rechten grossen Spind befinden sich nämlich die

wichtigen NavCom-Teile. Solltet ihr den Spind nicht öffnen können, sprengt ihn einfach auf.

Ist diese Aufgabe also erledigt, fahrt ihr mit dem Aufzug zurück in die erste Etage, wo ihr Gruthar von euren Fortschritten erzählt. Als Dank erhaltet ihr das langersehnte GEEK.

Nebenaufgaben:

1. In einem Raum der dritten Etage (linke Seite) trifft ihr auf Goris, den ihr bei Bedarf in eure Party aufnehmen könnt.

2. Der Doktor in der ersten Etage heilt euch nach intensiver Überredung umsonst.

Unteraufgabe: Befindet ihr euch im Besitz des GEEKs, reist zurück nach Arroyo und sucht dort Hakunin auf.

Militärbasis

Auch dieser Bereich muss nicht unbedingt erledigt werden. Nehmt euch bei Bedarf nur die Karte von San Francisco mit.

Bewegt euch auf der Weltkarte einfach solange nach links (Westen), bis ihr auf ein unbekanntes Gebiet stösst, das ihr betretet - hierbei handelt es sich um eine Militärbasis.

Tötet im Eingangsbereich alle Wölfe und durchsucht die vier Zelte. Ihr findet darin unter anderem (in den grauen Kisten) eine Übersichtskarte, die ihr benutzt - so erfahrt ihr den Standort von San Francisco. Durchquert dann den Zaun nach rechts und seht dort einen kleinen Wagen auf Schienen. Unterhalb des Wagens, auf dem Bürgersteig, liegt ein Metallstab, den ihr an euch nehmt. Benutzt diesen Stab nun mit dem Schienenwagen, um ihn dort zu befestigen. Klickt dann mit der linken Maustaste längere Zeit auf den angebrachten Metallstab, um eine Leiste mit verschiedenen Möglichkeiten zu erhalten. Klickt schliesslich auf das Rucksacksymbol, um das Inventar zu öffnen und benutzt dort einen Sprengsatz (Dynamit), um diesen am Stab zu befestigen. Es folgt dann automatisch die Sprengung des Höhleneingangs.

Betretet das Innere der Höhle, tötet die Gegner und findet im Westgang einen zerstörten Generator, den ihr reparieren müsst - dazu solltet ihr in dieser Fähigkeit mindestens 60 Prozent haben. Ist der Generator repariert und das Licht im Tunnel eingeschaltet, betretet den Fahrstuhl im Norden der Höhle und fahrt mit diesem in die 2. Etage.

Dort sucht ihr den Bereich im Südosten auf, wo euch eine ganze Armee Supermutanten erwartet (manche befinden sich im Besitz von Flammenwerfern). Solltet ihr es schaffen, all diese Gegner zu besiegen, könnt ihr den Raum mit den vielen Spinds betreten und in einem dieser Spinde eine Powerrüstung finden. Sollten euch die Gegner zu stark sein, kommt einfach zu einem späteren Zeitpunkt zurück oder lasst es ganz bleiben.

Fahrt nun mit dem Aufzug in den dritten Stock und sucht dort das Gebiet im Südosten auf. Auch dort erwartet euch eine grosse Anzahl an Supermutanten, die den nächsten Fahrstuhl bewachen. Tötet, wenn ihr könnt, die Gegner, betretet dann den Aufzug und fahrt mit diesem in die vierte Etage.

Sucht dort den Raum im Norden auf und tötet Melchior und seine Haustiere, um ein paar Erfahrungspunkte zu erhalten. Hier wäre alles erledigt und ihr könnt die Basis und das Territorium wieder verlassen.

New Reno

Auch in dieser Stadt gibt es nichts zu erledigen, was zur Beendigung vonnöten wäre.

Nebenaufgaben:

Virgin Street:

1. Im Virgin Street- Bereich betretet ihr das Desperado Casino in der Nordostecke dieses Bereiches. Nähert euch der Bar und sprecht den Mann an, der vor der Theke steht (Lil` Jesus Mordino). Fragt ihn nach Arbeit und erfährt, dass ihr seinen Vater aufsuchen sollt. Steigt also die Treppe im Casino nach oben und stattet Big Jesus Mordino (dicker Mann) einen Besuch ab. Fragt auch diesen Kerl nach Arbeit:

- Bist du Jesus Mordino?

- Ich habe mit deinem Sohn gesprochen...

- Okay...

Ihr erhaltet als erstes den Auftrag, ein Paket zu einem Mann namens Ramirez zu bringen - dieser befindet sich in den Ställen nördlich von Reno.

Folgt der Wegbeschreibung von Big Jesus und landet automatisch im Stallbereich. Betretet hier das grosse Stallgebäude auf der linken Seite durch die Zauntür. Sprecht im Innern mit Ramirez und überreicht ihm das Paket von Big Jesus. Findet im Hinterraum eine Leiter, die nach unten führt. Im unteren Bereich stösst ihr auf den eingesperrten Wissenschaftler Myron, den ihr befreien könnt - bei Bedarf tritt dieser eurer Party bei.

Nach getaner Arbeit kehrt ihr zurück nach Reno und stattet Big Jesus einen Besuch ab. Steckt euch die Belohnung ein und holt euch den nächsten Auftrag ab - ihr sollt Geld eintreiben.

Verlasst das Casino und folgt der Strasse nach Norden, um diesen Bereich ebenfalls zu verlassen. Im nächsten Abschnitt (2nd Street) betretet ihr das erste Gebäude auf der linken Seite (Golden Golbes Porn) und sprecht im Innern im rechten Raum mit einem der korsischen Brüder. Erklärt ihm, dass ihr wegen Big Jesus` Geld hier seid und erhaltet 250 Goldstücke, die ihr gleich wieder bei Big Jesus abgeliefert.

Erhaltet nun von dem Mann den dritten und letzten Auftrag. Ihr sollt einen Mann namens Louis Salvatore töten (erledigt diesen Auftrag nicht, wenn ihr die Aufträge der Salvatore Familie erledigen wollt!). Verlasst also das Casino und sucht erneut den oberen Bereich der Stadt auf (2nd Street).

2. Betretet hier das grosse Gebäude im Nordwesten (Salvatores Bar) und steigt im Innern die Treppe nach oben. Sprecht hier den Kerl neben der Tür an und jagt diesem ein wenig Angst ein (`ihr sucht Arbeit` usw.). Ihr dürft die Tür schliesslich durchqueren und euch an Mr. Salvatore wenden. Sprecht ihr diesen auf Arbeit an, erhaltet ihr drei weitere Aufträge, die ihr erledigen könnt (tut dies erst und tötet am Ende den Kerl, um Big Jesus Auftrag zu erfüllen).

Ihr sollt einen Mann töten, der Salvatore Geld gestohlen hat.

Verlasst dazu die Bar, kehrt zurück in die Virgin Street und betretet das Desperado Casino. Sucht hier den Keller auf (steigt dazu die Treppe nach unten. Diese liegt genau unterhalb der Treppe, die nach oben geht) und öffnet dort die Tür auf der rechten Seite. Befragt den dahinter befindlichen Mann, ob dieser Lloyd heisst und sagt ihm, wenn er euch das Geld gibt, könntet ihr ihn vergessen. Ihr erfahrt daraufhin, dass Lloyd das Geld vergraben hat (Schild an der Golgotha-Kreuzung, nordwestlich weiter gehen, bis zum dritten Grab, nördöstlich weiter, bis zum ersten Pfahl, das Grab ist in der Nähe - Aufschrift: Arch Stanton). Lasst Lloyd gehen und macht euch auf die Suche nach dem Geld.

Verlasst die Stadt Reno und findet auf der Weltkarte nun den Ort *Golgotha* vor. Steuert diesen an und folgt der Strasse bis zur Kreuzung. Ihr solltet hier alle Gräber links und rechts der Strasse mit Hilfe der Schaufel umgraben, da ihr so nette Gegenstände und Geld findet. Jedenfalls befinden sich in einem der Gräber (in der rechten oberen Ecke) gezinkte Karten, geladene Würfel und etwas Geld - hierbei handelt es sich um das gesuchte Versteck von Lloyd. Habt ihr euch alles angeeignet, kehrt zurück nach Reno und sucht Salvatore in seiner

Bar auf. Erzählt ihm von euren Leistungen (zuerst müsst ihr mit der Wache neben der Tür sprechen) und erhaltet den nächsten Auftrag. Wir haben den Kerl an dieser Stelle umgebracht, da die nächsten Aufträge nicht mehr viel bringen - ihr könnt diese aber auch erledigen (sind ziemlich einfach). Ihr erhaltet für den Mord an Salvatore viele Erfahrungspunkte und könnt danach seine Truhe öffnen, um so an einen Batzen Geld zu kommen.

Erstattet nun Big Jesus von dem Mord an Salvatore Bericht und erhaltet weitere Erfahrungspunkte und ein wenig Geld.

3. Verlasst danach das Casino und geht nach Norden in den nächsten Bereich (2nd Street). Von dort aus betretet das rechte Gebiet (East Side), wo ihr das schliesslich in das grosse Gebäude geht. Sprecht im Innern mit Keith Wright und fragt diesen nach Arbeit. Er erlaubt euch daraufhin, seinen Vater aufzusuchen. Betretet daraufhin den unteren Raum und sprecht dort den alten Wright an. Fragt auch diesen nach Arbeit und erhaltet den ersten Auftrag:

einer seiner Söhne ist an einer Überdosis Jet gestorben und ihr sollt herausfinden, von welchem Dealer er das Jet gekauft hat. Sprecht danach nochmals mit Keith Wright und fragt diesen über Richard aus. Macht euch dann in den verschiedenen Bereiche auf die Suche nach verschiedenen Drogendealern (Jagged Jimmy J., Jules, - beide auf der Strasse, Renesco in seiner Apotheke) und befragt diese über den Tod von Richard Wright. Von Renesco erfahrt ihr etwas über vergiftetes Jet.

Mit diesem Wissen geht ihr zurück in das Haus der Wrights, wo ihr erneut mit dem alten Wright reden solltet. Gebt ihm nun einen beliebigen Dealer als Täter an und erhaltet eure Belohnung. Erhaltet danach ferner die Karte einer Armeebasis an, die ihr aufsuchen sollt. Findet einen Eingang und kehrt zurück. Verlasst Reno also und macht euch auf der Weltkarte nun in Richtung Armeebasis.

Sierra Armee Depot

Durchquert hier das offene Tor im Zaun. Untersucht dabei die herumliegenden Leichen und bekämpft die Türme. Auf der anderen Seite des Zaunes öffnet zuerst die Hütte auf der linken Seite und entnehmt im Innern einer Munitionskiste die Haubitzengranate. Mit dieser Granate im Gepäck betretet ihr nun die Hütte auf der anderen Seite (Osten), in der eine Haubitze steht. Benutzt nun die eben aufgenommene Granate mit der Haubitze, um diese dort einzuschieben. Benutzt nun die geladene Haubitze, um damit die Tür der Basis zu sprengen.

Bevor ihr die Basis betretet, solltet ihr auf der rechten oberen Seite noch den Generatorenbereich aufsuchen. Findet dort ein Loch im Boden, durch das ihr nach unten klettert. Im Kellerbereich betätigt ihr nun den Netzschalter, im in der Basis den Strom herunterzuschalten (die Kraftfelder lassen sich so durchqueren). Nun könnt ihr die Basis durch die aufgesprengte Tür betreten.

Im Innern klickt gleich links den Schreibtisch an, um diesem ein Kennwortpapier zu entnehmen. Lest dieses im Inventar durch und erfährt das Wort `Tschaikowsky`. Nähert euch nun dem Terminal neben dem roten Kraftfeld und gebt dort das Wort Tschaikowsky ein.

Im angrenzenden Bereich geht gleich nach rechts und runter in das Krankenzimmer. Im nächsten Raum ganz unten öffnet die beiden Spinde in der Ecke und findet in einem Dixons Auge, das ihr mitnehmt. Nähert euch nun dem Fahrstuhl in dieser Etage und benutzt das eben gefundene Auge mit dem Netzwerkscanner rechts neben dem Aufzug. Betretet den Fahrstuhl und fahrt vorerst in die zweite Etage.

Durchquert hier die roten Kraftfelder und erhaltet dafür ein wenig Punktabzug. Durchsucht die Etage und greift euch alle guten Objekte.

Fahrt dann mit Hilfe des Aufzugs in die dritte Etage (Dixons Auge benutzen) und betretet den grossen Raum im Nordosten. Bedient dort die Computerkonsole und unterhaltet euch mit Skynet. Erfährt, dass dieser weg möchte und dafür ein Behältnis benötigt. Im Norden befindet sich ausserdem ein kleiner Raum mit einem Robogehirn Terminal und einem Robogehirn Druiden - hierher gilt es, verschiedenen Gegenstände zu bringen (klickt dazu auf das Terminal). Betretet danach den Raum ganz im Nordosten und findet dort in einem Wandspind Cliftons Auge, mit dem ihr zum Fahrstuhl zurückkehrt. Benutzt Cliftons Auge nun mit dem Netzhautscanner auf der linken Seite und besteigt den Aufzug, um mit diesem in die vierte Etage zu fahren.

Sucht auch hier alles ab, nehmt alles auf und sucht den letzten Raum im Norden auf (Biolab). Klickt hier auf den Computer (wissenschaftlich) und lasst euch ein Gehirn bringen. Ferner findet ihr in einem kleinen Raum neben einer Maschine auf dem Boden stehend ein wenig medizinisches Gel, das ihr ebenfalls benötigt. Zu guter letzt untersucht die kleinen Roboter mit einem Gehirn in einem Glas, um so eventuell einen Motivator zu finden. Dieses drei Objekte könnt ihr dann in den Roboter in der 3. Etage einbauen. Nachdem der Roboter repariert ist, klickt auf das Terminal und lasst den Systemcheck laufen. Sollte alles in Ordnung sein, aktiviert den Roboter, um so in den Genuss eines

neuen Begleiters zu kommen. Habt ihr dies erledigt, könnt ihr die Armeebasis wieder verlassen und euch auf den Weg zum nächsten Ort machen.

Neue kalifornische Republik

Auch diese Region ist nicht notwendig, um zum Ende des Spiels zu gelangen.

Nebenaufgaben:

1. Im Innern des grossen Gebäudes (Nordwesten) steht ein Mann mit Brille und Füllfederhalter (Vortis), den ihr auf Arbeit ansprecht. Ihr erfahrt etwas über neukalifornische Ranger und sollt dem Mann eine Karte bringen, auf der die Schlupflöcher der Ranger eingezeichnet sind (siehe unten).

Habt ihr in diesem Basarbereich vorerst alles erledigt, geht nach Süden und sucht dort den Durchgang in der Stadtmauer. Dort befindet sich nämlich der Übergang in den nächsten Bereich (bevor ihr diesen Bereich betretet, legt alle Waffen ab!).

2. In der Stadtmitte angekommen, geht vorerst nach rechts und findet dort ein Gebäude, vor dem eine Frau und ein Roboter stehen. Nähert ihr euch der Frau, bittet euch diese um Hilfe und erzählt etwas von Jack. Helft der Dame und landet automatisch im Innern des Gebäudes. Kümmert euch hier um den verrückten Jack (Uniform) und versucht, ihm sein Vorhaben auszureden (tötet ihn nicht!). Gelingt euch dies, erhaltet ihr dafür 6000 Erfahrungspunkte. Schafft ihr es nicht, ist es auch nicht so schlimm. Sprecht nach getaner Arbeit die Frau an und repariert (Wissenschaft) dann den Computer, vor dem die Frau steht. Sprecht die Dame danach an und und erhaltet zum Dank ein paar Anleitungen.

3. Verlasst das Haus und betretet das Gebäude unterhalb des Kraftwerkes. Findet dort im oberen linken Raum eine Frau in grünem Kampfanzug, die ihr ansprecht. Erklärt ihr, dass ihr auf der Suche nach den neukalifornischen Ranger seid. Danach erwidert ihr der Frau, dass ihr euch den Ranger anschliessen würdet. Diese gibt euch die Aufgabe, den Sklavenhändler im Basarbereich umzubringen und die Sklaven zu befreien.

Bevor ihr euch nun auf den Rückweg zum Basar macht, betretet zuerst noch den rechten Raum in diesem Haus (wo der Mann im grünen Anzug steht) und findet dort auf dem Tisch eine Försterkarte, die ihr an euch nehmt.

Zurück im Basarbereich betretet das Haus des Sklavenhändlers und übergebt Vortis die Försterkarte. Sackt das Geld ein und tötet danach die gesamte Sklavenhändlerbrut. Sind die Feinde besiegt, betretet den Hof und klickt auf

die an den Käfig befindlichen Terminals, um alle Sklaven zu befreien. Ist auch dies geschafft, kehrt zurück in den Stadtmittebereich, wo ihr nochmals das Haus der Rangers aufsucht. Sprecht dort wiederholt mit Elise und werdet zum Ranger ernannt.

4. In diesem Bereich findet ihr ausserdem in dem Gebäude ganz im Nordwesten einen Händler, der euch einen Job anbietet. Ihr sollt für 2000 Dollar einen Brahmin-Trieb nach Redding begleiten. Wollt ihr das Angebot annehmen, müsst ihr am nächsten Tag zum Tor von Westins Ranch kommen.

5. Eines der Häuser entpuppt sich als Kirche. Sprecht mit der Priesterin und entlockt dieser unter Umständen einen Brief, den ihr in San Francisco abgeben könnt.

6. Zurück im Basarbereich sucht am Abend die Bar im unteren linken Abschnitt auf und findet dort im Hinterzimmer Merk. Sprecht diesen an und fragt nach Arbeit. Sprecht ihn auf Beweise an und erhaltet den ersten Auftrag: sucht als erstes die Priesterin in der Stadt auf und tötet diese. Kehrt danach zurück zu Merk und holt euch den nächsten Auftrag ab.

Ihr sollt ein paar Unterlagen von einem gewissen Dr. Henry besorgen. Betretet dazu die Stadt und sucht dort den Doktor in einem kleinen Haus im Westen auf. Tötet diesen nicht, sondern droht ihm, sodass der Kerl die Unterlagen freiwillig rausrückt. Ist dies passiert, kehrt zurück zu Merk und erstattet ihm Bericht.

7. In dieser Bar könnt ihr noch den Mutanten Lenny ansprechen und mit diesem einen Ringkampf ausfechten.

8. Habt ihr immer noch nicht genug, redet mit der Barkeeperin Mira, die euch bittet, ihren Mann zu töten. Die Frau wirft ein Seil über die Mauer, nahe der Stadtmauer, auf dass ihr schneller entkommen könnt. Nun müsst ihr euch entscheiden, ob ihr den Mann tötet oder nicht.

Den letzten Bereich (Beratungsabschnitt) müsst ihr nicht aufsuchen. Der dort ansässige Präsident hilft euch lediglich, den Standort des Bunkers 13 zu finden, den ihr bereits besucht habt.

San Francisco

Dies ist einer der wenigen Orte, den ihr besuchen müsst. Hier findet ihr nämlich ein Fahrzeug, mit dem sich die Enklave ansteuern lässt.

In Chinatown angelangt, verlasst diesen Bereich gleich wieder nach rechts und findet euch so im Shi-Tempel wieder. Sucht im Innern des Tempels den grossen Thronsaal auf und redet dort mit dem Berater des Kaisers, Ken Lee. Verlangt von diesem, den Kaiser sehen zu dürfen. Leider müsst ihr zuerst eine

Aufgabe erfüllen, damit ihr euch als würdig erweist. In einer kleinen Militärbasis namens Navarrao befinden sich ein paar Pläne und Blaupausen, die ihr besorgen sollt. Nehmt diesen Auftrag an und macht euch sogleich über die Weltkarte auf den Weg zu besagter Basis.

Navarro

Diesen Ort müsst ihr ebenfalls aufsuchen, da ihr hier ein wichtiges Teil findet, das in das Fahrzeug von San Francisco eingesetzt werden muss.

Findet hier einen Mann namens Chris, den ihr ansprecht. Nachdem ihr wieder handeln könnt, tötet den Kerl schnell, bevor er Hilfe rufen kann und betretet dann die kleine Holzhütte oberhalb des Kerls. Findet im Innern eine Falltür die ihr öffnet und hinabsteigt. So landet ihr im Untergrund. Folgt dem Gang, durchquert die Tür und tötet die auftauchenden Wachen. Betretet dann die Räume auf der linken Seite (Westen) und öffnet dort die Spinde. In einem findet ihr die fortschrittliche Powerrüstung - hierbei handelt es sich um die beste Rüstung des gesamten Spiels. Die Türen im Norden öffnet ihr mit Hilfe des blauen Zugangsschlüssels aus Gecko.

Geht nun weiter in den kleinen Raum im Osten, in dem sich ein Kommandant befindet. Dieser spricht mit euch und greift euch danach an, weil ihr keine Papiere bei euch führt. Tötet den Kerl also und widmet euch danach dem in diesem Raum befindlichen Spind. Dieser ist leider verschlossen und lässt sich nicht öffnen. Holt deshalb ein wenig Dynamit heraus, plaziert dieses unter dem Spind und sprengt das Teil in die Luft. Öffnet danach den Spind und findet darin das für das Fahrzeug erforderliche Teil - Tanker-SHS.

Sucht nun einen der Fahrstühle auf und fahrt mit diesem in die untere Etage (0). Ihr landet so in der Vertibird Basis, wo ihr auf eine Menge starker Gegner stösst. Alles was ihr hier benötigt, befindet sich in dem grösseren Gebäude im Osten. Dabei handelt es sich um eine Garage, in der ein LKW steht. An der oberen Wand befinden sich drei Spinds, von denen der mittlere verschlossen ist. Versucht diesen mit Gewalt, einem Dietrich oder eurer Fähigkeit zu öffnen, denn darin findet ihr die gesuchten Vertibird-Pläne.

Habt ihr euch diese angeeignet, könnt ihr über die Weltkarte zurück nach San Francisco reisen.

Nebenaufgaben:

1. Im unteren Bereich trifft ihr auf eine Todeskralle, die euch bei Bedarf begleitet. Dazu dürft ihr jedoch nicht die Türen nach Norden mit Hilfe des Zugangsschlüssels öffnen.
2. In der Vertibird Basis findet ihr in einem der Spinde einen K-9 Motivator, den ihr in den Hund im unteren Bereich einbauen könnt.
3. Durchsucht alle Spinde und tötet alle Feinde, um nette Gegenstände und Erfahrungspunkte zu sammeln.

San Francisco zum 2.

Zurück in der Stadt, steuert ihr den Shi-Tempel an. Verlasst die Räumlichkeiten im Süden und wendet euch vom Thronsaal aus nach links. Betretet dort den kleinen Raum mit den drei Männern in weiss und sprecht den rundlichen Shi an. Übergebt diesem die Blaupausen und kehrt dann zurück in den Thronsaal. Sprecht hier mit Ken Lee und fragt, ob ihr jetzt den Kaiser sehen könnt. Ihr erhaltet daraufhin eine weitere Aufgabe, die darin besteht, den Anführer der AHS-9 zu töten. Nehmt den Auftrag an und verlasst den Tempel.

Vom Chinatownbereich aus geht es jetzt nach Norden und weiter in den nächsten Bereich nach Nordosten (Shuttlebereich). Ihr findet hier gleich eine Wendeltreppe, die nach unten führt. Folgt dieser und landet endlich in der Hubologen Basis.

Sucht hier den kleinen Raum ganz rechts (Osten) auf und entdeckt dort einen Mann im schwarzen Anzug. Stellt fest, dass es sich hierbei um AHS-9 handelt und bringt den Mann schnell um. Kehrt danach schnell zurück in den Shi-Tempel und erstattet Ken Lee Bericht. Ihr erhaltet nun die Erlaubnis, den Kaiser zu sprechen und stellt dabei fest, dass es sich hierbei um einen Computer handelt. Ihr erfährt ein Passwort und öffnet dann die Tür im hinteren Teil des Thronsaals. Durchquert diese und nähert euch im nächsten Bereich dem grossen Computer. Klickt dort auf das Terminal und gebt das eben erfahrene Passwort ein (CSPDMSHR...).

Da ihr hier vorerst noch nichts von Bedeutung erledigen könnt, verlasst diesen Bereich wieder. Geht nun über Chinatown zum Hafen und weiter in den Öltanker. Im Innern des Tankers sucht den Kapitän auf (im unteren Raum der Bar - rechte Seite - führt eine Treppe zur Brücke) und sprecht diesen an (er möchte zuerst eine Hilfeleistung von euch). Danach geht zurück an Deck und sucht dort eine Leiter auf, die nach unten führt (dies findet ihr in dem kleinen Raum mit dem Computer, direkt neben dem Händler). Tötet im unteren Bereich

alle Monster (sehr viele und starke). Nach eurem Sieg sprecht mit der Dame in der rechten oberen Ecke. Lauft ihr ein wenig auf diesem Deck herum, verschwindet die Dame namens Susi schliesslich nach oben.

Klettert ebenfalls die Leiter zurück nach oben und sucht dort nochmals den Kapitän auf, der euch nun etwas über das Schiff erzählt. Um dieses in Gang zu setzen benötigt ihr nämlich ein wenig Benzin. Ferner benötigt ihr den SHS Schlüssel aus Navarro und einen funktionstüchtigen Computer (dazu benötigt ein Teil aus den Bunker 13).

Mit diesem Wissen kehrt ihr zurück in den Shi-Tempel und nähert euch dort dem grossen kaiserlichen Computer. Klickt dort auf das Terminal, gebt das entsprechende Passwort ein (CSPDMSHR...) und klickt dann auf die folgenden Punkte, um Benzin in den Tanker umzuleiten:

Datenbank

Chemie

Benzin und Derivate

Leite Benzin zum Poseidon-Tanker

Fertig.

Keht nun zurück in den Öltanker und steigt im Innern über die Leiter in den unteren Bereich. Mit dem Tanker-SHS aus Navarro lässt sich hier nun die orange farbene Tür auf der linken Seite aufschliessen, indem ihr besagten Schlüssel einfach in den Türöffnungsautomaten steckt (das Licht wird grün). Es öffnet sich die Tür und ihr steigt die dahinter befindliche Leiter nach oben. Im kleinen oberen Raum klickt ihr auf den rechten der beiden Computer (PoseidoNet-Navigationscomputer). Leider funktioniert er noch nicht richtig. Benutzt nun also die NavCom-Teile aus Bunker 13 mit dem Computer, um diese dort einzusetzen. Der Navigationscomputer wäre somit online geschaltet. Habt ihr ausserdem das Benzin in den Tanker umgeleitet, könnt ihr ein letztes Mal den Kapitän auf der Brücke besuchen. Oberhalb des Kapitäns steht ein weiterer PoseidoNet-Computer, den ihr anklicken müsst. Betätigt ihr hier nun die `Start` - Taste, werdet ihr von dem Tanker zur Enklave, dem letzten Spielabschnitt, gebracht.

Nebenaufgaben:

1. Findet hier zwei Kampfhähne namens Dragon und Lo Pan. Sprecht beide an und erfahrt, dass beide einen Champion brauchen. Dragon ist gut und Lo Pan ist böse. Ihr müsst euch nun entscheiden, für wen ihr kämpft. Wir entschieden uns für Dragon.

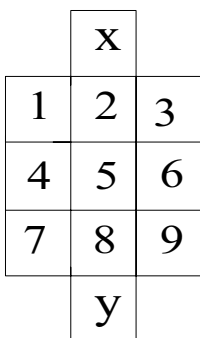
Um euch beweisen zu können, müsst ihr zu Beginn unbewaffnet gegen eine Reihe von Gegner antreten, die von Mal zu Mal stärker werden. Am Ende steht euch Dragon gegenüber. Habt ihr alle bezwungen (wenn es geht nicht töten), greift euch Lo Pan an. Nach der Hälfte des Kampfes zieht der Kerl eine Pistole, muss also möglichst schnell erledigt werden. Nachdem ihr Lo Pan erlegt habt, unterhaltet euch nochmals mit Dragon.

2. Sprecht mit der Wache vor der Bruderschaft des Stahls (brotherhood of steel) und gebt diesem die Vertibird-Pläne. Ihr erhaltet daraufhin Zugang zu dem Hauptcomputer der Bruderschaft und könnt mit dessen Hilfe eure Fähigkeiten erhöhen. Ferner können euch diese Leute Kopien der Pläne anfertigen.

3. Habt ihr einen Brief an den Hubologen AHS-9, könnt ihr deren Hauptquartier betreten und dem AHS-7 mitteilen, dass ihr einen Brief dabei habt. Übergebt diesen dem Anführer AHS-9.

4. Eine andere Möglichkeit, das Benzin für den Tanker zu erhalten ist folgende: gleich neben dem Space Shuttle steht ein Techniker namens Dave Handy. Sprecht diesen an und erfahrt, dass der Mann eine Frau namens Vikki Goldman liebt. Ihr sollt diese aufsuchen und alles weitere klären. Steigt dazu in das Hubologen Quartier hinab und erklärt dem AHS-7 am Eingang, dass ihr dem Verein beitreten wollt - somit habt ihr Zugang zu allen Räumlichkeiten. Sucht hier Vikki in ihrem Zimmer auf, redet mit dieser und kehrt zurück zu Dave. Erzählt diesem von dem eben Erlebten und erhaltet das Benzin.

Die Enklave



Vom Dock aus geht einfach rechts in die schwarze Wand, um den nächsten Bereich zu betreten. In der eigentlichen Enklave sucht den kleinen Raum im Süden auf und steigt dort Treppe nach unten - so landet ihr in der Arrestzelle. Tötet hier alle Feinde und öffnet die Zellen, um die Gefangenen freizulassen. Im Süden dieses Bereiches befindet sich die nächste Wendeltreppe, die hinunter in den Zugangskorridor führt. Hier

solltet ihr all eure Partymitglieder ohne Rüstung stehen lassen, denn in den hier befindlichen neun kleinen Räumen entlädt sich von Zeit zu Zeit Strom, der euch ziemlich in Mitleidenschaft ziehen kann. In jedem der neun Räume befindet sich ein Terminal, dessen Betätigung verschiedene Türen öffnet. Beachtet nun unsere Zeichnung und betätigt nacheinander die Terminals in den

Räumen: 2, 3, 1, 7, 8, 9. Der Weg in den Süden ist frei und die letzte Tür vor der Treppe nach unten lässt sich durch Anklicken öffnen.

Nachdem ihr die Treppe runtergestiegen seid, befindet ihr euch im Präsidenten Bereich. Hier sucht ihr im Norden das grosse Präsidentenzimmer auf, betretet dieses und sprecht mit dem Kerl im schwarzen Anzug (Präsident). Ihr solltet von ihm erfahren, dass der Präsident die Möglichkeit hat, verschiedene Computer zu programmieren. Nachdem ihr dies erfahren habt (ist nicht unbedingt von Bedeutung), könnt ihr den Kerl killen. Untersucht danach dessen Leiche und findet einen Präsidenten-Zugangsschlüssel, den ihr aufnehmt.

Den Abgang ins letzte und unterste Level findet ihr ganz im Norden. Dort befindet sich ein kleiner dunkler Raum, den ihr anklicken könnt - landet so im Reaktorbereich. Tötet hier alle Gegner und betretet schliesslich den Raum in der rechten oberen Ecke mit dem grossen Computer. Nähert euch diesem Computer und legt davor einen Plastiksprengstoff ab. Nachdem das Teil explodiert ist, habt ihr den Reaktor zerstört und den ersten Teil der Aufgabe erledigt. Nun müsst ihr innerhalb von 10 Minuten die Enklave wieder verlassen, da euch sonst alles um die Ohren fliegt.

Kehrt also zuerst über die Treppe zurück nach oben in den Präsidenten Bereich. Dort sucht einen kleinen Raum im Süden auf, bei dem sich die Tür geöffnet hat. Hier führt eine Treppe nach oben, die ihr benutzen solltet. So landet ihr gleich im Kasernenbereich. Verlasst diesen sogleich nach links oben (Nordwesten) und findet euch im Eingangsbereich der Enklave wieder.

Trefft hier auf ein paar Soldaten und sprecht Sergeant Granite an. Unter Umständen könnt ihr diesen überreden, euch im Kampf gegen das Endmonster zu unterstützen. Geht dann nach links und trifft auf Frank, einen riesigen Roboter. Habt ihr euch vorher mit dem Präsidenten unterhalten und erfahren, dass ihr mit Hilfe seines Schlüssels die Kanonentürme bedienen könnt, nähert euch schnell dem Terminal in der linken unteren Ecke. Benutzt mit diesem Terminal den Präsidenten-Zugangsschlüssel und programmiert die Türme darauf, euch zu helfen. Klappt dies, schießen die Türme auf den Mutanten. Klappt es nicht, müsst ihr euch selbst daran machen, den Gegner zu besiegen. Ist Frank schliesslich auf irgend eine Art und Weise besiegt worden, öffnet die Tür, die nach Nordwesten führt, um das Spiel zu beenden.