

INHALT

INSTALLATION	4
WIN95/98/NT INSTALLATIONSANLEITUNG	4
Interface	5
Hauptmenü	5
Ein neues Spiel beginnen (New Game)	5
Vorgegebene Figuren	8
Mingan	8
Chitsa	8
Narg	8
Vorgegebene Figuren modifizieren	8
Eine Figur erstellen	9
So erschaffen Sie Ihre Figur	9
Das Konzept der Figur	9
Hauptstatistiken	10
Abgeleitete Statistiken	11
Eigenschaften	12
Kernfertigkeiten	13
Name, Alter und Geschlecht	15
Figur fertigstellen	15
Hauptspielbildschirm	16
Handlungscursor	16
Bewegungscursor	17
Gehen	17
Rennen	17
Befehlscursor	17
Handlungssymbole	18
Interface-Leiste	20
Die Fertigkeitenliste	23
Das Inventar	24
Cursors	24
Mehrere Objekte verschieben oder ablegen	25
Inventarbildschirm	26
Andere Inventarhandlungen	28

Figurenbildschirm	28
Grundinfo und Statistiken	29
Trefferpunkte und Gesundheitsangaben	29
Fertigkeiten	30
Extras, Karma & Abschüsse	31
Informationskarte	32
Print, Cancel and Done	32
Der heilige RobCo PIPBoy 2000	33
Funktionen des PIPBoy 2000	33
Uhr- und Kalenderfunktion	33
Status	34
Automaps (Automatische Karten)	34
Archives (Archiv)	34
Close (Schließen)	34
Karten	34
Die Weltkarte	34
Reisen auf der Weltkarte	35
Zufallsbegegnungen	36
Der Stadtplan	36
Automatische Karte	36
CGF-Interaktionen	37
Dialoge	37
Plaudern	37
Erweiterter Dialog	38
Feilschen	40
Preisfaktoren	40
Truppgenossen	41
Inventar der Truppgenossen	41
Kampfsteuerung für Truppgenossen	42
Options (Optionen)	43
Save Game (Spiel speichern)	44
Load Game (Spiel laden)	44
Preferences (Einstellungen)	44
Schwierigkeitsgrad des Spiels	45
Schwierigkeitsgrad des Kampfes	45
Kampfgeschwindigkeit	45
Beleidigungen im Kampf	46
Kampfmeldungen	46
Zielmarkierung	46
Blutvergießen	46
Textverzögerung	46
Sprachfilter	46
Rennen	46
Tonlautstärkeregler	47
Lautstärke Musik/Film	47

Lautstärke Soundeffekte	47
Lautstärke Sprache	47
Helligkeit	47
Empfindlichkeit der Maus	47
Objekte markieren	47
Untertitel	47
Figurenübersicht	48
Figurentypen	49
Extras	49
Erfahrung	50
Fertigkeitspunkte	51
Fertigkeitspunkte ausgeben	51
Kampf	52
Lebenswichtiges	53
Kampfbeginn	53
Ziele	54
Handlungspunkte	55
Kampfhandlungen	55
Bewegung	55
Angriff	55
Inventar	56
Andere Handlungen	56
Trefferchancen	56
Distanzwaffen	58
Waffenmodi	58
Nahkampfwaffen & unbewaffneter Kampf	60
Zielschüsse	61
Schaden	62
Panzerung	63
Kampfende	64
Anhänge	65
Anhang 1: Spielanleitung	66
Anhang 2: Mitwirkende	69
Anhang 3: Produktservice	73
Anhang 4: Interplays Website	75
Anhang 5: Schnell Tasten	76

INSTALLATION

Wir danken Ihnen, daß Sie unser Spiel gekauft haben - Fallout 2: Ein Rollenspiel von Interplay Productions, das in der Atomwüste spielt. Sie brechen nun in eine Welt von Mutanten, Radioaktivität, großen Gewehren und Vakuumschläuchen auf. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen können, müssen Sie Fallout 2 auf Ihrem Computer installieren und ein ganz einfaches Installationsverfahren ausführen.

Dies sind die Grundvoraussetzungen zum Betreiben des Spielprogramms:

- * IBM oder zu 100% kompatibler Pentium 90 mit 16 MB RAM
- * Windows 95/98/NT mit DirectX 3.0a oder höher
- * DirectX-kompatible SVGA-Karte
- * 4X CD-ROM-Laufwerk
- * 100% kompatible Microsoft-Maus
- * DirectX-geprüfte Soundkarte

WIN95/98/NT INSTALLATIONSANLEITUNG

Befolgen Sie diese Schritte zur Installation der Win95/98/NT-Version von Fallout 2:

- (1) Legen Sie die Fallout 2 CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- (2) Wenn Sie Autoplay aktiviert haben, erscheint daraufhin ein Autoplay-Menü. Klicken Sie auf die Schaltfläche Install (Installieren).
- (3) Wenn Sie Autoplay nicht aktiviert haben, öffnen Sie die CD-ROM, und doppelklicken Sie auf das Symbol SETUP.
- (4) Möglicherweise müssen Sie DirectX 3.0a oder höher installieren. Sie können dies vom Menü Autoplay aus tun oder DXSETUP.EXE aus dem DirectX-Verzeichnis auf der CD-ROM ausführen.

INTERFACE



Hauptmenü

Wenn Sie Fallout 2 starten, sehen Sie nach dem Einleitungsfilm das Hauptmenü.

Wählen Sie unter den folgenden Optionen:

INTRO - Spielen Sie den Einleitungsfilm noch einmal ab. Damit versetzen Sie Ihre Freunde in Erstaunen.

NEW GAME (Neues Spiel) - Starten Sie ein neues Spiel. Erstellen Sie eine Figur oder wählen Sie eine vorgegebene Figur aus, und spielen Sie Fallout 2 wieder ganz von vorn.

LOAD GAME (Spiel laden) - Wenn Sie einmal ein Spiel begonnen und es gespeichert haben, um es fortzusetzen, ohne ein völlig neues Spiel starten zu müssen, ist dies die Schaltfläche für Sie. Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Bildschirm Load Game (siehe Seite 44), wo Sie eins Ihrer bereits gespeicherten Spiele wählen können.

CREDITS (Mitwirkende) - Über diese Schaltfläche rufen Sie eine Liste all der netten Leute auf, die Fallout 2 für Sie entwickelt und dabei immer nur an Ihr Vergnügen gedacht haben!

EXIT (Beenden) - Mit dieser Schaltfläche kehren Sie zu Ihrem Betriebssystem zurückkehren. Sie werden nicht aufgefordert, das Klicken auf diese Schaltfläche zu bestätigen. Zap! Im einem Moment spielen Sie Fallout 2, im nächsten Moment sind Sie wieder bei der Arbeit. Das Leben ist einfach ungerecht.

Auf dem Hauptmenübildschirm befindet sich außerdem die Versionsnummer des Spiels.

Ein neues Spiel beginnen (New Game)



Wenn Sie Fallout 2 zum ersten Mal spielen, müssen Sie ein neues Spiel beginnen. Dadurch können Sie mit einer neuen Figur am Anfang der Geschichte beginnen. Eine Figur repräsentiert Sie, den Spieler, in der Geschichte. Die Figur ist Ihr Alter ego, befolgt Ihre Befehle und nimmt die Konsequenzen dieser Handlungen in Kauf. Ihre Figur ist also der

allerwichtigste Faktor des Spiels, und Sie sollten sich genügend Zeit für die Auswahl nehmen.

Die Entscheidung bezüglich Ihrer Figur ist die wichtigste Entscheidung, die Sie beim Start des Spiels treffen müssen. Sie können sich auf zwei Arten für eine Figur entscheiden: Wählen Sie eine vorgegebene Figur aus, oder erstellen Sie Ihre eigene Figur. Beide haben Vor- und Nachteile; die Wahl liegt bei Ihnen.

Wenn Sie auf NEW GAME im Hauptmenü klicken, sehen Sie den Figurenauswahlbildschirm. Dieser Bildschirm zeigt immer eine der drei vorgegebenen Figuren. Zusätzlich zu einer Abbildung der vorgegebenen Figur, sehen Sie eine kurze Zusammenfassung ihrer Hauptstatistiken und ihre Biographie. Auf diesem Bildschirm stehen Ihnen vier Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung.

NEW CHARACTER (Neue Figur) - Sie gehen unmittelbar zum Figurenerstellungsbildschirm; starten Sie das Spiel nicht, ehe Sie dort fertig sind. Dadurch erlangen Sie im Prinzip vollständige Kontrolle über Ihre Figur, aber es dauert etwas länger, bevor Sie mit dem Spiel beginnen können. Manche Spieler möchten das Spiel mit einer vorgegebenen Figur zunächst ein wenig untersuchen, danach erneut starten und dann erst ihre eigene Figur erstellen. Spieler mit mehr Erfahrung können sofort zum Figurenerstellungsbildschirm gehen. Damit macht die Auswahl Ihrer Figur erst richtig Spaß. Auf Seite 9 finden Sie Informationen über den Figurenerstellungsbildschirm.

SELECT CHARACTER (Figur auswählen) - Verwenden Sie die derzeit markierte vorgegebene Figur, und starten Sie das Spiel sofort. Dadurch gelangen Sie in der kürzesten Zeit zum Spiel. Anfängern möchten wir diese Möglichkeit empfehlen. Auf Seite 8 finden Sie eine kurze Biographie der vorgegebenen Figuren.

MODIFY CHARACTER (Figur modifizieren) - Verwenden Sie die derzeit markierte vorgegebene Figur, und gehen Sie zum Figurenerstellungsbildschirm. Dies ist ein Kompromiß zwischen NEW CHARACTER und SELECT CHARACTER. Auf dem Figurenerstellungsbildschirm sehen Sie die Statistiken und Fertigkeiten der vorgegebenen Figur. Sie können nun diese Figur Ihren eigenen ruchlosen Absichten gemäß ändern.

CANCEL (Abbrechen) - Zurück zum Hauptmenü, ohne ein neues Spiel zu beginnen oder eine Figur auszuwählen.

Vorgegebene Figuren

Wenn Sie so schnell wie möglich zum Spiel kommen möchten, beginnen Sie hier. Wählen Sie eine der drei vorgegebenen Figuren, und stürzen Sie sich mitten in das Geschehen. Manche Spieler möchten vielleicht das Spiel einfach eine Weile auf sich einwirken lassen, ehe sie ihre eigene Figur erstellen, andere wollen das ganze Spiel mit jeder beliebigen Figur zu Ende bringen. Diese Figuren können alle drei das Fallout 2 -Abenteuer abschließen. Wählen Sie die Figur, die Ihnen am besten gefällt, und schon geht das Spiel los!

Mingan



Mingan ist ein Dieb. Spieler, die gerne umherschleichen und Sachen von anderen Figuren "leihen", sollten Mingan wählen.

Chitsa



Chitsa ist ein Diplomat. Wenn sie mit Menschen reden und ihnen so viele Informationen wie möglich abrufen wollen, ohne dauernd Gewalt gebrauchen zu müssen, sollten Sie Chitsa wählen.

Narg



Narg ist ein Barbarenkämpfer. Wenn Sie möglichst viel Schaden anrichten wollen, wählen Sie Narg.

Vorgegebene Figuren modifizieren

Eine der Optionen im Hauptmenü ist MODIFY CHARACTER. Diese Option erlaubt Ihnen, die Statistiken der derzeit markierten Figur auf dem Figurenerstellungsbildschirm zu laden.

Eine Figur erstellen



Die andere Option ist das Erstellen Ihrer eigenen Figur von Grund auf. Auf dem Figurenerstellungsbildschirm treffen Sie Entscheidungen darüber, wie Ihre Figur das Spiel beginnt.

Weitere Informationen über die Fähigkeiten der Figuren finden Sie im Kapitel Figuren und auf den folgenden Seiten:

Hauptstatistiken	Seite 10
Abgeleitete Statistiken	Seite 11
Eigenschaften	Seite 12
Kernfertigkeiten	Seite 13

Sie können auch jedes Element auf dem Figurenbildschirm anklicken, um mehr Informationen von der Informationskarte unten rechts auf dem Bildschirm abzurufen.

So erschaffen Sie Ihre Figur

Am einfachsten erstellen Sie Ihre Figur, indem Sie einige einfache Schritte befolgen.

1. Denken Sie sich ein Konzept für Ihre Figur aus.
2. Wählen Sie die Hauptstatistiken aus.
3. Wählen Sie bis zu zwei Eigenschaften aus.
4. Wählen Sie drei Kernfertigkeiten.
5. Bestimmen Sie das Geschlecht Ihrer Figur.
6. Passen Sie das Alter Ihrer Figur an.
7. Geben Sie den Namen Ihrer Figur ein.
8. Speichern Sie die Figur für zukünftige Verwendung oder Änderungen.
9. Beginnen Sie das Spiel!

Das Konzept der Figur

Fangen Sie mit einer Skizze der gewünschten Eigenschaften Ihrer Figur an. Bestimmen Sie, was für einen Typen Sie spielen möchten. Sollte die Figur weiblich oder männlich sein? Stark oder schwach? Schlau oder dumm? Gut im Umgang mit Distanzwaffen, Nahkampfwaffen oder in Kampfsportarten? Die Antworten auf diese und andere Fragen bestimmen das Konzept Ihrer Figur.

Hauptstatistiken



Sie erreichen die größtmögliche Kontrolle über Ihre Figur, indem Sie die Hauptstatistiken einstellen. Auf Seite 10 finden Sie genauere Informationen über Hauptstatistiken.

ST - Kraft (Strength) - Die körperliche Kraft Ihrer Figur. Diese Statistik beeinflusst Ihr Vermögen, Inventarobjekte zu tragen, Schaden mit Nahkampfwaffen zu verursachen und starke Waffen effektiv anzuwenden.

PE - Wahrnehmung (Perception) - Das Seh- und Hörvermögen. Ein hoher Grad an Wahrnehmung ist wichtig für Scharfschützen.

EN - Ausdauer (Endurance) - Die Widerstandsfähigkeit Ihrer Figur. Figuren mit einer großen Ausdauer können mehr Schaden, Gift und Strahlung aushalten.

CH - Charisma - Attraktives Äußeres und Charme. Wenn Ihre Figur gutes Charisma hat, verlaufen Ihre Beziehungen zu Computergesteuerte Figuren (CGF, siehe Seite 37) im Spiel harmonischer.

AG - Beweglichkeit (Agility) - Die Wendigkeit Ihrer Figur. Wie weit Sie sich im Kampf bewegen können, hängt direkt von den Beweglichkeitspunkten Ihrer Figur ab. Außerdem beeinflusst sie die Bewertung vieler körperlicher Fertigkeiten.

IN - Intelligenz - Bestimmt, wie clever Ihre Figur ist. Die Zahl der Fertigungspunkte, die Sie auf jedem Erfahrungs-Level erhalten, und die Ausgangsbewertungen vieler geistiger Fertigkeiten basieren auf der Intelligenz Ihrer Figur.

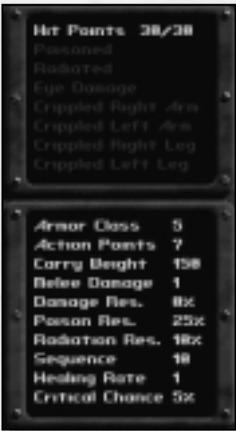
LK - Glück (Luck) - Dies ist die ungewöhnlichste aller Hauptstatistiken. Sie beeinflusst alles, ein wenig von manchem und nichts. Und das alles zugleich. Glück hat ein kleines bißchen Einfluß auf vieles.

Sie beginnen mit 5 Punkten in all Ihren Hauptstatistiken. Das ist der Durchschnitt. Hauptstatistiken werden von 1 bis 10 bewertet, wobei 1 am schlechtesten ist und 10 am besten. Außerdem erhalten Sie 5 freie CHAR POINTS (Figurpunkte), die Sie auf Ihre Hauptstatistiken verteilen können. Sie müssen alle diese freien Punkte verteilen, ehe Sie mit dem Spiel anfangen können.

Die Abwertung Ihrer Statistiken jedoch ist eine drastische Maßnahme. Darüber sollten Sie sorgfältig nachdenken. Wenn Ihre Intelligenz zum Beispiel niedriger wird als vier, hat das schwere Auswirkungen auf die Verständigung Ihrer Figur mit den anderen Personen in der Fallout-Welt.

Gehen Sie überlegt vor, da es nahezu unmöglich ist, Ihre Hauptstatistiken zu ändern, wenn Ihre Figur einmal fertig ist.

Abgeleitete Statistiken



Abgeleitete Statistiken basieren auf einer oder mehreren Hauptstatistiken.

HP - Trefferpunkte (Hit Points) - Geben an, wieviel Schaden Ihre Figur einstecken kann. Dies richtet sich nach der Ausdauer, wird aber auch durch ST beeinflusst. Zum Glück erhalten Sie mehr Trefferpunkte, wenn Sie besser werden und Ihre Erfahrungs-Level steigen.

AC - Rüstungsklasse (Armor Class) - Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie im Kampf getroffen werden. Nicht ganz dasselbe wie Schadenswiderstand (siehe unten). Eine hohe AC ist besser als eine niedrige AC. Ergibt sich ausschließlich aus der Beweglichkeit.

AP - Handlungspunkte (Action Points) - Bestimmt, wie viele Handlungen Sie während eines Kampfspielzuges ausführen können (siehe Kampf, Seite 52). Je höher die Punktzahl, je besser. Beruht nur auf der Beweglichkeit.

Tragfähigkeit - Die Gesamtmenge der Ausrüstung, die Sie durch die Welt schleppen können, wird durch Ihre Tragfähigkeit bestimmt. Figuren mit vielen Kraftpunkten können selbstverständlich mehr tragen als Figuren mit wenigen Kraftpunkten.

Nahkampfschaden - Ihr Nahkampfschaden ist der Bonus, also der zusätzliche Schaden, den Sie unbewaffnet und mit Nahkampfwaffen im Kampf anrichten. Größer ist besser. Beruht auf Kraft.

DR - Schadenswiderstand (Damage Resistance) - Falls Sie getroffen werden, gibt Ihr Schadenswiderstand an, wieviel Prozent weniger Schaden Sie durchschnittlich erleiden. Je höher Ihr DR, um so geringer Ihr erlittener Schaden. Steigt von 0% aus an. Nicht von Hauptstatistiken abhängig.

Giftwiderstand - Bestimmt den Schadensumfang bei Vergiftungen Ihrer Figur. Je höher Ihr Giftwiderstand ist, um so weniger Schaden nehmen Sie. Beruht auf Ausdauer.

Strahlungswiderstand - Je höher Ihr Strahlungswiderstand ist, um so weniger Schaden nehmen Sie, wenn Sie Strahlungen ausgesetzt sind. Beruht auf Ausdauer.

Reihenfolge - Diese Statistik bestimmt, wann Sie während einer Kampfspielrunde an die Reihe kommen. Beruht auf Ihrer Wahrnehmung.

Heilungsrate - Gibt an, um wie viele Schadenspunkte Sie bei der Rast heilen. Beruht auf Ausdauer.

Entscheidungstreffer - Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, einen Entscheidungstreffer zu landen und zusätzlichen Schaden zu. Diese Statistik beruht nur auf dem Glück.

Eigenschaften



Eigenschaften sind die typischen Merkmale Ihrer Figur. Alle Eigenschaften haben eine gute und eine schlechte Auswirkung auf Ihre Figur. Wenn Sie die Vorteile einer Eigenschaft nutzen wollen, müssen Sie immer auch die Nachteile in Kauf nehmen.

Dankenswerterweise ist Ihnen die Entscheidung über die Eigenschaften völlig freigestellt. Sie brauchen keine Eigenschaft zu wählen, um ihre Figur fertigzustellen.

Zur Wahl einer Eigenschaft klicken Sie auf die kleine Schaltfläche neben ihrem Namen. Die gewählten Eigenschaften werden markiert. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche einer markierten Eigenschaft, um diese wieder abzuwählen. Es können nicht mehr als zwei Eigenschaften zugleich markiert sein.

Kernfertigkeiten

Fertigkeiten sind erlernte Fähigkeiten. Mit wachsender Erfahrung lernen Sie mehr und können Ihre Fertigkeiten verbessern. Alle Fertigkeiten haben ein Fertigniveauniveau, das als Prozentwert angegeben ist. Je höher das Fertigniveauniveau, desto besser stehen Ihre Chancen, diese Fertigkeit erfolgreich einzusetzen.

Kernfertigkeiten bestimmen Ihre besonderen Stärken; sie können sich damit also auf bestimmte Aufgaben spezialisieren. Sie können den Figurenerstellungsbildschirm erst nach der Auswahl von drei Kernfertigkeiten verlassen.

Die Wahl der Kernfertigkeiten ist eine wichtige Entscheidung. Kernfertigkeiten erhalten sofort einen Bonus von +20% und - noch wichtiger - werden schneller gesteigert als normale Fertigkeiten. Jeder Fertigniveaupunkt für eine Kernfertigkeit wird verdoppelt. Auf Seite 51 finden Sie eine genaue Erklärung zum Sammeln von Erfahrungs-Levels und Fertigniveaupunkten.

Weitere Informationen über die verschiedenen Fertigkeiten finden Sie auf Seite 51.

Handfeuerwaffen - Beeinflusst deren Einsatz im Kampf. Beruht auf Beweglichkeit.

Geschütze - Beeinflusst den Einsatz größerer Feuerwaffen und anderer Distanzwaffen. Beruht auf Beweglichkeit.

Energiewaffen - Beeinflusst den Einsatz von Energiewaffen im Kampf auf Entfernung. Beruht auf Beweglichkeit.

Unbewaffnet - Bestimmt die Verwendung von Fäusten und Füßen im unbewaffneten Kampf. Beruht auf dem durchschnittlichen Wert von Kraft und Beweglichkeit.

Nahkampfwaffen - Beeinflusst den Einsatz von Nahkampfwaffen, z.B. Messer und Speere, im Gefecht. Beruht auf dem durchschnittlichen Wert von Kraft und Beweglichkeit

Werfen - Diese Fertigkeit bestimmt, wie gut Sie beim Werfen eines Objekts zielen können, und kommt bei Handgranaten, Wurfmessern und andere Wurfaffen zum Einsatz. Beruht auf Beweglichkeit.

Erste Hilfe - Heilung leichter Verletzungen. Beruht auf Wahrnehmung und Intelligenz.

Arzt - Heilung schwererer Wunden und Verletzungen. Beruht auf Wahrnehmung und Intelligenz.

Schleichen - Die Kunst, sich geräuschlos zu bewegen. Beruht auf Beweglichkeit.

Dietrich - Die Fertigkeit, Schlösser und andere Abwehrvorrichtungen zu knacken. Beruht auf Wahrnehmung und Beweglichkeit.

Stehlen - Das Aneignen von Dingen, die anderen gehören, wird verwendet, um jemandem Sachen zu stehlen oder sie jemandem zuzustecken, ohne daß er es bemerkt. Beruht auf Beweglichkeit.

Fallen - Zum Entdecken und Entschärfen von Fallen. Dient auch zu Fallenstellen (mit oder ohne Sprengstoff). Beruht auf Wahrnehmung und Beweglichkeit.

Wissenschaft - Kenntnisse auf Gebieten wie Chemie und Computertechnologie. Umfaßt auch Wissen über Maschinen, nicht jedoch über deren Reparatur oder Öffnen. Beruht ausschließlich auf Intelligenz.

Technik - Die Praxis zur Wissenschaft. Damit können Sie Maschinen und andere von Menschen geschaffene Vorrichtungen reparieren (oder funktionsunfähig machen). Beruht auf Intelligenz.

Reden - Gibt an, wie gut Sie mit anderen Leuten reden können. Gutes Reden erlaubt Ihnen, andere zu Aktionen zu überreden, die Ihnen einen Vorteil verschaffen. Beruht auf Charisma.

Feilschen - Eine gute Fertigkeit im Feilschen macht es Ihnen möglich, weniger für mehr zu tauschen. Beruht auf Charisma.

Glücksspiel - Die Fertigkeit, bei Kartenspielen, Würfelspielen und anderen Glücksspielen zu gewinnen. Beruht auf Glück.

Trapper - Die Kenntnis von Pflanzen, Tieren und dem Leben in der Wildnis. Beruht auf Intelligenz und Ausdauer.

Name, Alter und Geschlecht

Klicken Sie auf die Schaltfläche NONE oben links auf dem Bildschirm, wenn Sie Ihren Namen ändern wollen. Nach dem Start des Spiels können Sie Ihren Namen nicht mehr ändern; wählen Sie also etwas anderes als NONE, die Figur ohne Namen.

Der Name Ihrer Spielfigur sollte zu ihr passen und Aufschluß über Ihr Konzept geben.

Ihre Figur wird auch durch ihr Alter und ihr Geschlecht definiert. Manche computergesteuerten Figuren reagieren anders auf eine weibliche Figur als auf eine männliche.

Figur fertigstellen

Wenn Sie all Ihre Figurpunkte auf Ihre Hauptstatistiken verteilt, zusätzliche Eigenschaften ausgewählt, Ihre drei Kernfertigkeiten bestimmt sowie Namen, Geschlecht und Alter festgelegt haben, kann das Spiel beginnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche DONE, um Fallout 2 mit dieser Figur zu beginnen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche CANCEL, wenn Sie zum Figuren Auswahlbildschirm zurückkehren wollen. Die aktuelle Figur geht dabei für immer verloren.

Hauptspielbildschirm



Dies ist der Bildschirm, den Sie am meisten verwenden. Er zeigt Ihre Figur und eine Ansicht der Welt, die sie umgibt.

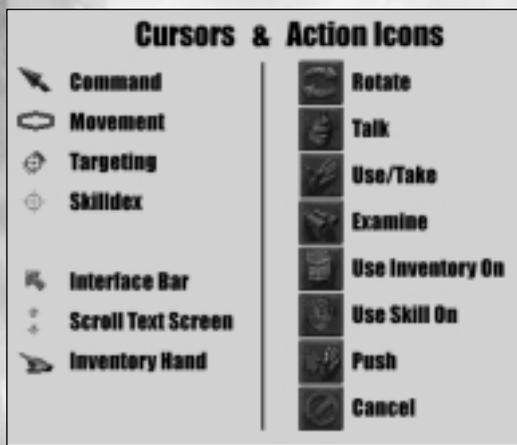
Der Bildschirm ist in zwei Abschnitte eingeteilt: die Spielansicht und die Interface-Leiste.

Der obere Bildschirmbereich wird als Spielansicht bezeichnet. Hier spielt sich die Handlung ab. Ihre Figur und die Computergesteuerte Figuren (CGF) halten sich hier auf und führen die meisten Handlungen aus: Bewegen, Aufnehmen von Gegenständen, Sprechen mit anderen Figuren, Zielen auf feindliche Wesen im Kampf, Öffnen von Türen, Erkunden und so weiter.

Der untere Teil des Spielbildschirms enthält die Interface-Leiste. Hier führen Sie alle mit dem Spiel verwandten Handlungen aus: Zugriff auf das Inventar, Auswahl von Waffe oder Waffenmodus für den Angriff, Zugriff auf den Figurenbildschirm, Optionsauswahl, Abruf von Informationen im entsprechenden Fenster und so weiter.

Bei der Maussteuerung der Handlungen helfen Ihnen die verschiedenen Cursors.

Handlungscursor



Bei Fallout 2 zeigt ein Handlungscursor, welche Handlungen jeweils verfügbar sind. Auf dem normalen Spielbildschirm gibt es vier Grundmodi des Handlungscursors.

Bewegung (nur bei der Spielansicht)
Befehl
Zielen (nur beim Kampf in Runden)
Hand (nur beim Inventar)

Normalerweise stehen Ihnen auf dem Spielbildschirm nur der Bewegungscursor und der Befehlscursor zur Verfügung. Zielen ist nur in den Runden des Kampfmodus möglich. Der Handcursor steht nur im Inventar zur Verfügung, wo Sie auch den Befehlscursor finden.

Mit der rechten Maustaste können Sie zwischen den verfügbaren Cursortypen umschalten. Wenn kein Kampf stattfindet, wechseln Sie so vom Bewegungscursor zum Befehlscursor und umgekehrt. Im Kampf können Sie zum Zielcursor wechseln, indem Sie den Befehlscursor mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn Sie erneut auf die rechte Maustaste drücken, kehren Sie zum Bewegungscursor zurück.

Die Funktion der linken Maustaste hängt vom Cursortyp ab.

Im Abschnitt Kampf auf Seite 52 finden Sie weitere Informationen über den Zielcursor. Im Abschnitt Inventar auf Seite 24 erfahren Sie mehr über den Handcursor.

Bewegungscursor

Der Bewegungscursor ist der Standardcursor. Es gibt zwei Arten von Bewegung: Gehen und Rennen. Eine der Einstellungen, Rennen, ändert die Standardbewegungsart. Auf Seite 44 finden Sie weitere Einzelheiten zu den Einstellungen.

Gehen

Wenn der Bewegungscursor zu sehen ist und Sie auf die linke Maustaste drücken, versucht Ihre Figur, auf dem kürzesten Weg zur entsprechenden Stelle zu gehen. Der kürzeste Weg ist nicht immer der beste. Durch die Wahl der Einstellung Rennen ändern Sie u. U. die Standardfunktion der linken Maustaste ändern.

Rennen

Wenn der Bewegungscursor zu sehen ist und Sie auf die Umschalttaste und auf die linke Maustaste drücken, rennt Ihre Figur auf dem kürzesten Weg zur gewünschten Stelle.

Befehlscursor

Über den Befehlscursor lassen Sie Ihre Figur mit ihrer Umgebung und mit anderen Leuten interagieren. Drücken Sie die rechte Maustaste, bis Sie den Befehlscursor sehen.

Mit diesem Cursor können Sie auf ein Objekt oder eine Person zeigen, mit dem oder der Sie eine Interaktion wünschen. Wenn Sie den Cursor auf ein Objekt oder eine Person bewegen und einen Moment stillstehen lassen, erscheint ein Symbol neben dem Befehlscursor. Dieses Symbol erklärt die Standardfunktion der linken Maustaste, wenn Sie damit auf das betreffende Objekt oder die betreffende Person klicken.

Wenn Sie eine andere Handlung als die Standardhandlung bewirken wollen, richten Sie den Befehlscursor auf ein Objekt oder eine Person, drücken die linke Maustaste und halten sie gedrückt. Daraufhin erscheint eine Liste der Handlungssymbole. Eins der Handlungssymbole ist markiert. Bewegen Sie die Maus auf oder ab, um ein anderes Handlungssymbol zu markieren. Zum Ausführen der markierten Handlung lassen Sie die linke Maustaste los. Das unterste Handlungssymbol ist immer Cancel (siehe unten).

Wenn der Befehlscursor auf einem Objekt oder einer Person stillsteht, wird auch dessen oder deren Name im Anzeigefenster auf der Interface-Leiste gezeigt. Durch Verwendung des Handlungssymbols EXAMINE können Sie mehr Informationen über dieses Objekt oder dieses Wesen einholen (siehe ebenfalls unten).

Handlungssymbole

USE ITEM/GET (Gegenstand benutzen/holen)

Mit dieser Handlung versuchen Sie, einen Gegenstand (z.B. einen Stein) aufzuheben oder ein Objekt in Ihrer Umgebung zu benutzen (z.B. eine Tür). Nur Gegenstände im Inventar können aufgehoben werden und nur Umgebungsobjekte können benutzt werden. Wenn Sie in Ihrem Inventar genug Platz haben, wird der aufgehobene Gegenstand oben auf die Liste gesetzt.

EXAMINE (Untersuchen)

Damit erfahren Sie mehr über ein Objekt oder eine Person. Sie erhalten eine ausführliche Beschreibung des Objekts oder der Person, häufig mit wichtigen Informationen.

USE SKILL ON (Fertigkeit einsetzen bei)

Um eine Ihrer aktiven Fertigkeiten einzusetzen, wählen Sie diese Handlung. Es erscheint die Fertigkeitenliste, von der Sie die Fertigkeit wählen können, die Sie auf dieses Objekt oder diese Person anwenden wollen. Manche Fertigkeiten können auf das betreffende Objekt oder die betreffende Person nicht angewendet werden (es sieht ziemlich dumm aus, wenn man versucht, einen Dietrich gegen einen kreischenden Amokläufer einzusetzen).

DROP ITEM (Gegenstand ablegen)

Steht nur im Inventar zur Verfügung. Wenn Sie ein Objekt Ihres Inventars nicht länger mit sich herumtragen wollen, dann ist dies die richtige Handlung. Sie legen damit das Objekt vor Ihre Füße auf den Boden. Falls Sie ein wichtiges Objekt ablegen, können Sie das Spiel möglicherweise nicht mehr abschließen.

ROTATE CHARACTER (Figur drehen)

Verwenden Sie diese Handlung, um Ihre Figur im Uhrzeigersinn zu drehen. Mit jedem Mausklick dreht sie sich um eine Sechseckseite weiter.

TALK (Reden)

Mit dieser Handlung fangen Sie ein Gespräch mit einer intelligenten Person an oder versuchen zumindest, einen Dialog einzuleiten. Sie funktioniert auch bei einigen Computern, aber nicht bei allen. Manche Leute haben nur wenig zu sagen, und dieser Text erscheint über ihrem Kopf in der Hauptspielansicht. Wenn sie sich tatsächlich anhören wollen, was Sie zu sagen haben, wird der Dialogbildschirm geöffnet, und Sie können ein ausführliches Gespräch mit ihnen führen. Auf Seite 37 erfahren Sie mehr über den Dialogbildschirm.

USE INVENTORY ITEM ON (Inventarobjekt anwenden auf)

Wenn Sie einen Gegenstand in Ihrem Inventar auf eine Person oder ein Objekt anwenden möchten, geht das hiermit am schnellsten. Sofern Sie ein zulässiges Ziel gewählt haben und dieses Handlungssymbol benutzen, erscheint eine kleinere Version Ihres Inventars. Wählen Sie den Gegenstand, den Sie benutzen wollen, und Ihre Figur versucht, ihn auf das Ziel anzuwenden. Diese Handlung kann nicht zum Tauschhandel oder anderen Handel mit Personen verwendet werden. Das müssen Sie über den Dialogbildschirm machen.

UNLOAD AMMO (Entschärfen)

Wenn Sie Munition aus einer Waffe entfernen wollen, benutzen Sie dieses Handlungssymbol. Es funktioniert auf dem Inventarbildschirm oder auf dem Plünderungsbildschirm, wenn Sie Leichen fleddern.

PUSH (Vorstoß)

Wählen Sie diese Handlung, wenn der Bildschirm überfüllt und Ihr Weg versperrt ist. Alle Wesen in der näheren Umgebung werden aufgefordert, Ihnen den Weg freizumachen. Einige reagieren auf diese Aufforderung, aber andere, besonders Wächter, stellen sich da ganz taub.

CANCEL (Abbrechen)

Wenn Sie keine dieser Handlungen ausführen wollen, brachen Sie das Ganze einfach ab, und es ist, als sei nichts geschehen.

Interface-Leiste



Der untere Teil des Hauptspielbildschirms ist die Interface-Leiste. Sie sieht so aus:

Die Interface-Leiste ermöglicht Ihnen viele verschiedene Arten von Befehlen und informiert über die Fortschritte Ihrer Figur. Wenn sie einen Spezial-Cursor, z.B. Kampf-Zielcursor oder Fertigkeiten-Zielcursor, über die Interface-Leiste ziehen, verwandelt er sich wieder in den normalen Pfeil. Damit beenden Sie Ihren bewaffneten Angriff oder den Einsatz einer Fertigkeit. Falls Sie die Handlung immer noch ausführen wollen, müssen Sie sie neu wählen.

Die Interface-Leiste umfaßt die folgenden Bestandteile:

Der Monitor - Der Monitor druckt Reaktionen auf Ihre Handlungen und die anderer Figuren aus. Diese Kurzmeldungen sind wichtig, daher sollten Sie möglichst keine davon verpassen. Sie können zu früheren Meldungen zurückscrollen, indem Sie den Cursor auf die Anzeige ziehen, bis er sich in einen kleinen Pfeil verwandelt. Befindet sich der Cursor im oberen Teil der Anzeige, so zeigt der Pfeil nach oben. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den früheren Meldungen zurück. Befindet sich der Cursor im unteren Teil der Anzeige, zeigt der Pfeil nach unten. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den erst kürzlich erschienenen Meldungen zurück.

Die Schaltfläche zum Umschalten des aktiven Objekts - Sie können jeweils zwei Objekte für die sofortige Benutzung vorbereiten. Diese werden als aktive Objekte bezeichnet. Sie bereiten die Objekte im Inventarbildschirm vor (siehe Seite 24), indem Sie Gegenstände in die Fächer ITEM1 (Objekt 1) und ITEM2 (Objekt 2) legen. Wenn ITEM1 zu sehen ist, klicken Sie einmal darauf, um zum ITEM2 zu gehen. Wenn ITEM2 aktiv ist, bringt Klicken Sie zu ITEM1.

Inventar-Schaltfläche - Diese Schaltfläche öffnet den Inventarbildschirm. Vor dem Kampf kostet das nichts. Während eines Kampfes kostet es sie Handlungspunkte. Lesen Sie auf Seite 24 nach, was Sie auf dem Inventarbildschirm tun können.

Handlungspunkte - An dieser Lampenreihe können Sie ablesen, wie viele Handlungspunkte Sie noch haben. Handlungspunkte werden nur im Kampf eingesetzt. Während dieses Kampfes leuchten die Lampen.

Optionen-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die bei Fallout 2 verfügbaren Optionen auf:

SAVE GAME (Spiel speichern) - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Bildschirm zum Speichern von Spielen auf. So können Sie den aktuellen Spielstand aufzeichnen und später wieder zu Ihrem Spiel zurückkehren. Siehe Seite 44.



LOAD GAME (Spiel laden) - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Bildschirm zum Laden von Spielen auf, wo Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden können. Siehe Seite 44.

PREFERENCES (Einstellungen) - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Einstellungsbildschirm auf, wo Sie die Spielweise von Fallout 2 ändern können. Siehe Seite 44.

EXIT (Beenden) - Mit dieser Schaltfläche beenden Sie das laufende Spiel und kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Vielleicht möchten Sie Ihr Spiel erst speichern, daher erinnert Fallout 2 Sie daran, ehe Sie tatsächlich zum Hauptmenü gelangen.

DONE (Fertig) - Mit dieser Schaltfläche kehren Sie wieder ins Fallout 2-Spiel zurück.

Schaltfläche für aktives Objekt - Hier wird Ihr aktuelles aktives Objekt angezeigt. Sie dürfen zwei Objekte vorbereiten, ITEM1 und ITEM2.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese große Schaltfläche, um das aktive Objekt oder die Waffe zu benutzen. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den verschiedenen Waffenmodi um.

Außer einer Abbildung des aktiven Objektes oder der aktiven Waffe finden Sie auf dieser Schaltfläche zusätzliche wichtige Informationen.

Unten links sehen Sie, wie viele Handlungspunkte (AP) es kostet, dieses Objekt oder diese Waffe zu benutzen. Falls Sie während eines Kampfes nicht mehr AP haben als die angezeigte Zahl, können Sie dieses Objekt oder diese Waffe nicht benutzen, bis Sie zusätzliche AP gewinnen.

Der Modus oder die Handlung, die mit diesem Objekt ausgeführt wird, wird in der oberen rechten Ecke der Schaltfläche angezeigt. Manchmal können Sie mit der rechten Maustaste den Modus wechseln.

Mit manchen Waffen können Sie Zielschüsse ausführen. Sie sehen ein Zielschußsymbol in der unteren rechten Ecke, wenn Sie den Waffenmodus wechseln. Wenn Sie Schneller Schütze (Fast Shot) als Eigenschaft für Ihre Figur gewählt haben, können Sie keine Zielschüsse ausführen und sehen das Zielschußsymbol gar nicht erst.

Munitionsleiste - Ist das aktive Objekt eine Waffe, die Munition benötigt, oder ein Objekt, das eine Ladung haben muß, so erscheint diese Leiste neben der Schaltfläche zum aktiven Objekt. Diese Leiste informiert Sie darüber, wie viele Schüsse oder Einsätze noch übrig sind, bevor Ihnen die Munition oder die Ladung ausgeht.

Wenn Sie genauere Informationen über Ihre Munition oder die verfügbare Ladung wünschen, wenden Sie Examine auf die Waffe oder das Objekt an.

Trefferpunktzähler - Dieser Zähler zeigt die Zahl der verbleibenden Trefferpunkte (HP) an. An der Farbe des Zählers erkennen Sie, wie es momentan um Ihre Gesundheit steht:

WEIß	-	gesund
GELB	-	verletzt
ROT	-	dem Tode nah

Falls Ihre HP den Wert 0 erreichen, sterben Sie, und das Spiel ist vorbei. In diesem Fall müssen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder das gesamte Spiel noch einmal von vorn beginnen. Achten Sie auf diese Anzeige, und verwenden Sie Fertigkeiten oder Objekte ggf. zur Steigerung Ihrer HP.

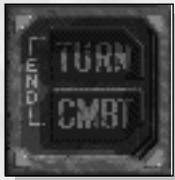
Rüstungsklasse - Hier wird die aktuelle Rüstungsklasse (AC) angezeigt, die von Statistiken, Eigenschaften und aktueller Panzerung Ihrer Figur abhängt. Während des Kampfes kann dieser Zähler steigen oder fallen. Falls Sie am Ende Ihres Spielzugs noch Handlungspunkte übrig haben, werden diese als Bonus auf die Rüstungsklasse angerechnet.

Fertigkeiten-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die Fertigkeitenliste auf. Siehe Seite 23.

Karten-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die automatische Karte für die aktuelle Karte und den aktuellen Level auf. Siehe Seite 36 für weitere Informationen über automatische Karten.

Figuren-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Figurenbildschirm auf. Dort erscheinen alle Statistiken und Fertigkeiten Ihrer Figur. Siehe Seite 28 für weitere Informationen über den Figurenbildschirm.

PIPBoy-Schaltfläche - Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den RobCo PIPBoy 2000 auf, einen persönlichen Datenassistenten, der Ihnen bei der Aufzeichnung Ihrer Reise hilft. Auf Seite 33 finden Sie eine detaillierte Beschreibung dieses wunderbaren Apparates.



Kampf-Schaltflächen - Wenn kein Kampf stattfindet, ist dieser Teil der Interface-Leiste verdeckt. Wenn Sie in einen Kampf verwickelt sind, öffnet sich die Tafel und zeigt zwei Kampf-Schaltflächen: END TURN

(Spielzug beenden) - mit dieser Schaltfläche beenden Sie Ihren laufenden Kampfspielzug und geben der nächsten Person oder Kreatur die Möglichkeit zu handeln; und END COMBAT (Kampf beenden) - Mit dieser Schaltfläche versuchen Sie, alle Kampfhandlungen einzustellen. Falls aber feindliche Wesen in der Nähe sind, die noch kämpfen wollen, funktioniert diese Schaltfläche nicht. Grüne Lampen um die Kampf-Schaltfläche herum geben an, daß Sie am Zug sind. Rote Lampen zeigen an, daß jemand anders üble Sachen machen darf.

Die Fertigkeitenliste

Manche Fertigkeiten werden automatisch angewendet. Wenn Sie eine Waffe im Kampf einsetzen, wird die betreffende Waffenfertigkeit automatisch benutzt. Andere Fertigkeiten müssen Sie aktiv gebrauchen.

Diese Fertigkeiten sind mittels der Fertigkeitenliste verfügbar.

Klicken Sie auf die Fertigkeitenliste-Schaltfläche auf der Interface-Leiste, oder verwenden Sie das Handlungssymbol Use Skill On für den Zugriff auf die Fertigkeitenliste.

Die Fertigkeitenliste ist eine Liste aller Fertigkeiten, die Sie in dieser Situation eventuell gebrauchen können. Nicht alle Fertigkeiten sind anwendbar; Sie müssen also die richtige Fertigkeit wählen.

Acht Fertigkeiten stehen zur Wahl. Jeder Fertigungsname ist eine Schaltfläche. Neben der Schaltfläche befindet sich ein Zähler, der das aktuelle Fertigungsniveau anzeigt. Die angezeigte Zahl gibt Ihre Erfolgchancen für den Gebrauch dieser Fertigkeit als Prozentsatz wieder. Wie immer gilt auch hier: Je höher, desto besser. Das Fertigungsniveau ist das Niveau vor eventuellen Modifikationen, daher ist der Erfolg selbst mit einem besonders hohen Fertigungsniveau nicht garantiert.

Klicken Sie auf eine Fertigkeitsschaltfläche, um die betreffende Fertigkeit einzusetzen. Für alle Fertigkeiten außer Schleichen müssen Sie ein Ziel angeben. Wenn Sie die Fertigkeitenliste-Schaltfläche von der Interface-Leiste aus benutzen, müssen Sie das Ziel auswählen. In diesem Fall wird der Cursor zum Zielcursor. Ziehen Sie ihn auf das Ziel, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn Sie die Wahl einer Fertigkeit rückgängig machen wollen, bevor Sie das Ziel festgelegt haben, ziehen Sie den Cursor auf die Interface-Leiste.

Nur Schleichen funktioniert ohne Ziel, da nur Sie selber das Ziel sein können. Diese Fertigkeit funktioniert eher wie ein Kippschalter. Wenn Sie gerade schleichen, können Sie damit aufhören, indem Sie erneut die Fertigkeit Schleichen verwenden.

Das Inventar

Auf dem Inventarbildschirm sammeln und benutzen Sie die Gegenstände, die Sie bei Ihren Abenteuern finden. Die Objekte haben ein unterschiedliches Gewicht. Sie können nur so viele Objekte mitführen, wie Ihre Tragfähigkeit erlaubt. Untersuchen Sie jedes Objekt, um herauszufinden, wieviel es wiegt.

Cursors

Sie können auf diesem Bildschirm zwei Cursors benutzen: den Handcursor und den Befehlscursor. Durch Klicken auf die rechte Maustaste schalten Sie zwischen ihnen um.



Mit dem Handcursor können Sie Gegenstände aufheben und verschieben. Wenn der Handcursor sichtbar ist, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt, und halten Sie die Taste gedrückt. Ziehen Sie die Maus an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt dort abzulegen. Falls Sie mehr als ein Objekt bewegen,

erscheint ein spezielles Fenster, in dem Sie angeben, wie viele Gegenstände Sie verschieben wollen.

Wenn Sie völlig gleiche Objekte aufeinanderlegen, bilden sie einen "Stapel". Gestapelte Objekte erscheinen als einfache Abbildung, aber eine Zahl zeigt an, wie viele Objekte sich im Stapel befinden. Bei einem Stapel Munition gibt diese Zahl an, wie viele Patronen sich insgesamt in allen Magazinen im Stapel befinden. Wenn Sie Munition bewegen, bewegen Sie die Magazine, nicht die einzelnen Patronen.

Mehrere Objekte verschieben oder ablegen



Das Bild zeigt die Objekte, die verschoben werden. Der Zähler gibt die aktuelle Anzahl dieser Objekte an. Klicken Sie auf + oder - , um diese Anzahl zu vergrößern oder zu verringern. Sie können die gewünschte Anzahl - bis 99999 - auch über die Tastatur eingeben. Wenn Sie eine große Anzahl Objekte

verschieben wollen, geben Sie die Anzahl ein, anstatt +/- zu benutzen.

Um alle Objekte zu verschieben, klicken Sie auf ALL (Alle). Wenn Sie mit der Anzahl verschobener Objekte zufrieden sind, klicken Sie auf DONE.

Wenn Sie doch nichts verschieben möchten, klicken Sie auf CANCEL.

Wenn Sie das Handlungssymbol Drop item auf einen Stapel anwenden, erscheint dieses Fenster ebenfalls.

Inventarbildschirm

Der Inventarbildschirm ist in fünf Bereiche aufgeteilt:

Die Inventarliste - Die Inventarliste zeigt alle Inventarobjekte, die Ihre Figur bei sich trägt. Neu eingesammelte Objekte werden oben auf die Liste gesetzt. Wenn Sie ein Objekt auf dieser Liste anwenden, wird es automatisch auf Ihre Figur angewendet.

Wenn Sie ein Objekt untersuchen, erscheint eine ausführliche Beschreibung im Anzeigefenster des Inventarbildschirms (siehe unten).

Sie können sich mit Hilfe der Tasten Pos1, Ende, <, > auf Ihrer Tastatur die Inventarliste schnell von oben nach unten und zurück bewegen.

Auch mit den Pfeiltasten können Sie durch die Liste scrollen. Wenn der Pfeil weiß ist, kann die Liste nicht in diese Richtung weitergehen. Ist der Pfeil gelb, so können Sie die Liste damit in diese Richtung bewegen.

Figurenporträt - Dieses Fenster zeigt an, welche Rüstung Ihre Figur trägt und über welche Waffen sie verfügt.



Anzeigefenster - In diesem Fenster können Sie normalerweise den aktuellen Status Ihrer Figur ablesen. Oben im Fenster erscheint der Name Ihrer Figur. Darunter sehen Sie einige Zahlen und Abkürzungen.

ST, PE, EN, CH, IN, AG, LK - Die aktuellen Statistiken Ihrer Figur, unter Berücksichtigung aller Modifikationen durch Strahlung, Chemikalien oder andere Einflüsse.

Trefferpunkte - Aktuelle HP/Höchstzahl HP. Wenn die erste Zahl auf Null sinkt, sind Sie tot, und das Spiel ist vorbei.

Rüstungsklasse - In diesem Bereich sehen Sie die aktuelle Rüstungsklasse (AC), den aktuellen Schadenswiderstand (DR) und die aktuelle Schadensgrenze (Damage Threshold - DT) Ihrer Panzerung. Dies sind die verschiedenen Arten DR/DT:

Normal - Patronen, Messer und andere stumpfe oder scharfe Gegenstände.

Laser - Durch Laserwaffen verursachter Schaden. Bei dieser Art Schaden bietet eine reflektierende Panzerung höhere Werte für DT/DR.

Feuer - Schaden, der durch Flammenwerfer und andere Hitzequellen verursacht wird.

Plasma - Durch Plasmawaffen verursachter Schaden. Diese Waffen machen Gebrauch von super-heißer Materie, die praktisch zu reiner Energie geworden ist. Ziemlich komplizierte Sache.

Explosion - Explosionen aller Art. Erschütterungen und Explosionsschaden.

Die beiden Bereiche unten in Ihrem Anzeigefenster sind für Ihre im Moment aktiven Objekte bestimmt (die Objekte in ITEM1 und ITEM2). Grundlegende Informationen über das Objekt oder die Waffe werden hier angezeigt, z.B. der Name. Die übrigen angezeigten Informationen richten sich nach der Objektart. Bei Waffen sieht man Schaden, Bereich, Munitionsart sowie verbleibende/maximale Schußzahl. Für andere Objekte erscheint eine kurze Beschreibung der wichtigsten Einzelheiten.

Aktuelles Gewicht/Gesamtgewicht - Die beiden Zahlen unten auf dem Bildschirm zeigen das aktuelle Gesamtgewicht all Ihrer Inventarobjekte sowie das Höchstgewicht, das Sie tragen können. Das aktuelle Gewicht kann nicht größer sein als das Gesamtgewicht.

Waffenfach - In dieses Fach kann man ausschließlich Waffen legen. Benutzen Sie den Handcursor, um Waffen in diesem Fach abzulegen. Jede Waffe, die sich gerade im Waffenfach befindet, wird in Ihr Inventar zurückgelegt.

Objektfach - Diese beiden Fächer können Gegenstände, z.B. Waffen, enthalten. Andere Gegenstände können hier abgelegt und von der Interface-Leiste aus benutzt werden. ITEM1 kann in leerem Zustand für unbewaffnete Angriffe mit den Fäusten verwendet werden. ITEM2 kann in leerem Zustand für unbewaffnete Angriffe mit den Füßen verwendet werden.

Es gibt auch noch die Schaltfläche DONE. Klicken Sie auf DONE, wenn Sie zum Spiel zurückgehen. Solange der Inventarbildschirm aufgerufen ist, wird das Spiel unterbrochen. Sie können sich also soviel Zeit lassen, wie Sie möchten - im Spiel steht die Zeit derweil still.

Andere Inventarhandlungen



Sie können Waffen laden und entleeren. Ziehen Sie die richtige Art Munition zur Waffe. Die Waffe versucht, die gezogene Munition zu laden. Zum erfolgreichen Laden einer Waffe müssen Kaliber der Munition und der Waffe übereinstimmen (also keine 9mm-Patronen in einer 10mm-Waffe,) und der Munitionstyp (JHP, FMJ) muß der Waffe

entsprechen. Ist die Waffe ganz geladen, so können Sie auch keine weitere Munition einlegen.

Zum Entleeren der Munition aus einer Waffe verwenden Sie das Handlungssymbol Unload Ammo. Die Munition wird dann in Ihr Inventar aufgenommen.

Figurenbildschirm

Der Figurenbildschirm bietet Ihnen Zugriff auf alle Informationen über Ihre Figur. Auf diesem Bildschirm finden Sie detaillierte Informationen über alle Statistiken, Eigenschaften, Extras, Fertigkeiten und karmischen Ergebnisse Ihrer Figur. Hier können Sie Ihre Figur auch aufwerten, wenn Sie höhere Erfahrungs-Level erreichen.

In diesem Abschnitt der Anleitung werden die Funktionen des Figurenbildschirms erklärt. Weitere Informationen über die Charakteristiken auf diesem Bildschirm (Statistiken, Fertigkeiten, Eigenschaften, Extras und karmische Kebabs) finden Sie im Kapitel Figurenübersicht.

Der Figurenbildschirm informiert Sie in erster Linie über den Zustand Ihrer Figur.

Gehen Sie umgehend zum Figurenbildschirm, sobald Sie einen neuen Erfahrungs-Level erhalten.

Der Figurenbildschirm innerhalb des Spiels unterscheidet sich vom Figurenbildschirm zur Erstellung oder Modifizierung einer Figur. Es gibt ein paar wichtige Unterschiede, z.B. können Sie hier die Statistiken Ihrer Figur nicht ändern, und anstelle des Bereichs zur Auswahl einer Eigenschaft erscheinen hier Extras, Karma und Abschüsse.

Sie können auf jeden Text und jedes Objekt auf diesem Bildschirm klicken - im Informationsfeld unten rechts erscheinen dann weitere Informationen zur von Ihnen gewählten Statistik, Fertigkeit und so weiter.

Grundinfo und Statistiken

Oben auf dem Bildschirm werden Ihr Name, Ihr Alter und Ihr Geschlecht angezeigt. Rechts unter dieser Information befinden sich Ihre aktuellen Hauptstatistiken.

Gleich unter dieser Information erscheint ein wichtiges kleines Feld. Dieses enthält: Ihren aktuellen Level, Ihre Gesamtzahl an Erfahrungspunkten sowie die zu Erreichen des nächsten Levels erforderliche Erfahrung. Erhöhen Ihres Levels verbessert Ihre Fertigkeiten und gibt Ihnen gelegentlich Zugriff auf neue Fähigkeiten, die sogenannten Extras. Sie sollten diese Anzeige daher beachten. Unter Umständen lohnt es sich, noch eine Ratte (ob Tier, Mensch oder anderes)extra zu erledigen, um die letzten 20 fehlenden XP zu machen.

Level - Ihr aktueller Erfahrungs-Level. Je höher, um so besser.

EXP - Ihre aktuelle Gesamtzahl Erfahrungspunkte (experience points). Sie sammeln Erfahrungen, wenn sie Probleme lösen, Aufträge erfüllen, Ihre Fertigkeiten erfolgreich benutzen und natürlich alle ausschalten, die Ihnen im Weg sind.

Nächster Level - Hier sehen Sie, wieviel Erfahrung Sie zum Erreichen des nächsten Levels brauchen.

Trefferpunkte und Gesundheitsangaben

In diesem Bereich sehen Sie Ihre aktuellen und Ihre maximalen Trefferpunkte. Nicht vergessen: Wenn Ihre aktuellen Trefferpunkte zu weit fallen, laufen Sie die Gefahr vorzeitigen Todes.

Die Angaben unterhalb der HP-Gesamtzahl Ihrer Figur sind besonders wichtig. Sie informieren über jeden schweren Schaden, den Ihre Figur erlitten hat. Im Idealfall ist hier alles mattgrün, denn Knallgrün (wie der Rest des Bildschirms)bedeutet, daß Ihnen etwas Schreckliches und möglicherweise Tödliches widerfahren ist.

Vergiftung - Sie wurden vergiftet. Eine Vergiftung ist gefährlich, aber nicht unbedingt tödlich. Gift schadet über längere Zeit.

Strahlenschäden - In der Atomwüste hat jeder gewisse Strahlenschäden. Je mehr Strahlenschäden sich in Ihnen angehäuft haben, desto stärker wirkt neue Strahlung sich auf Ihren Körper aus. Strahlenschäden werden erst nach einiger Zeit spürbar, daher sollten Sie diese Anzeige regelmäßig kontrollieren. Das genaue Ausmaß Ihrer Verstrahlung ermitteln Sie mit Hilfe des Geigerzählers.

Bestimmte Verletzungen stellen eine eigene Schadensklasse dar: verkrüppelte Gliedmaßen (oder beschädigte Augen). Sie können nur mit der Fertigkeit Arzt geheilt werden. Erste Hilfe ist bei dieser Art Verletzung nutzlos. Im allgemeinen entstehen solche Verletzungen infolge schwerer Treffer im Kampf.

Sehschäden - Wenn Ihre Figur einen schweren Schlag auf die Augen oder den Kopf einstecken muß, können ihre Augen leiden. Die Wahrnehmung Ihrer Figur bleibt eingeschränkt, bis die Verletzung geheilt ist.

Armverletzung rechts/links - Wenn Ihre Figur einen schweren Schlag auf den Arm erleidet, können Arm, Handgelenk oder Hand schwer verletzt werden. Mit einer Armverletzung können Sie keine beidhändigen Waffen benutzen. Sind beide Arme in Mitleidenschaft gezogen, können Sie gar keine Waffen mehr einsetzen.

Beinverletzung rechts/links - Treffer auf ein Bein Ihrer Figur können zu Verletzungen führen. Bei Beinverletzungen kosten Bewegungen Sie zusätzliche Handlungspunkte (AP). Rennen ist bereits bei einem verletzten Bein unmöglich. Sind beide Beine verletzt, erfordert jegliche Bewegung noch mehr Handlungspunkte (AP).

Fertigkeiten

Hier erscheinen die aktuellen Level der Fertigkeiten Ihrer Figur. Die Gesamtzahl Ihrer Fertigungspunkte ergibt sich aus den erworbenen Erfahrungs-Levels und erscheint im Fertigungspunkteähler. Diese Fertigungspunkte können Sie auf die Aufwertung Ihrer Fertigkeiten verwenden oder für später sparen. Bei höheren Fertigungs-Levels kostet die Aufwertung von Fertigkeiten mehr Punkte, daher ist es sinnvoll, eine paar Fertigungspunkte aufzusparen.

Zur Verwendung von Fertigkeitspunkten klicken Sie einfach auf eine Fertigkeit, um sie zu markieren, und verschieben Sie die Ausgabeliste für Fertigkeitspunkte auf diese Fertigkeit. Klicken Sie auf Sie + oder - , um die Anzahl der Fertigkeitspunkte für diese Fertigkeit zu vergrößern oder zu verringern. Sie können die Punkte für eine bestimmte Fertigkeit nicht unter die entsprechende Ausgangspunktzahl beim Betreten des Figurenbildschirms senken.

Auf Seite 50 finden Sie Informationen über Erfahrungspunkte, Level und neue Fertigkeitspunkte.

Extras, Karma & Abschüsse

Dieser Bildschirmabschnitt enthält drei verschiedene Anzeigen. Klicken Sie auf ein Register, wenn Sie zu einer dieser Anzeigen gehen wollen. Zur Wahl stehen:

Extras - Hier erscheinen die aktuellen Extras Ihrer Figur, ihre speziellen Fähigkeiten, die sie sich alle paar Level erwirbt. In der Regel können Sie nach jedem dritten Level aus einer Liste von Extras wählen. Figuren mit der Eigenschaft Skilled (Geschickt) müssen vier Level bewältigen, ehe Sie ein neues Extra wählen dürfen. Jedes Extra erscheint als eigenständiger Eintrag. Wenn Sie ein Extra mehrere Male gewählt haben, um die entsprechende Fähigkeit zu steigern, erscheint dieser Rang als Zahl neben der Bezeichnung des Extras.

Karma - Als Spieler treffen Sie folgenschwere Entscheidungen für Ihre Figur. Ob zum Guten oder zum Schlechten - Ihre Handlungen ändern Ihre Figur. In dieser Anzeige können Sie drei Arten von Informationen abrufen: Karmastand, Ruf in der Stadt und Besonderer Ruf.

Der Karmastand Ihrer Figur ist eine Art Gesamtergebnis aller Handlungen, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt ausgeführt haben. Eine positive Zahl bedeutet, daß Sie im Prinzip einer der Guten gewesen sind. Eine negative Zahl bedeutet, daß Sie einer der Schlechten gewesen sind. Schlechte Taten verringern Ihr Karma, während gute Taten Ihr Karma erhöhen. Ein Karma um Null bedeutet, daß Sie eher neutral sind.

Ihr Ruf ist ebenfalls eine Bewertung Ihrer Taten, bezieht sich aber nur auf Handlungen, die andere Leute sehen können. An jedem Schauplatz ist man anderer Ansicht über Sie, aber an manchen Orten hört man aus einer anderen Stadt von Ihnen. Ihr Ruf wird daher Ihrem Leumund in anderen Städten entsprechend modifiziert. Eine positive Zahl bedeutet einen guten Ruf, eine negative Zahl einen schlechten Ruf, und eine Zahl um Null liegt ist neutral.

Einen Besonderen Ruf erwirbt sich Ihre Figur durch atemberaubend gutes oder schlechtes Verhalten.

Abschüsse - Hier sehen Sie eine nach Wesen (einschließlich Menschen) sortierte Übersicht all Ihrer getöteten Gefechtsgegner.

Informationskarte

Diese Karte wird ständig aktualisiert und zeigt Ihnen genaue Informationen über aktuelle Statistik, Fertigkeit, Extra, Eigenschaft, karmische Knubbel und alles andere, was man vom Figurenbildschirm aus wählen kann.

Print, Cancel and Done

The following options are available at the bottom of the character screen.

Print - Pressing this button will save the current record of your character as a text file on your own computer. Show it to your friends, or post it on the Internet. When you press this button, a window will appear. Type the name of the text file in this window. When you hit the ENTER key on your keyboard, the text file will be saved. If you want, you can then copy this text file to your printer, or open it with a text editor and print it out from there.

Cancel - Returns to the game. All changes that you have made to this character since you entered this screen will be lost. If you spend some skill points, or if you purchase a Perk that you later regret, press this button and, with a wave of a magic wand, everything will be as it was!

Done - Accepts any changes that you have made and returns you to the game. The typical way of exiting the character screen.

Der heilige RobCo PIPBoy 2000



Eines der heiligsten Werke in der Fallout 2 - Welt ist der RobCo PIPBoy 2000, und eine Ihrer ersten Aufgaben ist es, Ihrer Figur den PIPBoy zu beschaffen.

Mit den Schaltflächen auf der linken Seite des Bildschirms bestimmen Sie die Hauptfunktion des PIPBoy. Alle anderen Befehle werden direkt über den Bildschirm des PIPBoy eingegeben. Weitere Informationen erhalten Sie in der Regel, indem Sie auf die Textzeilen klicken.

Funktionen des PIPBoy 2000

So funktioniert der PIPBoy:

Uhr- und Kalenderfunktion

Oben links auf dem PIPBoy-Bildschirm sehen Sie das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit. Das Datum wird als Tag:Monat:Jahr gezeigt. Die Zeit wird als 24-Stunden-Uhr dargestellt.

Die Schaltfläche zwischen Datum und Zeit ist ein Wecker. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, sehen Sie in der Hauptanzeige eine Liste der möglichen Weckereinstellungen. Wählen Sie eine dieser Einstellungen aus, und die Spielzeit verläuft dementsprechend im Zeitraffer. Während dieser Zeit schläft Ihre Figur, oder sie ruht sich aus. Auf diese Weise sammeln Sie mehr Trefferpunkte, weil Sie Ihrer Figur Bewegung und Kämpfe ersparen.

Die Zeitschalter "bis" (until) haben eine etwas stärkere Wirkung. Sie lassen die Zeit vorrücken, bis die gewählte Bedingung erfüllt ist.

Während Ihre Figur sich ausruht, vergeht die Zeit schnell. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Figur zu wecken und den Rest der Zeituhr zu löschen.

Status

Die Hauptfunktion Ihres PIPBoy ist es, die aktuellen Fortschritte Ihrer Figur aufzuzeichnen. Alle Ihrer Figur zugewiesenen Aufgaben werden in diesen Abschnitt des PIPBoy aufgenommen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche klicken, um eine Liste der aktuellen und der früheren Aufgaben aufzurufen. Erfüllte Aufgaben erscheinen durchgestrichen.

Die Statusfunktion zeigt auch Daten an, die von Holobändern kopiert wurden. Holobänder sind eine Art Datenträger. Wenn Sie sich die Daten ansehen möchten, wählen Sie einen Eintrag aus. Sind mehrere Seite Daten vorhanden, so können Sie mit Hilfe der Textschaltflächen NEXT (Nächste) und BACK (Zurück) blättern. Zum Kopieren der Daten von einem Holoband wählen Sie das Holoband auf dem Inventarbildschirm gefolgt vom Handlungssymbol Use des Befehls cursors.

Automaps (Automatische Karten)

Auf Ihrem PIPBoy können Sie für jeden Schauplatz, den Ihre Figur besucht hat, eine automatische Karte abrufen.

Archives (Archiv)

Alle Filme werden vom PIPBoy auf Video aufgezeichnet und können später abgerufen werden.

Close (Schließen)

Mit dieser Schaltfläche schalten Sie den PIPBoy aus und kehren zum Spiel zurück.

Karten

Die Spielansicht zeigt nur einen kleinen Teil der Fallout 2-Welt. Zusätzlich gibt es Karten in drei verschiedenen Maßstäben zeigen. Nach Größe geordnet sind das:

Die Weltkarte



Die Weltkarte ist die größte Karte im Spiel und zeigt die Atomwüste. Sie brauchen diese Karte, um Ihre Figur von Stadt zu Stadt zu bewegen. Zum Betreten der Weltkarte müssen Sie eine Stadt über ein "Ausgangsraaster" verlassen. Ein Ausgangsraster kann zum Beispiel so aussehen: Unterscheiden Sie zwischen den zwei Arten von Ausgangsrastern.

Grüne Ausgangsraster bringen Sie von einem Stadtteil zu einem anderen, braune Ausgangsraster bringen Sie zur Weltkarte. Stellen Sie sich auf das Ausgangsraster, um automatisch transportiert zu werden. Sie können einem ungastlichen Schauplatz mit Hilfe eines Ausgangsrasters entfliehen, aber erwarten Sie bei Ihrer Rückkehr keine Freudentränen.

Die Weltkarte ist in vier verschiedene Bereiche aufgeteilt:

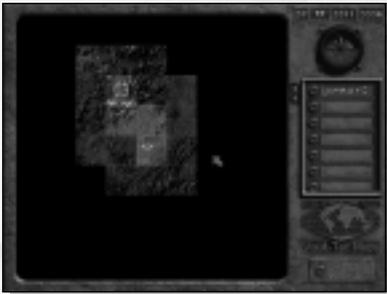
Map Display (Kartenanzeige) - Dies ist die Kartenansicht. Unerforschte Gebiete sind dunkel. Das Gebiet unmittelbar um das von Ihnen erkundete Gebiet herum ist leicht erhellt. Das bedeutet, daß Ihre Figur zwar schon gesehen hat, was sich in diesem Gebiet befindet, aber diesen Teil der Weltkarte noch nicht durchwandert hat. Grüne Kreise sind wichtige Orte, zumeist Städte, die Sie besuchen können. Zu großen grünen Kreisen gibt es einen Stadtplan (siehe unten.)

Sun/Moon Display (Anzeige für Sonne/Mond) - Hier sehen Sie das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit.

Location List (Schauplatzliste) - Sobald Sie einen wichtigen Schauplatz entdecken, wird eine Schaltfläche für diesen Schauplatz auf die Liste gesetzt. Um einen bereits bekannten Schauplatz zu besuchen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche, und Ihre Figur macht sich sofort auf den Weg dorthin.

Town/World Button (Stadt/Welt-Schaltfläche) - Zum Umschalten zwischen Stadtplan und Weltkarte.

Reisen auf der Weltkarte



Zur Bewegung durch die Welt ziehen Sie den Cursor auf das gewünschte Ziel, und klicken Sie darauf. Sie erreichen Ihr Ziel nicht sofort, sondern die Reise kann in Spielzeit Tage oder Wochen dauern.

Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, erscheint ein grünes Dreieck. Klicken Sie auf dieses Dreieck,

um den Schauplatz zu betreten. Die Atomwüste ist nicht leicht zu durchqueren. Sie müssen zwei Hindernisse überwinden - das Gelände und Zufallsbegegnungen. Beides kann Ihre Reise verlangsamen und Ihnen das Leben schwer machen.

Zufallsbegegnungen

Während Ihrer Reise auf der Weltkarte können Sie anderen Reisenden oder gefährlichen Tieren begegnen. Bei diesen Zufallsbegegnungen wissen Sie nicht, wann Sie auf wen oder was stoßen. In manchen Gebieten müssen Sie eher auf Zufallsbegegnungen gefaßt sein als in anderen.

Zufallsbegegnungen sind meistens, aber nicht immer, feindlicher Art.

Ob Sie eine Zufallsbegegnung erkennen können, ehe Sie selber entdeckt werden, hängt von den folgenden Faktoren ab: der Entwicklung Ihrer Fertigkeit als Trapper, einigen Extras und der Verfügbarkeit des Bewegungsmelders (Motion Sensor). Wenn Sie die Begegnung als Erster erkennen, haben Sie zwei Möglichkeiten: die Begegnung vermeiden und Ihre Reise fortsetzen oder die Begegnung vollziehen.

Der Stadtplan

Der Stadtplan ist eine detaillierte grafische Darstellung eines wichtigen Schauplatzes, in der Regel einer Stadt (daher der Name). Der Stadtplan vermittelt Ihnen einen Eindruck davon, um was für eine Art Schauplatz es sich handelt und wo sich die größeren Gebäude und andere interessante Dinge befinden. Außerdem bietet Ihnen der Stadtplan die Möglichkeit, direkt in eine bereits erforschte Stadt zu gehen.

Zum Zugriff auf einen Stadtplan klicken Sie auf die Schaltfläche TOWN/WORLD (Stadt/Welt) auf der Weltkarte. Wenn Sie sich einen anderen Stadtplan ansehen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche eines bereits besuchten Ortes auf der Schauplatzliste.

Die grünen Dreiecke funktionieren genauso wie auf der Weltkarte. Klicken Sie auf eines der Dreiecke, um sofort zu diesem Teil der Stadt zu gelangen.

Automatische Karte



Eine automatische Karte ist eine verkleinerte Version einer Spielansichts-Karte, so daß Sie die ganze Karte auf einen Blick sehen können. Zum Zugriff auf die automatische Karte der aktuellen Karte Ihrer Figur klicken Sie auf die Schaltfläche MAP (Karte) auf der Interface-Leiste.

Die automatische Karte ist ein Fenster. Es wird nur die aktuelle Ebene der Karte gezeigt, auf der Sie sich befinden. Alle anderen Ebenen (wie z.B. der Keller eines Gebäudes oder ein zweites Stockwerk) werden auf dem PIPBoy abgebildet. Beachten Sie, daß die automatische Karte nur große Objekte zeigt, z.B. Mauern und Gebäude.

Ihr aktueller Standpunkt wird durch ein rotes Kreuz markiert. Ausgangsraster sind orangefarben.

Wenn Sie den Bewegungsmelder als aktives Objekt haben, können Sie auf die Schaltfläche SCANNER klicken, wodurch andere Wesen auf der automatischen Karte sichtbar werden. Alle anderen Wesen werden als rote Punkte dargestellt. Sie können nur die Karte scannen, auf der Ihre Figur sich im Moment aufhält.

Mit Hilfe der Schaltfläche HI/LO (Hoch/Niedrig) schalten Sie zwischen hoher und niedriger Auflösung um. Bei der hohen Auflösung sehen Sie mehr Einzelheiten. Die niedrigere Auflösung ist bei manchen Karten übersichtlicher.

CGF-Interaktionen

Computergesteuerte Figuren (CGF) sind die anderen Figuren, mit denen Ihre Figur die Fallout 2-Welt teilt. Sie verbringen Großteil Ihrer Zeit damit, sich mit ihnen auf irgendeine Weise zu verständigen.

Dialoge

Gespräche sind ein wichtiger Teil Ihrer Arbeit als Entdeckungsreisender, da sie dadurch Informationen und abenteuerliche Aufgaben erhalten.

Um jemanden anzusprechen, müssen Sie den Befehlscursor und das Handlungssymbol Talk benutzen. Dieses Symbol ist die Standardhandlung; meistens müssen Sie nur auf eine Person klicken, um ein Gespräch mit ihr anzuknüpfen. Manche Personen leiten auch von selbst ein Gespräch ein, wenn Sie nahe genug an sie herangehen.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Dialogen: Plaudern (Chatting) und erweiterte Dialoge.

Plaudern



Wenn jemand Ihnen nur wenig zu sagen hat und nicht daran interessiert ist, was Sie zu sagen haben, plaudert er nur mit Ihnen. In diesem Fall erscheint in der Hauptspielansicht eine Dialogzeile über seinem Kopf. Ab und zu sind wichtige Informationen oder Anweisungen in einer solchen Dialogzeile versteckt.



CGF plaudern selbst während eines Kampfes. Diese Äußerungen sind allerdings nur Beleidigungen (Taunts). Zum Glück können Sie diese über den Einstellungsbildschirm ausschalten.

Erweiterter Dialog

Wenn Ihnen eine CGF mehr zu sagen hat und wenn Sie auf Fragen antworten können oder Fragen stellen wollen, gelangen Sie zum speziellen Bildschirm für erweiterte Dialoge. Auf diesem Bildschirm sehen Sie ein Bild der CGF und erfahren, was sie zu sagen hat. Sie können ihr auch antworten. Dieser Bildschirm bietet Ihnen außerdem die Möglichkeit, mit der CGF zu feilschen oder zu tauschen zu machen und sich das aktuelle Gespräch noch einmal anzusehen.

Manche CGF sind besonders bedeutend. In diesem Fall erscheint Ihr Porträt. Andere CGF sind weniger bemerkenswert und werden nur als Gestalt in der Spielansicht abgebildet.

Achten Sie beim Kopf einer CGF auf ihren Gesichtsausdruck, der Aufschluß darüber gibt, wie sie wirklich über Sie denkt. Die Dialogzeilen der CGF erscheinen unter ihrem Porträt oder ihrem Bild. Wenn der Text nicht auf einen Bildschirm paßt, wird er auf mehreren Bildschirmen hintereinander gezeigt, bis Sie den vollständigen Text gesehen haben. Mit dem Mauszeiger können Sie sich den Text noch einmal ansehen oder weiterblättern.

Unterhalb des Textes der CGF sehen Sie, was Ihre Figur gerade sagen könnte. Die möglichen Äußerungen richten sich nach Ihrer Figur. Dabei sind ihre Charakteristiken am wichtigsten, insbesondere die Intelligenz, aber manchmal auch ihre besonderen Fertigkeiten. Was Ihre Figur sonst noch getan oder anderen Leuten erzählt hat, beeinflußt ebenfalls die Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Wenn Sie nur [DONE] sehen, ist das Gespräch zu Ende.

Die Reaktionen der einzelnen CGF auf die verschiedenen Äußerungen fallen ganz unterschiedlich aus. Wenn Ihre Figur etwas Dummes oder Unangemessenes sagt, regen manche CGF sich darüber auf und anderen ist es schnurzegal. Da Sie mit einer höheren Intelligenz mehr Optionen zu sehen bekommen, reicht die Auswahl bald vom einfachen Grunzen bis zu ausgefeilten Schmähreden gegen die kapitalistischen Kriegshetzer. Eine Intelligenz von drei Punkten oder weniger bedeutet, daß Ihre Figur sich nicht wie ein intelligentes Wesen unterhalten kann. CGF können Figuren mit extrem niedriger IN nur mit Mühe verstehen.

Zur Auswahl einer Dialogzeile für Ihre Figur ziehen Sie den Mauszeiger darauf und drücken die linke Maustaste, sobald die Zeile markiert ist. Normalerweise erwidert die CGF auf Ihre Worte, und Sie erhalten neue Optionen für Ihre Antwort. Der Dialog wird fortgesetzt, bis die CGF Ihnen nichts mehr zu sagen haben oder bis Sie etwas sagen, das den Gesprächspartner richtig so wütend macht, daß er einen Kampf beginnt.

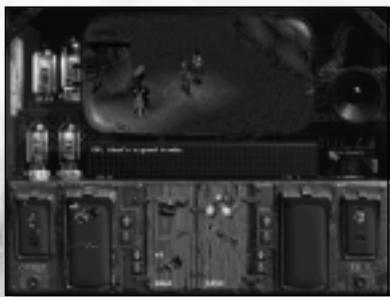
Bei manchen Ihrer Dialogzeilen gibt es mehrere Reaktionsmöglichkeiten für die CGF. Diese Zeilen hängen normalerweise mit einer bestimmten Fertigkeit zusammen (im allgemeinen Reden, doch manchmal auch mit anderen Fertigkeiten oder sogar Statistiken). Meistens wird Reden gebraucht, um zu lügen. Wie gut Ihre Lüge ist und ob die CGF Ihr Spiel durchschauen kann (oder nicht), hängt von Ihrer Fertigkeit im Reden ab.



Wenn Sie sich den erweiterten Dialog noch einmal ansehen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche REVIEW (Erneut lesen) auf diesem Bildschirm. Sie sehen dann das ganze Gespräch wortwörtlich in einem einfachen Fenster.

Sie können ein Gespräch erst verlassen, wenn Sie es völlig beendet haben. Wenn Sie ein Gespräch mit einer CGF angefangen haben, müssen Sie es auch beenden. Normalerweise bietet eine Ihrer Optionen Ihnen die Möglichkeit, das Gespräch zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu beenden, und wenn Sie und die CGF einander nichts mehr zu sagen haben, erscheint die Option [DONE], aber bis dann müssen Sie an der Unterhaltung teilnehmen.

Feilschen



Feilschen findet beim Tauschhandel statt. In Ermangelung eines richtigen Währungssystems oder einer Regierung zur Verwaltung eines derartigen Systems vertrauen die meisten Einwohner auf den Tauschhandel, um überleben zu können.

Zum Zugriff auf das Interface zum Feilschen klicken Sie auf die Schaltfläche BARTER (Feilschen) auf dem Dialogbildschirm. Wenn Sie das Feilschen beenden möchten, ohne den Tausch auszuführen, klicken Sie auf die Schaltfläche TALK. Sie gelangen dann zurück zum normalen Dialogbildschirm.

Ihre Inventarliste erscheint links auf dem Bildschirm. Ausrüstung und andere Gegenstände, mit denen die CGF handelt, erscheinen rechts. Auf der Tabelle zwischen den beiden Listen findet der Austausch statt. Unten in den Spalten der Tabelle steht der Gesamtwert aller auszutauschenden Gegenstände. Wenn Sie in Ihrer Spalte Gegenstände hinzufügen, steigt der Dollarwert. Der angegebene Wert in Dollar in der Spalte der CGF ist der Gesamtwert aller Gegenstände, die Sie haben möchten. Sobald Sie mehr bieten, als die Gegenstände der CGF (in Dollar) wert sind, klicken Sie auf die Schaltfläche Offer (Angebot).

Preisfaktoren

Der Gesamtwert Ihrer Waren im Vergleich mit den Waren, welche die CGF dafür tauschen will, wird von einer Vielzahl Faktoren bestimmt.

Der wichtigste Faktor ist natürlich Ihre Fertigkeit im Feilschen. Je höher Ihre Feilschfertigkeit, desto bessere Geschäfte können Sie machen.

Auch die Feilschfertigkeit der CGF ist zu berücksichtigen. Manche CGF verlangen einfach höhere Preise für Ihre Waren (zum Beispiel Ladenbesitzer).

Ihr Ruf beeinflusst den Wert des Tausches. Mit einem guten Ruf können Sie ein besseres Geschäft machen.

Auch die Reaktion der CGF auf Ihre Figur beeinflusst den Wert der Waren, die getauscht werden. Wenn der Händler Ihre Figur mag, bietet er Ihrer Figur bessere Tauschbedingungen.

Truppgenossen

Andere Leute können sich Ihrer Figur anschließen. Manchmal müssen Sie dazu überreden müssen, eine Aufgabe lösen, ihnen Geld zahlen oder sie auf andere Art überzeugen, daß Ihre Figur ihre Dienste nötig hat.

Es hat viele Vorteile, mit anderen einen Trupp zu bilden. Die anderen können Ihnen im Kampf beistehen und ihre Erfahrungen und Fertigkeiten mitbringen. Zusammen können sie mehr Ausrüstung tragen und Ihnen mit Informationen und Ratschlägen weiterhelfen.

Und weil sich die Anzahl der Ziele im Kampf erhöht, steigen die Chancen Ihrer Figur, ungeschoren davonzukommen.

Sie haben allerdings nur wenig Kontrolle über die Mitglieder Ihres Trupps. Während eines Kampfes können Sie nicht direkt steuern. Sie erteilen zwar vor Kampfbeginn Befehle, aber in der Hitze des Gefechts macht jeder, was er will.

Wenn Sie das Handlungssymbol Talk auf ein Mitglied Ihres Trupps anwenden, bekommen Sie Zugriff auf die beiden Faktoren, die Sie steuern können: Inventar und Standard-Kampfstrategien.

Inventar der Truppgenossen



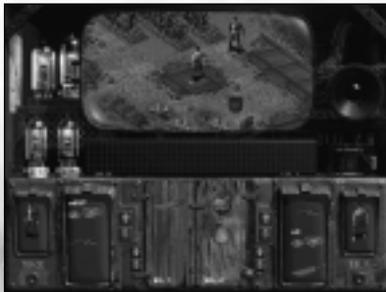
Wenn Sie mit einem Truppgenossen sprechen, erscheint der erweiterte Dialogbildschirm. Achten Sie darauf, daß die Schaltfläche BARTER durch die Schaltfläche TRADE (Tausch) ersetzt wurde. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und das Tausch-Interface schiebt sich über den unteren Teil des Bildschirms.

Tauschen erfolgt ähnlich wie Feilschen (siehe Seite 40), aber es gibt einige wichtige Unterschiede.

Der erste Unterschied ist, daß die Werte unten in der Tabelle das Gesamtgewicht des Inventars der beteiligten Figuren wiedergeben.

Der zweite und wichtigste Unterschied ist, daß ein Tausch mit Truppgenossen ruhig ungerecht sein darf.

Kampfsteuerung für Truppgenossen



Auf dem erweiterten Dialogbildschirm eines Truppgenossen befindet sich auch die Schaltfläche COMBAT CONTROL (Kampfsteuerung). Wenn Sie darauf klicken, schiebt das Kampfsteuerungs-Interface sich über den unteren Teil des Bildschirms.

Hier finden Sie einige grundsätzliche Informationen über diese CGF. Außerdem können Sie viele der Schaltflächen wählen, um das Verhalten der CGF zu ändern.

Die folgenden Informationen können nicht geändert werden:

HP - Aktuelle und maximale Trefferpunktzahl dieser CGF.

Fertigkeit - Die kampf unabhängige Fertigkeit, welche die CGF am besten beherrscht.

Tragkraft - Aktuelles und maximales Gewicht, das diese CGF tragen kann.

Nahkampfschaden - Der aktuelle Nahkampfschaden-Bonus dieser CGF.

AP - Die Handlungspunkte der CGF.

Sie können auf die folgenden Schaltflächen klicken:

Use Pest Weapon (Beste Waffe benutzen) - Diese Option zwingt die CGF, anstatt der aktuellen Waffe die beste Waffe aus ihrem Inventar zu gebrauchen. Welche Waffe die beste ist, hängt von der Waffeneinstellung der CGF ab. Die Waffeneinstellung ist Teil ihres Charakters (siehe unten).

Use Best Armor (Beste Panzerung benutzen) - Diese Option zwingt die CGF, anstatt der aktuellen die beste Panzerung aus ihrem Inventar zu benutzen (dabei kann es sich um die Panzerung handeln, die sie im Moment anhat). Im Gegensatz zur Spielerfigur ändert sich die Abbildung einer CGF nicht, wenn sie die Rüstung wechselt.

Disposition (Charakter)- Dies steuert das Verhalten der Truppgenossen im Kampf. Bei machen CGF können bestimmte Charakter nicht eingestellt werden.

Die ersten vier Charakter sind vorgegeben. Der fünfte Charakter, Custom (Eigene), bietet Ihnen als Spieler die Möglichkeit, die Komponenten des Charakters nach Ihren Vorstellungen einzustellen. Und falls Sie sich fragen, wie diese Komponenten eigentlich aussehen, geben wir Ihnen hier die Antwort.

Burst (Salven) - Bestimmt, wie oft ein Truppgenosse den Wahlschalter seiner Salvenwaffen betätigt.

Run Away (Weglaufen) - Bestimmt, wann ein Truppgenosse aus dem Kampf flüchtet. Beruht auf dem prozentualen Anteil der verbleibenden HP.

Weapon Preference (Bevorzugte Waffen) - Bestimmt, welche Art Waffe der Truppgenosse vorzugsweise benutzt. Wenn Sie (ausschließlich) Melee (Nahkampf), (ausschließlich) Ranged (Distanz) oder Unarmed (Unbewaffnet) auswählen, greift der Truppgenosse nicht an, falls er die angegebene bevorzugte Waffe nicht einsetzen kann.

Distance (Entfernung) - Bestimmt die Bewegung des Truppgenossen im Kampf.

Attack Who (Opfer) - Bestimmt, wen die CGF angreift, wenn sie eine Wahl hat.

Chem Use (Einsatz von Chemikalien) - Bestimmt, wie oft die CGF Chemikalien einsetzt.

Options (Optionen)



Mit den Optionen können Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden, die Einstellungen ändern oder das Spiel verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren. Sie rufen die Optionen auf, indem Sie auf die Optionen-Schaltfläche (das große "O") auf der Interface-Leiste klicken.

Exit (Beenden) - Hiermit kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Da Ihr Spiel nicht automatisch gespeichert wird, erscheint ein Dialog, in dem Sie aufgefordert werden, die Handlung zu bestätigen.

Done (Fertig) - Wenn Sie diese Möglichkeit wählen, wird das Optionsfenster geschlossen, und Sie kehren zum Spiel zurück.

Save Game (Spiel speichern)



Wenn Sie mit dem Spiel aufhören oder den erreichten Stand sichern möchten, können Sie es speichern. Es ist sinnvoller, während des Spiels regelmäßig zu speichern, besonders, wenn Sie sich in einem gefährlichen Gebiet aufhalten oder wenn Sie ahnen, daß Ihnen etwas Unangenehmes bevorsteht.

Sie haben zehn Speicherplätze. Pro Platz können Sie eine Datei speichern. Sie haben also die Möglichkeit, gleichzeitig zehn verschiedene Schauplätze oder Positionen zu speichern.

Wenn Sie mehr als zehn Spiele speichern wollen, müssen Sie eines der bereits gespeicherten Spiele überschreiben.

Sie prüfen den Inhalt einer Speicherzeile, indem Sie mit der linken Maustaste auf diese Zeile klicken. Daraufhin erscheint ein Screenshot der Szene, in der Sie das Spiel gespeichert haben, zusammen mit einem kurzen Text, der das Datum des Spiels sowie Beschreibung und Zeit des gespeicherten Spiels enthält. Um ein Spiel zu speichern, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Zeile, die Sie verwenden wollen, oder markieren Sie die Zeile, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche DONE. Geben Sie eine Beschreibung ein, die Sie daran erinnert, was an dieser Stelle passiert ist. Drücken Sie auf die Eingabetaste, oder klicken Sie auf die Schaltfläche DONE.

Load Game (Spiel laden)

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten, brauchen Sie diesen Bildschirm. Sie können den gleichen Bildschirm auch vom Hauptmenü aus aufrufen.

Um ein Spiel zu laden, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Zeile, oder klicken Sie zuerst auf die Zeile, um sie zu markieren, und klicken Sie danach auf die Schaltfläche DONE.

Preferences (Einstellungen)

Mit Hilfe der Einstellungen können Sie Aspekte des Spiels steuern. Alle Einstellungen können vom Spieler geändert werden.

Für alle nachfolgenden Einstellungen gibt es zwei oder mehr Optionen.



Die Optionen werden hinter der Bezeichnung der Einstellung in Klammern aufgelistet. Die unterstrichene Option ist jeweils die Standardeinstellung.

Game Difficulty [Easy, Normal, Hard] (Schwierigkeitsgrad des Spiels [einfach, normal, schwierig])

Damit wird der Schwierigkeitsgrad für Reaktionen und andere, nicht-kampfbezogene Fertigkeiten gesteuert. Bei Easy werden negative Reaktionsmodifikatoren halbiert, und alle Berechnungen außerhalb des Kampfes erhalten einen Bonus von +20%. Bei Hard werden alle negativen Reaktionsmodifikatoren um 25% erhöht und alle Berechnungen außerhalb von Kämpfen um -10% verringert.

Sie können diese Einstellung jederzeit während des Spiels ändern, und es gibt für keine Einstellung eine Strafe oder eine Belohnung.

Combat Difficulty [Wimpy, Normal, Rough] (Schwierigkeitsgrad des Kampfes [zimmerlich, normal, roh])

Regelt den Schwierigkeitsgrad des Kampfes. Bei Wimpy werden Trefferquote und Schaden des Gegners abgeschwächt, und er setzt weniger gezielte Schüsse ein. Bei Rough treffen Ihre Gegner häufiger, richten mehr Schaden an und setzen häufiger gezielte Schüsse ein.

Es gibt keine Strafen oder Belohnungen für eine Einstellung, und Sie können diese Einstellung ändern, wann Sie wollen.

Combat Speed [Normal -> Fastest, Player Checkbox] (Kampfgeschwindigkeit [normal -> maximal, Spieler-Kontrollkästchen])

Mit diesem Gleitregler wird eingestellt, wie schnell die CGF sich im Kampf bewegen und wie schnell sie angreifen (na ja, eigentlich wird nur die Animationsrate eingestellt - sie können immer noch genauso oft angreifen, aber es sieht aus, als ob sie sich schnell bewegen). Wenn das Spieler-Kästchen markiert ist, wird auch die Animationsrate des Spielers beschleunigt.

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

Combat Taunts [On, Off] (Beleidigungen im Kampf [ein, aus])

Mit dieser Option werden die Beleidigungen im Kampf ein- und ausgeschaltet. Wenn Sie anfangen, sich über die Sprüche der CGF in Kampf zu ärgern, können Sie diese ausschalten.

Combat Messages [Verbose, Brief] (Kampfmeldungen [wortreich, kurz])

Wenn die Kampfmeldungen auf Verbose eingestellt sind, werden sie länger und ausführlicher. Wählen Sie dagegen Brief, enthalten die Meldungen dieselben Informationen in Kurzfassung.

Target Highlight [On, Off, Targeting Only] (Zielmarkierung [ein, aus, nur bei Zielschüssen])

Entscheiden Sie, ob Figuren während des Kampfes ständig markiert (ein) sein sollen oder nicht (aus). Bei der Einstellung Targeting Only erscheint die Markierung nur, wenn der Spieler den Zielcursor im Kampf verwendet.

An der Farbe der Markierung erkennen Sie den Charakter der Figur. Im Abschnitt Kampf finden Sie eine genauere Erläuterung.

Violence Level [None, Minimal, Normal, Maximum Blood] (Blutvergießen [keines, gering, normal, Blutbad])

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Darstellung des Todes von Figuren im Spiel. Bei Maximum Blood werden die grauenvollsten, schrecklichsten Todesszenen gezeigt, die man sich vorstellen kann. Bei Normal werden die meisten Sterbeszenen gezeigt, nur die allerblutigsten nicht. Bei Minimal brechen die Figuren in einer Blutpfütze zusammen. Bei None fallen die Figuren einfach nur um.

Text Delay [Slow -> Normal -> Faster] (Textverzögerung [langsam -> normal -> schneller])

Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie, wie lange der laufende Text und die Dialoge auf dem Bildschirm zu sehen sind. Texte sind bei Slow doppelt so lange zu sehen wie bei Normal und bei Faster nur halb so lange.

Language Filter [On, Off] (Sprachfilter [ein, aus])

In Fallout 2 wird manchmal etwas derber geflucht. Ist der Sprachfilter eingeschaltet, so erscheinen diese Kraftausdrücke als "&^!@!".

Running [Normal, Always] (Rennen [normal, immer])

Bei der Einstellung Always rennt die Figur, anstatt zu gehen, wenn Sie den Bewegungscursor verwenden und auf die linke Maustaste klicken. Sie müssen die Umschalttaste drücken und mit der Maus klicken, um die Figur gehen zu lassen.

Bei Normal funktioniert alles wie gewohnt: Klicken mit der linken Maustaste = Gehen, Umschalttaste betätigen und Klicken = Rennen.

**Master Audio Volume [Off -> Quiet -> Normal -> Loud]
(Tonlautstärkereglern [aus -> leise -> normal -> laut])**

Mit diesem Gleitregler steuern Sie die Gesamtlautstärke des Tons. Off hebt alle anderen Soundeinstellungen auf. Die Steuerungen der Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe richten sich nach der Einstellung der Gesamtlautstärke.

**Music/Movie Volume [Off ->>Quiet -> Normal -> Loud]
(Lautstärke Musik/Film) [aus ->> leise -> normal -> laut])**

Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie die Lautstärke von Musik und Tons der Filmsequenzen.

**Sound Effects Volume [Off -> Quiet -> Normal ->>Loud]
(Lautstärke Soundeffekte [aus ->> leise -> normal -> laut])**

Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.

**Speech Volume [Off -> Quiet -> Normal -> Loud]
(Lautstärke Sprache [aus -> leise -> normal -> laut])**

Mit diesem Gleitregler bestimmen Sie die Lautstärke der digitalen Sprachausgabe bestimmter Figuren.

**Brightness Level [Normal -> Brighter]
(Helligkeit [normal-> heller])**

Mit diesem Gleitregler steuern Sie die Helligkeit des Bildschirms. Bei manchen Computern, Videokarten und Monitoren müssen Sie eventuell die Helligkeit ein wenig erhöhen, um die dunkleren Bildschirme besser erkennen zu können.

**Mouse Sensitivity [Normal -> Faster]
(Empfindlichkeit der Maus [normal -> schneller])**

Mit diesem Gleitregler wird eingestellt, wie schnell der Mauszeiger sich bewegt. Je höher die Einstellung, desto schneller reagiert Ihre Maus.

Item Highlight [Off, On] (Objekte markieren [aus, ein])

Bei On wird ein Objekt auf dem Boden markiert, wenn Sie den Befehlscurser darauf ziehen. Bei Off können Sie Objekte auf dem Boden nicht so leicht finden.

Subtitles [Off, On] (Untertitel [aus, ein])

Diese Einstellung gilt für alle Untertitel der Filmsequenzen. Bei On erscheint der Text unten im Bild.

FIGURENÜBERSICHT



Figurentypen



In der Fallout-Welt gibt es verschiedene Figurentypen:

Spielerfigur - Ihr Alter ego, das in der Fallout-Welt lebt. Es ist die allerwichtigste Figur des Spiels. Wenn die Spielerfigur (SF) getötet wird, ist das Spiel zu Ende.

Computergesteuerte Figuren - Jede Figur außer der SF ist eine Computergesteuerte Figur (CGF).

Truppgenossen - Manchmal findet der Spieler CGF, die sich der SF anschließen. Diese nennt man Truppgenossen, da sie zu Ihrem Trupp gehören. Ein Trupp ist eine Gruppe von Figuren mit dem gleichen Ziel. Die Truppgenossen folgen Ihrer Figur. Sie haben einen gewissen Einfluß auf die Handlungen Ihrer Genossen.

Wesen - So heißen vor allem nicht-intelligente Tiere oder Monster, aber die Bezeichnung kann auch für jede andere Art CGF verwendet werden.

Extras

Extras sind spezielle Fähigkeiten, aus denen Sie wählen können, wenn Ihre Figur einen neuen Erfahrungs-Level erreicht. Dieser Bonus ähnelt den Eigenschaften, aber Sie haben hier nur gute Eigenschaften zur Wahl, keine einzige schlechte. Sie können nach jeweils drei Leveln ein Extra auswählen (das fängt an bei Level 3 -- also nach Level 3, 6, 9, 12, 15, 18 und so weiter), es sei denn, sie verfügen über die Eigenschaft Geschickt. In diesem Fall erhalten Sie nach jeweils vier Leveln ein Extra (4, 8, 12, 16, 20 und so weiter.)

Die Liste der Extras, aus denen Sie wählen können, richtet sich nach dem Charakter Ihrer Figur. Manche Extras stehen Ihrer Figur nur dann zur Verfügung, wenn ihr Level hoch genug ist. Ihre Figur muß alle Anforderungen erfüllen oder übertreffen. Für manche Extras gibt es keine Anforderungen. Die Anforderungen für die einzelnen Extras werden weiter unten aufgelistet.

Extras werden auf dem Figurenbildschirm gewählt, nachdem Sie einen Level abgeschlossen haben, der Ihnen ein Extra einbringt. Sie können auch beschließen, kein Extra zu wählen. Wenn Sie jedoch keines auswählen, bevor Sie den nächsten extrabringenden Level erreichen, verlieren Sie es. Sie können sich höchstens ein Extra aussuchen.

Im Auswahlfenster für Extras sehen Sie alle Extras, aus denen Ihre Figur wählen darf. Wenn Sie auf der Informationskarte mehr über ein Extra sehen wollen, markieren Sie es. Mit den Pfeiltasten scrollen Sie die Liste, mit der Schaltfläche DONE akzeptieren Sie das markierte Extra. Klicken Sie auf die Schaltfläche CANCEL, um abzubrechen, wenn Sie das Extra erst beim nächsten Aufrufen des Figurenbildschirms wählen möchten. Manche Extras können mehrmals gewählt werden. Sie haben Ränge; die Zahl der Ränge gibt an, oft ein Extra gewählt werden kann. Die Zahlen der Ränge sind ebenfalls unten aufgeführt.

Extras zur Steigerung einer Fertigkeit erhöhen diese um eine bestimmte Anzahl Fertigkeitpunkte. Diese funktionieren genau wie normale Fertigkeitpunkte. Wenn die Ausgangsfertigkeit Ihrer Figur bereits hoch ist, fällt der Zuwachs geringer als bei einer niedrigen Ausgangsfertigkeit.

Erfahrung

Ihre Spielfigur sammelt durch das Überleben und Überwinden von Hindernissen Erfahrungspunkte. Wenn Ihre Figur eine bestimmte Zahl von Erfahrungspunkten gesammelt hat, steigt ihr Charakter um einen Level. Ihre Figur erhält dann mehr Trefferpunkte, mehr Fertigkeitpunkte und manchmal auch ein Extra.

Erfahrungspunkte gibt es für das Töten feindlicher Wesen, das Lösen von Problemen und den erfolgreichen Einsatz von Fertigkeiten. Je stärker der vernichtete Gegner, je komplizierter das Problem oder je schwieriger das Einsetzen der Fertigkeit, desto mehr Erfahrungspunkte erhält Ihre Figur. Auf dem Figurenbildschirm sehen Sie, wieviel Erfahrung Sie benötigen, um zum nächsten Level zu gelangen.

Level	Benötigte EXP				
1	0	2	1.000	3	3.000
4	6.000	5	10.000	6	15.000
7	21.000	8	28.000	9	36.000
10	45.000	11	55.000	12	66.000
13	78.000	14	91.000	15	105.000
16	120.000	17	136.000	18	153.000
19	171.000	20	190.000	21	210.000

und so weiter...

Auf jedem neuen Level erhält Ihre Figur folgendes:

Trefferpunkte - Addieren Sie $3+(1/2 \text{ Ausdauer})$ zu Ihrer maximalen Gesamtzahl HP.

Fertigkeitspunkte - Eine Zunahme von $5+(2x \text{ Intelligenz})$ Fertigkeitspunkten.

Ihre Figur erhält ab und zu, nach jeweils drei oder vier Leveln, ein Extra.

Fertigkeitspunkte

Auf jedem neuen Erfahrungs-Level erwerben Sie zusätzliche Fertigkeitspunkte, die Sie auf die Aufwertung einer Fertigkeit verwenden können. Die Verbesserung einer Fertigkeit kostet Ihre Figur mehr Fertigkeitspunkte bei höheren Leveln. Kernfertigkeiten werden schneller verbessert. Sie erhalten ein Plus von 2% gegenüber 1% für eine normale Fertigkeit.

Die genaue Zahl der Fertigkeitspunkte, die Ihre Figur auf jedem Level verdient, hängt von ihrer Intelligenz ab (je höher die Intelligenz, desto mehr Fertigkeitspunkte) und davon, ob sie über die Eigenschaft Geschickt (Skilled) oder das Extra Gebildet (Educated) verfügt.

Fertigkeitspunkte ausgeben

Wenn Sie Fertigkeitspunkte ausgeben wollen, klicken Sie einfach auf den Namen der Fertigkeit, um sie zu markieren, und verschieben Sie die Leiste zum Ausgeben von Fertigkeitspunkten auf diese Fertigkeit. Klicken Sie auf + oder - , um die Zahl der Fertigkeitspunkte für diese Fertigkeit zu erhöhen oder zu verringern.

KAMPF



Lebenswichtiges

Auf Ihrer Entdeckungsreise durch die Atomwüste geraten Sie früher oder später in Konflikt mit anderen Figuren oder Kreaturen geraten. Manchmal können Sie diese Probleme noch mit Diplomatie oder Schleichtechnik lösen, je nachdem, worin Ihre Figur am besten bewandert ist. Manchmal ist der Kampf jedoch unausweichlich.

Der Kampf in Fallout 2 findet in Spielzügen oder Runden statt. Der Rest des Spiels erfolgt in „Echtzeit“, d.h., die anderen Figuren bewegen sich weiter, während Sie Ihre Figur bewegen, doch im Kampf erfolgen alle Handlungen abwechselnd. Wenn Ihre Handlung oder Handlungen beendet sind, ist der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe. Sobald alle Ihre Gegner oder Verbündeten ihre Chance genutzt haben, ist die Reihe wieder an Ihnen. So geht es weiter, bis alle Kampfteilnehmer entweder tot, bewusstlos oder geflüchtet sind.

Wenn alle anderen tot oder geflohen sind, ist der Kampf beendet, und das Spiel wechselt zurück zur Echtzeit. Wenn Ihre Figur stirbt, ist das Spiel vorbei.

Kampfbeginn

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Kampf zu beginnen: angreifen oder angegriffen werden. Sie können den Kampf beginnen, indem Sie auf das aktive Objekt linksklicken, wenn es sich dabei um eine Waffe handelt, oder die Schnelltaste "A" drücken.

Derjenige, der den Kampf beginnt, ist einmal als erster am Zug, danach wird die Reihenfolge der Kampfteilnehmer durch ihre Reihenfolge-Statistik bestimmt. Das Wesen mit der höchsten Reihenfolge ist als Erster an der Reihe, dann das Wesen mit der zweithöchsten Reihenfolge und so weiter. Im Falle eines Patt ist die beste Beweglichkeit der entscheidende Faktor; wenn das nicht hilft, gibt das beste Glück den Ausschlag.

Jeder Kampfteilnehmer, vom ersten auf der Liste bis zum letzten, kommt zum Zug. Wenn jeder seine Chance hatte, fängt das Ganze oben auf der Liste wieder von vorn an.



Bei Kampfbeginn werden die Kampfschaltflächen auf der unteren rechten Seite der Interface-Leiste freigegeben. Wenn die vier Lampen um die Schaltflächen herum knallgrün sind, ist Ihre Figur an der Reihe.

Leuchten die Lampen rot, so ist eine der Computerfiguren an der Reihe. Wenn Sie am Zug sind, können Sie Handlungen ausführen.

Ziele

Eine der ersten Schritte, die Sie unternehmen müssen, ist das Bestimmen möglicher Ziele. Mit Hilfe der Einstellung Target Highlight können Sie bestimmen, wann Ziele markiert werden. Wenn Sie die Cursormodi durch Drücken auf die rechte Maustaste wechseln, finden Sie den Zielcursor. Sie können den Zielcursor auch aufrufen, indem Sie auf eine Waffe im Bereich der Schaltfläche für das aktive Objekte klicken.

Alle Ziele auf der Sichtlinie* und/oder innerhalb des Wahrnehmungsbereichs Ihrer Figur werden markiert. Die Farbe der Markierung ist wichtig.

ROT - Ein rot markiertes Wesen befindet sich auf der Sichtlinie und innerhalb des Wahrnehmungsbereichs Ihrer Figur und ist möglicherweise ein Gegner. Gehen Sie vorsichtig vor. Es kann sein, daß es sich um ein neutrales Wesen handelt, das nichts mit Ihnen und Ihren Problemen zu tun haben möchte. Es ist aber auch möglich, daß das Wesen üble Pläne für den Leichnam Ihrer Figur hegt.

GELB - das Wesen befindet sich außerhalb der Sichtlinie Ihrer Figur, aber innerhalb ihres Wahrnehmungsbereichs. Ihre Figur kann dieses Wesen nicht angreifen, es sei denn, sie geht näher an das Wesen heran.

GRÜN - Dieses Wesen ist Ihr Freund. Nicht schießen!

KEINE - Wenn ein Wesen nicht markiert ist, befindet es sich außerhalb der Sichtlinie und des Wahrnehmungsbereichs Ihrer Figur.

* Sichtlinie: Die Sichtlinie ist eine gerade Linie zwischen zwei Figuren. Wenn die Linie blockiert wird, sind die Figuren nicht auf einer Sichtlinie miteinander. Die Sichtlinie beruht auf Gegenseitigkeit: Eine Figur ist auf der Sichtlinie eines Wesen, wenn dieses Wesen sich auf der Sichtlinie der Figur befindet. Die Sichtlinie kann durch Mauern, Bäume und andere große Objekte blockiert werden.

* Wahrnehmungsbereich: Der Wahrnehmungsbereich ist der Bereich, in dem Ihre Figur nicht nur sehen, sondern auch hören oder riechen kann. Wenn ein Wesen sich hinter Ihrer Figur befindet, kann Ihre Figur das selbst aus einiger Entfernung wissen, da sie es gerade noch wahrnehmen kann.

Handlungspunkte

Die Zahl der Handlungen, die Sie während eines Spielzugs ausführen können, richtet sich nach der Gesamtzahl Ihrer Handlungspunkte (AP).

Sie geben bei jeder Handlung AP aus, bis keine mehr übrig sind und ihr Spielzug damit endet.

Die Zahl der Handlungspunkte Ihrer Figur erscheint über dem aktiven Objekt auf der Interface-Leiste. Die AP-Lampen zeigen nur die ersten 10 Handlungspunkte, die Sie haben. Wenn Sie mehr als 10 übrig haben, sind diese nicht zu sehen.

Kampfhandlungen

Die folgende Übersicht zeigt Ihnen, wie viele Handlungspunkte Sie in etwa für eine Handlung benötigen. Die genaue Punktzahl hängt von Ihrer Figur und dem von Ihrer Figur benutzten Objekt ab.

Handlung	Grundkosten in AP
Gehen	1 AP pro Sechseck
Nahkampfangriff	3 AP
Nahkampfwaffenangriff	4 AP
Distanzangriff (Einzelschuß)	5 AP
Distanzangriff (Salve)	6 AP
Gezielter Angriff	+1 AP
Nachladen von Munition	2 AP
Zugriff auf das Inventar	4 AP
Öffnen einer Tür oder andere Handlung	3 AP
Zwischen aktiven Objekten umschalten	0 AP
Waffenmodus wechseln	0 AP

Bewegung

Die Zahl der AP für die Bewegung wird in der Mitte des Bewegungscursors angezeigt, wenn Sie ihn einen Moment lang über das Zielsechseck halten. Wenn im Cursor ein rotes X zu sehen ist, haben Sie nicht genug AP, um so weit zu gehen, oder jemand (bzw. etwas) blockiert Ihren Zugang zu diesem Sechseck. Halten Sie die STRG-Taste (CTRL) gedrückt, während Sie für die Bewegung klicken, um genug AP zum Ausführen der Bewegung und dem gleichzeitigen Einsatzes Ihres aktiven Objekts zu reservieren.

Angriff

Die Zahl der für einen Angriff benötigten AP richtet sich nach der Art Ihres Angriffs und der verwendeten Waffen. Die AP-Kosten Ihres Angriffs können Sie immer unten links auf der Schaltfläche für das aktive Objekt ablesen.

Zielschüsse erfordern mehr Zeit zum Zielen und kosten daher einen zusätzlichen AP.

Zum Angriff klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt (die entweder eine Waffe enthält oder, wenn Sie unbewaffnet angreifen wollen, leer ist), bis die Schaltfläche den gewünschten Angriffsmodus anzeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche, um einen Zielcursor aufzurufen. Ziehen Sie den Zielcursor auf Ihr Ziel, und drücken Sie erneut die linke Maustaste, um anzugreifen.

Sie können während eines Spielzugs immer wieder neu angreifen, bis Ihnen die AP dafür ausgehen. Sie können sogar auf zwei verschiedene Arten angreifen.

Inventar

Wenn Sie die Schaltfläche INV drücken, um auf Ihr Inventar zuzugreifen, kostet Sie dies 4 AP.

Sobald Sie jedoch im Inventar sind, können Sie dort so viele Handlungen ausführen, wie Sie wollen.

Andere Handlungen

Handlungen, die Zeit und Mühe erfordern, zum Beispiel das Öffnen einer Tür, kosten 3 AP. Manche Fertigkeiten oder Handlungen verlangen soviel Spielzeit, daß Sie sie nicht während eines Spielzugs einsetzen können. Insbesondere die Fertigkeiten Erste Zeit und Arzt können im Kampf nicht angewendet werden.

Manche Interface-Handlungen erfordern so gut wie keine Zeit. Mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt zu klicken, um den Waffenmodus zu wechseln, kostet keinen einzigen AP. Auch das Umschalten zwischen den Fächern für das aktive Objekt kostet nichts.

Trefferchancen



Angriffe im Kampf sind keine bombensichere Sache. Die Leute stehen nicht still und geben sich alle Mühe, nicht getroffen zu werden. Schläge, die normalerweise eine Verletzung verursachen würden, prallen von Panzerung ab.

Bei Waffenangriffen wird daher oft von der "Trefferchance" gesprochen. Sobald Sie den Zielcursor auf ein legales Ziel ziehen, erscheint der Wert für die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Dieser Prozentwert berücksichtigt eventuelle Modifikationen und bezeichnet die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie das Ziel tatsächlich treffen. Je höher die Zahl, desto besser stehen Ihre Chancen, den Gegner zu treffen.

Selbst mit besonders großen Fertigkeiten und allen Modifikationsfaktoren beträgt Ihre Trefferchance höchstens 95%.

Ihre Trefferchance errechnet sich aus der entsprechenden Waffenfertigkeit, modifiziert durch Entfernung, Lichtverhältnisse, Panzerung, Deckung Ihres Ziels, ob bei gezielten Angriffen auch die genaue Position des Ziels.

Bei Distanzwaffen ist die Entfernung zwischen Ihnen und Ihrem Ziel von entscheidender Bedeutung. Je näher Ihre Figur ihrem Ziel ist, desto besser sind Ihre Trefferchancen. Ihre effektive Reichweite hängt vor allem von Ihrer Wahrnehmung ab. Wenn Sie sich sehr nahe am Ziel befinden, dann erhalten Sie sogar einen Bonus für Ihre Trefferchance.

Befindet sich Ihr Ziel im Dunkeln, ist es schwerer zu erkennen. Die Lichtverhältnisse wirken sich daher auf Ihre Trefferchance aus. Je dunkler es ist, desto schwieriger ist es, ein Ziel zu treffen.

Panzerung schützt ein Ziel vor dem Angriff, indem sie den Angriff abhält. Angriffe, die abgehalten werden oder bei sehr schwerer Panzerung abprallen, fügen dem Ziel keinen Schaden zu. Toll! Der Prozentwert für die Trefferchance wird durch die sogenannte Rüstungsklasse (AC) modifiziert. Auf Seite 63 finden Sie weitere Einzelheiten zur Panzerung und wie sie Ihnen helfen kann, selbst wenn Sie getroffen wurden.

Als Deckung gelten alle Hindernisse zwischen Ihnen und Ihrem Ziel. Personen, Fässer, Bäume und Mauern bieten alle Deckung. Durch Mauern können Sie nicht schießen, aber durch ein Fenster ist das vielleicht doch möglich.

Auf Seite 54 finden Sie Einzelheiten zu Zielangriffen. Jeder Schauplatz modifiziert Ihre Trefferchance in unterschiedlichem Maße, bietet Ihnen jedoch die Möglichkeit, größeren Schaden zu verursachen.

Distanzwaffen



Distanzwaffen sind Waffen, die über eine Entfernung von einem Sechseck oder mehr eingesetzt werden können. Meistens haben Distanzwaffen eine maximale Reichweite, doch sie beträgt häufig 15, 20 oder mehr Sechsecke.

Alles von Pistolen bis zu geworfenen Steinen kann als Distanzwaffe eingesetzt werden. Sobald Sie jemanden aus einer Entfernung von mehr als 2 Sechsecken angreifen können, gilt die Waffe als Distanzwaffe

Waffenmodi

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für aktive Objekte klicken, können Sie den Waffenmodus ändern. Nicht alle Modi sind bei allen Waffen verfügbar.

SINGLE (EINZELSCHUSS) - Damit wird ein einzelner Schuß abgefeuert. Das heißt, daß bei jedem Schuß nur ein Geschosß eingesetzt wird. Der Computer gibt Ihnen nur eine Chance, Ihr Ziel zu treffen. Wenn Sie Erfolg haben, treffen Sie Ihr Ziel und verursachen Schaden.

Einzelschüsse können zugleich auch Zielschüsse sein.

BURST (SALVE) - Salvenwaffen feuern bei jedem Angriff mehrere Geschosse ab. Verschiedene Salvenwaffen haben unterschiedliche Feuerraten. Die Feuerrate bestimmt, wie viele Schuß die Waffe pro Angriff abgibt.

Salvenwaffen verbrauchen sehr viel Munition, aber im allgemeinen haben Sie eine höhere Trefferchance.

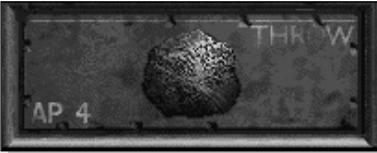


Jeder einzelne Schuß hat eine eigene Trefferchance. Selbst bei geringen Fertigkeiten haben Sie daher mit einer Salvenwaffe mit hoher Feuerrate gute Aussichten, daß wenigstens einige Schüsse

etwas treffen. „Etwas“ ist hier das Schlüsselwort. Mit einer Salvenwaffe greifen Sie nicht nur Ihr Ziel an, sondern auch alle anderen potentiellen Ziele, die sich innerhalb des kegelförmigen Wirkungsbereichs befinden.

Wenn Sie jedoch einen Salvenangriff gegen einen Gegner durchführen, der Ihnen dicht gegenüber steht -- durchlöchern Sie ihn mit all Ihren Geschossen. Der Kegel braucht einen Abstand von mindestens ein paar Sechsecken, um zu funktionieren.

Abgesehen davon, das Salvenwaffen sehr viel Munition verbrauchen, können Salven keine Zielschüsse sein. Sie verfügen einfach nicht über die nötige Kontrolle, um bei dem Rückschlag Ihr Ziel ins Visier zu bekommen.



THROW (WERFEN) - Damit schleudern Sie Waffen auf ein gegnerisches Ziel. Diese Waffen haben im allgemeinen eine kürzere Reichweite als andere Distanzwaffen. Die genaue

Reichweite hängt von der Kraftstatistik der Figur ab, die den Wurf ausführt.

Granaten, Messer und Steine können alle als Wurfwaffen verwendet werden. Wenn sich in Ihrem Inventar ein identisches Objekt befindet, wird es automatisch in dasselbe Fach gelegt. Eine geworfene Waffe muß einfach irgendwo landen. Auch wenn Sie Ihr Ziel verfehlt haben, landet sie irgendwo in Ihrer Nähe oder in der Nähe des Ziels auf dem Boden. Granaten neigen in einem solchen Fall dazu, unangenehm zu reagieren.

RELOAD (NACHLADEN) - Waffen mit Munition können nachgeladen werden.

Die Munitionsleiste neben der Schaltfläche für das aktive Objekt zeigt an, ob Sie für eine Waffe Munition brauchen und wieviel Munition noch in der Waffe vorhanden ist. Je weiter unten die Leiste sich befindet, um so schneller müssen Sie nachladen.

Anstelle dieser Methode, die Sie nur zwei AP kostet, können Sie vier AP ausgeben und auf das Inventar zugreifen. Sobald Sie im Inventar sind, können Sie dort so viele Handlungen ausführen, wie Sie wollen.

Nahkampfwaffen & unbewaffneter Kampf

Der Einsatz von Nahkampfwaffen und der unbewaffnete Kampf werden als Nahkampf zusammengefaßt. Diese Art des Kampfes spielt sich in sehr geringer Entfernung ab. Normalerweise stehen die beiden Gegner dabei auf benachbarten Sechsecken. Mit einigen Nahkampfwaffen können Sie einen Gegner angreifen, der zwei Sechsecke von Ihrer Figur entfernt ist.

Der Nahkampf hat den großen Nachteil, daß der Gegner Ihren Angriff immer erwidern kann. Mit einer Distanzwaffe können Sie aus der Entfernung auf den Gegner schießen, und ihn, wenn er selbst keine Distanzwaffe besitzt, erledigen, während er sich nähert.



SWING & THRUST (SCHWINGEN & STOSSEN) - Dies sind typische Angriffsformen für Nahkampfwaffen. Nahkampfwaffen haben eine Grundschatdensrate und erhalten einen Bonus durch die Kraft Ihrer

Figur (die Nahkampfschaden-Statistik)

Mit vielen Nahkampfwaffen können Sie Zielangriffe ausführen. Ein Zielangriff kostet Sie einen zusätzlichen AP, steigert jedoch die Wahrscheinlichkeit, daß Sie damit Schaden verursachen. Siehe Seite 54 zu Zielangriffen.

RELOAD (NACHLADEN) - Für manche Nahkampfwaffen benötigen Sie Energiezellen, eine Art Munition. Wenn der Energiepegel der Waffe sinkt, können Sie ihre Batterie mit dieser Option neu aufladen.



PUNCH (SCHLAGEN) - Wenn ITEM1 im Inventar leer ist, können Sie mit den Fäusten angreifen. Je besser Ihre Fertigkeit für den unbewaffneten Kampf und andere Charakterzüge, um so mehr Schaden

richten Ihre Schläge an. Angriffe mit Schlägen verursachen Schaden entsprechend der Nahkampfschaden-Statistik Ihrer Figur.

Wenn Figuren ihrer Fertigkeit für den unbewaffneten Kampf aufwerten, erlernen sie immer härtere Schläge. Für bestimmte Schläge benötigen Sie auch andere Eigenschaften.



KICK (TRETEN) - ITEM2 im Inventar muß leer sein, wenn Sie mit Tritten angreifen wollen. Tritte richten größeren Schaden an, kosten aber auch mehr AP. Der Schaden durch Tritte wird durch

den Nahkampfschaden modifiziert.

Figuren, die sich auf den unbewaffneten Kampf spezialisieren, erlernen immer bessere Tritte. Sie benötigen auch andere Charakteristiken, um diese besonderen Tritte einzusetzen.

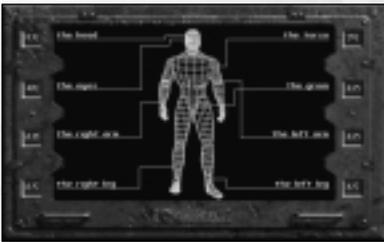
Zielschüsse



Bei den meisten Angriffen versucht man einfach nur, den Gegner zu treffen. Aber wenn die Figur sich etwas mehr Zeit nimmt, kann sie einen komplexeren Angriff ausführen, die mehr und größeren Schaden verursacht.

Zielschüsse sind nicht bei allen Angriffen möglich. Mit Salvenwaffen oder Waffen, die Explosionsschaden anrichten, können Sie keine Zielschüsse abfeuern, mit den meisten Nahkampfwaffen hingegen schon. Figuren mit der Eigenschaft Fast Shot (Schneller Schütze) bekommen das Zielsymbol gar nicht erst zu sehen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe in der Schaltfläche für das aktive Objekt, bis das Fadenkreuz unten rechts auf der Schaltfläche erscheint. Mit der linken Maustaste klicken Sie auf die Zielcursor-Schaltfläche. Der rote Cursor erinnert Sie daran, daß es sich hier um einen Zielschuß handelt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Ihr Ziel.



Sie sehen nun ein Fenster mit einem Drahtgittermodell des Ziels und allen einzelnen Körperteilen, die Sie anvisieren können.

Sie können Ihren Angriff auf eines von acht verschiedenen Körperteilen richten. Jedes Körperteil, wie zum Beispiel ein Arm oder ein Bein, ist einfacher oder schwieriger zu treffen. Die jeweilige Trefferchance wird neben der Bezeichnung eines Körperteils angezeigt. Eine Trefferchance von "--" gibt an, daß Ihre Figur keine Aussicht auf Erfolg hat. Der Angriff ist einfach zu schwierig für eine Figur mit diesem Fertigungslevel. Klicken Sie auf eine Bezeichnung eines Körperteils, um anzugreifen. Klicken Sie auf die Schaltfläche CANCEL, wenn Sie den Zielschuß doch nicht der Mühe wert finden. Der normale Angriff zielt in der Regel auf den Rumpf.

Ein Zielschuß steigert die Wahrscheinlichkeit eines Entscheidungstreffers.

Schaden

Schäden sind das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs im Kampf.

Trefferpunkte - Schäden schlucken HP. Das Ausmaß des Schadens wird immer als HP-Verlust angegeben.

Wenn der HP-Stand eines Wesens 0 erreicht, ist es tot. Wenn die Spielerfigur all ihre HP verliert, ist das Spiel vorbei.

Entscheidungstreffer - Manche Angriffe sind einfach tödlicher als andere. Beim Angriff wurde vielleicht ein lebenswichtiger Punkt getroffen, oder er wurde mit mehr Elan ausgeführt, oder der Angreifer hat einfach Glück gehabt. Ein Entscheidungstreffer richtet mehr Schaden an oder hat einen andere unangenehme Wirkung auf den Unglücklichen, der sein Ziel war. Ihre Chance, einen kritischen Treffer zu landen, richtet sich nach Ihrer Statistik Entscheidungstreffer und danach, ob Sie einen Zielschuß ansetzen, sowie nach dem Unterschied zwischen der Fertigkeit des Angreifers und dem vom Computer "gewürfelten" Ergebnis.

Entscheidende Fehler - Es ist durchaus möglich, daß der Angriff so verkorkst wird, daß der Angreifer etwas besonders Blödes macht. Das nennt man dann einen entscheidenden Fehler. Es bedeutet meistens nichts Gutes. Entscheidende Fehler unterlaufen dem Angreifer, und zwar der SF ebenso wie auch allen anderen Wesen.

Gift - Gift ist ein ganz gemeiner Angriff, denn seine Wirkung erfolgt über längere Zeit. Viele Kreaturen können neben ihren normalen HP-Angriffen auch Angriffe mit Gift ausführen. Je mehr Gift eine Figur aufgenommen hat, desto länger dauert es, bis das Gift wieder verschwunden ist, und um so mehr Schaden kann das Gift verursachen.

Mehr über Gift erfahren Sie unter Giftwiderstand, Seite 12.

Strahlung - Strahlung ist ein unsichtbarer Angriff. Sie können die Strahlung, die Sie umbringt, nicht sehen. Manche Wesen können außer normalem Schaden auch Strahlungsschäden verursachen. Und Strahlung kann von Ihrem Körper nicht abgebaut werden. Sie brauchen Medikamente oder andere Heilmethoden, um die Strahlung zu bekämpfen. Je mehr Strahlung Sie ausgesetzt waren, um so höher sind Wahrscheinlichkeit und Ausmaß des Schadens.

Unter Strahlungswiderstand auf Seite 12 erfahren Sie mehr über Strahlung.

Bewußtlosigkeit - Dies ist meistens die Folge eines Entscheidungstreffers. Das getroffene Wesen fällt zu Boden und kann nichts tun, bis es wieder zu Bewußtsein kommt. Wie Dauer der Bewußtlosigkeit richtet sich nach der Ausdauer des Wesens.

Tod - Sterben kann man auf zwei Arten: Sie verlieren all Ihre Trefferpunkte, oder Sie werden bewußtlos, wenn Sie von feindlichen Wesen umgeben sind. Von beidem ist abzuraten.

Panzerung

Panzerung ist eine Schutzkleidung, die Angriffe und Schaden von Ihnen abhalten kann.

Eine bessere Panzerung schützt Sie auch vor stärkeren Angriffen. Drei Statistiken beeinflussen Qualität und Schadensresistenz Ihrer Panzerung.

Rüstungsklasse - Bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der die Panzerung den Angriff erfolgreich abwehren kann, meistens, indem Sie den Schuß abprallen läßt. Je höher die Rüstungsklasse (AC), desto besser die Panzerung. Die AC wird von der Trefferchance des Angreifers abgezogen. Ein Beispiel: Ein Bandenmitglied (Ganger) trägt eine leichte Lederpanzerung mit einer AC von 15%. Der Wüstenaufseher (Desert Ranger) hat eine Trefferchance von 65%, wobei schon alle anderen Modifikatoren berücksichtigt wurden. Seine tatsächliche Trefferchance beträgt nur noch 50%.

Schadensgrenze - Wenn eine gepanzerte Figur getroffen wird, kann die Panzerung den Schaden begrenzen. Der Wert für die Schadensgrenze (DT) wird vom ursprünglichen Schadenswert (wieviel Schaden das Ziel ohne Panzerung nehmen würde) abgezogen. Beispiel: Nehmen wir an, der obengenannte Wüstenaufseher trifft das Bandenmitglied. Sein Angriff erzeugt 20 Schadenspunkte. Autsch! Die DT der Lederpanzerung beträgt 4. Die ersten vier Punkte des Wüstenaufsehers werden abgewehrt, wodurch nur noch 16 Schadenspunkte übrigbleiben.

Schadenswiderstand (DR) - Die Panzerung kann auch die Schadensenergie absorbieren und auf einen größeren Bereich verteilen, wodurch der Schaden verhältnismäßig geringer wird. Der DR bezeichnet den prozentualen Anteil des (nach DT) verbliebenen Schadens, der neutralisiert wird. Beispiel: Um das Bandenmitglied steht es schlecht. Zum Glück hat Lederpanzerung einen DR von 20%, wodurch die 16 Schadenspunkte auf 13 gesenkt werden. Und so wird das berechnet: $16 - (16 \times .2 = 3.2 \text{ (wird auf 3 abgerundet)}) = 13$. Die Lederpanzerung hat etwas mehr als ein Drittel des Gesamtschadens abgehalten.

Kampfende



Wenn keine feindlich gesinnten Wesen mehr da sind, endet der Kampf automatisch. Wollen Sie den Kampf jedoch vorzeitig abbrechen, benutzen Sie dazu die Schaltfläche END COMBAT auf der Interface-Leiste. Falls Gegner in der Nähe sind, die noch kämpfen wollen, funktioniert die Schaltfläche END COMBAT nicht, und Sie haben den Rest Ihrer Runde verschenkt.

Sieg im Gefecht und Plünderung der Toten

Ihre Figur erhält eine bestimmte Anzahl Erfahrungspunkte, je nachdem, wie hart im Nehmen die gegnerischen Wesen waren. Die Anzahl kann groß genug sein, um Ihre Figur zum nächsten Level zu bringen, aber vielleicht müssen Sie Ihre Entdeckungsreise fortsetzen und sich weiteren Herausforderungen stellen.

Sie können auch die Leichen fleddern. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf eine Leiche, oder benutzen Sie das Handlungssymbol Use.

ANHÄNGE



ANHANG 1:

Spielanleitung

In diesem Abschnitt finden Sie eine kurze Einführung in die Spielfunktionen, so daß Sie das Spiel von einer günstigen Ausgangsposition aus beginnen können. Wir gehen davon aus, daß Sie Fallout 2 bereits installiert und auf das Symbol Fallout 2 doppelgeklickt oder das Spiel vom Win95-Startmenü aus aufgerufen haben.

Wenn Sie im Hauptmenü NEW GAME wählen, beginnen Sie ein neues Spiel. Klicken Sie zunächst einmal auf die Schaltfläche TAKE, womit Sie Narg auswählen. Narg ist eine kampforientierte Figur, mit der das Spiel am einfachsten begonnen werden kann. Nachdem Sie vom Stammesältesten Ihre Mission erfahren haben, finden Sie sich vor dem Tempel der Prüfungen wieder. Narg, Ihre Figur, steht auf den Stufen in der Mitte des Bildschirms. Drücken Sie auf F1, wenn Sie Ihre Erinnerung bezüglich der Grundfunktionen und Symbole dieses Bildschirms auffrischen wollen.

Geben Sie Narg eine Waffe, da er ab und zu ganz gerne ein bißchen Aufruhr verursacht. Klicken Sie auf die Schaltfläche INV auf der Interface-Leiste, um Nargs Wundertüte zu öffnen. Narg ist ziemlich arm und besitzt nur einen Speer. Das muß erstmal ausreichen. Ziehen Sie den Cursor zum Speer. Drücken Sie einmal auf die rechte Maustaste, um den Cursormodus zu wechseln. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Speer, so daß Sie ihn näher betrachten können. Drücken Sie nun erneut auf die rechte Maustaste, und der Cursor wird wieder eine Hand. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Speer, und halten Sie die Taste dieses Mal gedrückt. Sie sehen nun, daß der Cursor sich in den Speer verändert. Der Cursor und der Speer sind Eins. Ziehen Sie den Speer zum Fach ITEM1, und lassen Sie die linke Maustaste los. Narg schwingt nun den Speer. Klicken Sie auf die Schaltfläche DONE, um zum Spiel zurückzugehen.

Bewegen Sie den Cursor zu den Ecken des Bildschirms. Der Bildschirm wird dann gescrollt, so daß Sie mehr von der Karte sehen können. Die Karte ist ziemlich klein. Die einzigen wirklich interessanten Einträge sind der Eingang des Tempels und der Typ, der da südlich von Ihnen steht.

Gehen Sie zum Typen, und reden Sie mit ihm. Mit einem Druck auf die rechte Maustaste wechselt der Cursormodus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Typen, ääh...Wächter. Narg rennt dann zu ihm hin und beginnt ein Gespräch. Auf Seite 37 finden Sie vollständige Informationen über das Sprechen mit computergesteuerten Figuren. Im Moment klicken Sie auf die Zeile "Just thought I'd say hello...(Ich wollte nur mal Hallo sagen...)", und verabschieden Sie sich von dem Mann. Wenn Sie den Cursor einen Moment über die CGF ziehen, sehen Sie ihre Kurzbeschreibung auf dem Anzeigebildschirm.

Wechseln Sie zum Bewegungscursor zurück, indem Sie auf die linke Maustaste drücken, und klicken Sie einen beliebigen Punkt im dunklen Eingangsbereichs des Tempels an.

Ein Glück, daß Sie den Speer ausgepackt haben. Ein (ziemlich) gefährliches Tier hält sich in der Dunkelheit des Tempels verborgen. Bewegen Sie Narg in die Richtung des Skorpions. Gehen Sie nicht zu nahe heran. Warten Sie darauf, daß der Skorpion Sie bemerkt und den Kampf beginnt.

Wenn alles nach Plan verläuft, geht der Skorpion direkt auf Narg zu. Günstig für Narg, schlecht für den Skorpion. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Speerschaltfläche auf der Interface-Leiste. Der Cursor verändert sich in ein Fadenkreuz, und der Skorpion wird markiert. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Skorpion, um ihn anzugreifen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, klicken Sie auf die Schaltfläche END TURN. Wenn Sie treffen, aber den Skorpion nicht töten, drücken Sie auf die linke Maustaste, um den Cursormodus zu wechseln, und entfernen Sie sich vom Skorpion. Wenn Sie ihn getötet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche END COMBAT.

Wechseln Sie zum Handlungscursor (drücken Sie auf die rechte Maustaste, bis der Cursor als Pfeil erscheint), und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die große Tür. Bei dieser Art Handlung wird das betreffende Objekt „verwendet“. Bei einer Tür wird mit dieser Handlung ein Versuch gemacht, sie zu öffnen.

Gehen Sie in nördlicher Richtung weiter, und nehmen Sie den ersten Gang rechts. Töten Sie alle Skorpione, denen Sie begegnen. Als Schnelltaste können Sie im Kampf mit der rechten Maustaste klicken, um den Zielcursor aufzurufen. Halten Sie Abstand zu den Monstern, die müssen sich dann viel mehr Mühe geben, um Sie anzugreifen. Narg kann mit seinem Speer bei jedem Spielzug nur einmal angreifen.

Gehen Sie weiter zum Ende des Ganges, bis Sie ein kleines Zimmer erreichen. Benutzen Sie den Topf auf der nördlichen Seite des Zimmers. Ziehen Sie den Beutel mit Heilpuder vom Topf in Nargs Inventar, oder verwenden Sie die Schaltfläche TAKE ALL. Klicken Sie auf die Schaltfläche DONE, denn sie sind mit dem Plündern des Topfes fertig. Verlassen Sie nun das Zimmer, und gehen Sie weiter den Hauptgang entlang. Erkunden Sie diesen Level, bis Sie an ein weiteres großes Tor nach Norden kommen.

(Wenn Sie schneller vorankommen wollen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie für die Bewegung klicken. Hierdurch rennt Ihre Figur, anstatt zu gehen.)

Wie Sie sehen, ist dieses Tor abgeschlossen. Sie müssen das Schloß knacken. Klicken Sie auf die Schaltfläche SKILLDEX (Fertigkeitenliste), und wählen Sie LOCKPICK (Dietrich). Der Cursor verändert sich in einen gelben Zielcursor. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Tor, so daß ein Versuch gemacht wird, das Schloß zu knacken. Benutzen Sie die Schaltfläche SKILLDEX immer wieder, bis Sie das Schloß geknackt haben.

Öffnen Sie nun das Tor, und gehen Sie nach Norden.

Wo dieser nächste Gang weiter wird und sich öffnet, ist er voller Fallen. Bewegen Sie sich langsam durch dieses Gebiet. Wenn Narg eine erhöhte Platte erblickt, haben Sie den Auslöser einer Falle gefunden. Gehen Sie langsam zur westlichen Seite des Ganges, und gehen Sie danach vorsichtig nach Norden. Treten Sie nicht auf irgendwelche Auslöser von Fallen.

Wenn Narg verletzt wird, entweder von den Skorpionen oder durch die Fallen, öffnen Sie das Inventar, und wenden Sie das Heilpuder an. Dazu drücken Sie auf die rechte Maustaste, um den Cursormodus „Inventar-Handlungscursor“ zu aktivieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Heilpuder, und halten Sie die Taste gedrückt. Sie sehen nun eine Reihe von Symbolen. Während Sie die Maustaste gedrückt halten, bewegen Sie die Maus abwärts, um die aufgehaltene Hand auszuwählen (das Anwendungssymbol). Lassen Sie die Maustaste anschließend los. Narg mampft das Puder und fühlt sich danach gleich viel besser.

Von hier aus sollten Sie Narg den Tempel weiter erkunden lassen. Gehen Sie weiter, töten Sie alle feindlich gesinnten Tiere auf Ihrem Weg, und benutzen Sie ihre Fertigkeiten und Ihren Verstand, um alle anderen Hindernisse zu überwinden. Viel Glück!

ANHANG 2:

Mitwirkende

PROGRAMMIERUNG

Programmierungsleitung

Jesse Reynolds

Programmierung

Chris Jones

Nick Kesting

Robert Hertenstein 2

Thomas French

Chris Holland

Dan Spitzley

Zusätzliche

Programmierung

Tim Cain

John Price

Filmtechnologie

Paul Edelstein

Installation Autoplay

Darren Monahan

GRAFIK

Künstlerische Leitung

Gary Platner

Grafiken

Robert Collier

Tramell Ray Isaac

Jeff McAteer

Brian Menze

Scott Rodenhizer

Köpfe

Scott Rodenhizer

Zusätzliche Grafiken

Aaron Brown

Peter Kroko

Mike McCarthy

Chad Moore

Eddie Rainwater

Grafik-Praktikanten

Charles M. Gregory

Daniel Jacobs

John Jacobs

Karel Jacobs

Christopher Jones

Benc Orpak

Adoni Torres

Original-Grafiken

Jason Anderson

Leonard Boyarsky

Michael Dean

Sharon Shellman

Paul Hormis

DESIGN

Leitung Design

Feargus Urquhart

Matt Norton

Design

Jason G. Suinn, John Deiley

Chris Avellone, Zeb Cook

Dave Hendee, Colin McComb

Technisches Design

Scott Everts

Level-Design

John Deiley

Scott Everts

Jason G. Suinn

Zusätzliches Design

Robert Hertenstein 2

Nick Kesting

Fred Hatch

Design/Dialog

Mark O'Green
 BESONDERES Spielsystemdesign
 Chris Taylor
 Tim Cain
 Jess Heinig
 Feargus Urquhart

Original-Spieldesign

Tim Cain
 Leonard Boyarsky
 Jason Anderson
 Jason Taylor
 Scott Campbell

PRODUKTION

Division Director
 Feargus Urquhart

Produktionsassistent
 Fred Hatch

Produktion

Eric Demilt
 Feargus Urquhart

Abteilungsleitungsassistentz

Jason G. Suinn

QUALITÄTSSICHERUNG**Leitung Qualitätssicherung**

Chad Allison

Tim Anderson

Primo Pulanco

Jeremy Ray

Leitungsassistentz QS

Colin Totman

Jeremy Seely

Scott Humphreys

Projektleitung

Greg "Moose" Baumeister
 Steve McLafferty
 Darrell Jones

Leitung I.D.-Technik

Bill Delk

I.D.-Technik

Tom Quast

Testleitung

Dennis Presnell
 Chad Nicholas
 Ed Hyland

Kompatibilitätsleitung & Informationsdienst

Frank Pimentel

Tests

Dany Martinez
 WR Saunders
 Rodney Smith
 Tony Piccoli
 David Maldonado
 Dan Levin
 Eric Pribish
 Scott Warner
 Derek Johnson

QS-Datenbankverwalter

Steve Cabiness

Kompatibilitätstechnik

Derek Gibbs
 John Parker
 Ed Robles
 Louie Iturzaeta

AUDIO

Audialeitung

Charles Deenen
Audio Mastering
Craig Duman

Spielmusik

Ronald Valdez

Mischtechnik Filmsequenzen

Dave West

Soundeffekte Filmsequenzen

West Productions

Foley-Gestaltung

Doug Turner
Gary Murello
Larry Peacock

Foley-Editor

Caron Weidner

Foley-Mixer

Debby Ruby

Foley-Mixer/Artist

Cecilia Perna

Foley-Aufnahmen

West Productions

Foley Gesamtleitung

Charles Deenen
Larry Peacock

Effekt-Redaktion

Michael Dickeson

Musik

Mark Morgan
für
Four Bars Entertainment
Mischtechnik Intro
Charles Deenen

Gesamtleitung Musik

Brian Luzietti

Soundeffektarchive

Doug Rappaport
Sergio Bustamante II
Ron Valdez

Soundeffektdesign

Charles Deenen
Gregory Allen
Larry Peacock
Extra Effekte
Weddington
Caron Weidner

Bearbeitung Sprachaufnahmen

Doug Rappaport
Sergio Bustamante II

Produktion Sprachaufnahmen

Fred Hatch

Aufnahmetechnik

Sprachaufnahmen
Paul Hurtubise

Gesamtleitung Sprachaufnahmen

Chris Borders

Sprecherkoordination

Julie Morgavi

Sprachaufnahmen

Hollywood Recording Services
Hollywood, CA

Regie

Jamie Thomason

MARKETING

Leitung Marketing

Paul Sackman

Marketing-Manager

Mike Markin

Greg Peterson

Weiterer Marketing Manager

Greg Bauman

PR-Manager

Krys Card

Traffic Manager

Thom Dohner

Paul Naftalis

Dank an:

(Dave H.) The Unwashed Villagers, die Familie Dyer, Jamba Juice, The Tick, SouthPark; (Chris A.) Eileen Suh und Mah und Pa Avellone; (t.ray) meine Mutter, meinen Vater, meinen Sohn und meinen Bruder und alle meine mich vergötternden Fans, die das Spiel kaufen; (Rob H.) Becky Warner und Billie Ryder; (Jesse R.) "An Dad, mein ganzes Leben lang hast Du mich inspiriert. Du wirst mir ewig fehlen."

Besonderer Dank an:

die Mitglieder der Message-Boards von Fallout und Fallout 2.
Vielen dank für Eure Vorschläge, Kommentare und andere esoterische Mitteilungen!

Die Schöpfer von Fallout 2 sind
Interplay Productions,
Team Fallout 2
und der Buchstabe Q.

ANHANG 5:

Schnellasten

Im Spiel

AAngriff - Kampfbeginn
CFigurenbildschirm
IInventar
PPIPBoy 2000 Hauptbildschirm
ZPIPBoy Wecker
O oder ESCOptionen
BZw. aktiven Gegenständen umschalten
MMausmodus wechseln
NModus des aktiven Gegenstands wechseln
SFertigkeitenliste
1Schleichen einsetzen
2Dietrich-Fertigkeit einsetzen
3Stehlen einsetzen
4Fallen-Fertigkeit einsetzen
5Erste-Hilfe-Fertigkeit einsetzen
6Arzt-Fertigkeit einsetzen
7Wissenschaft-Fertigkeit einsetzen
8Technik-Fertigkeit einsetzen
?Datum und Zeit anzeigen
<Gegen Uhrzeigersinn drehen
>Im Uhrzeigersinn drehen
LeertasteKampf: Spielzug beenden
Eingabetaste ...Kampf: Spielzug beenden
Eingabetaste ...Nicht im Kampf: FERTIG
TABAutomatische Karte
POS1Bildschirm auf PC zentrieren (Spielansicht)

Im Inventar

POS1Anfang der Liste
ENDEEnde der Liste
<Einen Bildschirm weiter
>Einen Bildschirm zurück

Systemschnelltasten

-Helligkeit reduzieren
- +Helligkeit erhöhen
- F1Hilfe
- F2Lautstärke senken
- F3Lautstärke erhöhen
- F4 oder STRG-S .Spiel speichern
- F5 oder STRG-L .Spiel laden
- F6Schnellspeichern
- F7Schnellladen
- F10 oder STRG-X Zurück zum Hauptmenü
- F12Screenshot speichern
- STRG-PPause

Tasten zur Figurbearbeitung

- Tabulatortaste .Fenster wechseln
- PfeiltastenInnerhalb des Fensters verschieben
- +Addieren
-Subtrahieren



Fallout 2: A Post-Nuclear Role Playing Game ©1998 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Other trademarks and logos belong to their respective owners. All Rights Reserved.