

Fallout TACTICS

Die Geschichte, wie wir lernten, Bomben zu bauen, die die ganze Welt verbessert haben!

EIN HANDBUCH ZUR TAKTISCHEN KAMPFFÜHRUNG

herausgegeben von der örtlichen Vereinigung der

Gelehrten der Bruderschaft 432



EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernseh Bildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

INHALT

Installation.....	4	Charaktere auswählen	14
Einleitung.....	4	Charaktere gruppieren.....	14
So wird gespielt	5	Bewegungen.....	14
Hauptmenü.....	5	Andere Aktionen	15
Starten eines Einzelspieler-Spiels	6	Mauszeiger	15
Einzelspieler-Kampagnen.....	7	Konsolenleiste	15
Lehrgänge.....	7	Anzeigefenster	15
Starten eines Mehrspieler-Spiels.....	8	Kleine Karte (Schaltfläche).....	15
LAN-Spiele	8	Textanzeige (Schaltfläche)	16
GameSpy-Spiele	8	Charakter-Registerkarten	16
Direkte TCP/IP-Spiele	10	Charakterportrait.....	16
Modem-zu-Modem-Spiele.....	10	Aktionspunkte.....	16
Anschluss-Informationen.....	11	Waffen/Gegenstände in Händen.....	16
Leiten eines Spiels	11	Reaktionsmodus (Schaltflächen)	17
Mehrspieler-Spieltypen	12	Reaktionsmodus „Defensiv“	17
Spielmodi	12	Reaktionsmodus „Aggressiv“	17
CTB-Modus	12	Stellung (Schaltflächen)	17
ITB-Modus	12	Fähigkeiten (FÄH).....	17
STB-Modus	13	Inventar (INV).....	17
Taktik-Fenster	13	Charakter (CHR).....	17
		PIPBoy (PIP).....	17
		Menü (MNÜ)	18
		Feuerschutz (Schaltfläche).....	18
		Runde beenden.....	18
		Kampf beenden.....	18
		Fähigkeiten	18
		Inventar	19



Mehrere Gegenstände bewegen	20	Weiche Spielweltkonturen	28
Charakterbogen	20	WeicheCharakterkonturen.....	28
PIPBoy	21	Cursor-Einstellungen	28
Anweisungen	21	Audio.....	28
Dialog	21	Lautstärke Allgemein.....	28
Karte.....	21	Lautstärke Audioeffekte	28
Archive	21	Lautstärke Musik.....	28
Fertig	21	Lautstärke Sprache.....	28
Menü	22	Speichern/Laden eines Spiels	29
Hilfe	22	Speichern eines Spiels.....	29
Spiel speichern	22	Laden eines Spiels	29
Spiel laden	22	Kampf	30
Optionen.....	22	Kampf beginnen.....	30
Hauptmenü	22	Aktionspunkte	30
Fertig	22	Zielen	31
Sprache	22	Sichtweite	31
Tauschen.....	23	Schaden.....	31
Preise.....	24	Kritische Treffer.....	32
Der Bunker.....	24	Tod.....	32
Der General – Anweisungen für Missionen.....	24	Erfahrungen sammeln und Erfahrungsstufen	32
QQuartiermeister – Ausrüstung	25	Charaktere	33
Rekrutierungsmeister – Auswahl der Charaktere	25	Statistik.....	33
Medizinischer Offizier – Ausrüstung zum Heilen ...	26	Abgeleitete Statistik.....	34
Mechaniker – Fahrzeuge	26	Merkmale.....	36
Weltkarte.....	26	Fähigkeiten.....	38
Fahrzeuge	26	Boni	40
Einsteigen und Aussteigen	26	Ränge.....	55
Fahrzeuge bewegen.....	27	Ruf.....	55
Kampf mit Fahrzeugen.....	27	Weitere Details	56
Optionsmenü	27	Rassen	56
Spiel.....	27	Credits.....	59
Laufmodus	27	Produktservice.....	62
Schwierigkeitsgrad.....	27	Austausch defekter CDs	62
Nachrichtenfilter	28	Interplay's Website	63
Rundenbasiert	28	Wie Sie uns finden.....	63
Sprachfilter	28		
Gewalt-Level.....	28		
Grafik	28		
Anzeigemodus	28		



INSTALLATION

Legen Sie zur Installation des Spiels die Fallout Tactics CD-ROM Nr. 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn der Autostart aktiviert ist, wird kurz darauf der Setup-Bildschirm angezeigt.

Wenn der Autostart nicht aktiviert ist oder der Setup-Bildschirm nicht angezeigt wird, müssen Sie die Datei SETUP.EXE, die sich auf der CD-ROM Nr. 1 befindet, ausführen. Nun wird der Installationsvorgang gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Legen Sie die restlichen CD-ROMs ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Mit dem Setup-Programm können Sie auch Gamespy Arcade für einen schnellen und einfachen Zugriff auf Mehrspieler-Spiele über das Internet installieren.

Wenn der Installationsvorgang abgeschlossen ist, können Sie das Spiel starten, indem Sie auf Start -> Programme -> 14 Degrees East -> Fallout Tactics -> Fallout Tactics.exe klicken.

Informationen in letzter Minute und Updates zu diesem Handbuch können Sie der Fallout Tactics-Datei Readme.txt entnehmen. Diese Datei finden Sie in Ihrem Installationsordner, oder indem Sie auf Start -> Programme -> 14 Degrees East -> Fallout Tactics -> Fallout Tactics Readme.txt klicken.

EINLEITUNG

Fallout Tactics ist ein taktisches Truppen-Kampfspiel, das in der Fallout-Welt spielt. Sammeln Sie Ihre Männer (oder Frauen, oder Mutanten, oder andere Wesen ...) um sich, und besiegen Sie Ihre Feinde mithilfe all Ihrer Fähigkeiten und verfügbaren Hilfsmittel. Siegen oder sterben Sie im Ödland – das Schicksal Ihres Trupps ist in Ihrer Hand.

Es wird empfohlen, mit Lehrgängen zu beginnen. So lernen Sie schnell den Umgang mit der Konsole, die Grundlagen für Bewegung und Kampf und können auch schon ein paar taktische Strategien ausprobieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Lehrgänge“ auf Seite 7.

Bei den Einzelspieler-Kampagnen handelt es sich um eine Reihe von Missionen, über die eines Tages in den Geschichtsbüchern der Fallout-Welt berichtet werden wird. Sie werden Anführer eines Trupps der stählernen Bruderschaft sein. Sie sind für die Entwicklung und Sicherheit der Mitglieder Ihres Trupps verantwortlich und müssen für eine Verbesserung der Ausrüstung und Fähigkeiten Ihrer Mitglieder sorgen. Weitere Informationen finden Sie unter „Starten eines Einzelspieler-Spiels“ auf Seite 6.



Sie können auch gegen echte Gegner kämpfen, indem Sie ein Netzwerk zu Hause oder das Internet nutzen. Mit diesen Gegnern bietet das Spiel größere Herausforderungen als ein Einzelspieler-Spiel. Erstellen Sie Charaktere verschiedener Rassen und bilden Sie Truppen, die Ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Starten eines Mehrspieler-Spiels“ auf Seite 8.

SO WIRD GESPIELT

Dieses Kapitel des Handbuchs der stählernen Bruderschaft beschreibt hauptsächlich die Spielkonsole. Eine grundlegende Einführung zum Spiel selbst erhalten Sie, wenn Sie einen Lehrgang durchspielen (s. Seite 7). Wenn Sie eine Liste mit Tastaturbefehlen anzeigen möchten, drücken Sie während einer Mission auf die Taste „H“.

HAUPTMENÜ

Wenn das Spiel gestartet wird, werden die Einführungsfilme abgespielt. Drücken Sie die Esc-Taste, wenn Sie sie umgehen möchten.

Nach den Einführungsfilmen wird das Fenster mit dem Hauptmenü angezeigt.



Das Hauptmenü.

Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

INTRO: Mit dieser Schaltfläche spielen Sie die Einführungsfilme erneut ab. Mit dieser Demonstration können Sie Ihre Freunde beeindrucken!

EIN SPIELER: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster für Einzelspieler-Kampagnen anzuzeigen (siehe Seite 6).



MEHRERE SPIELER: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster für Mehrspieler-Spiele anzuzeigen (siehe Seite 8).

OPTIONEN: Mit dieser Schaltfläche können Sie das Optionsmenü anzeigen (siehe Seite 27).

CREDITS: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der Mitarbeiter von Fallout Tactics anzuzeigen.

BEENDEN: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie das Spiel beenden möchten.

Die Versionsnummer des Spiels wird am unteren Rand dieses Fensters angezeigt. Programmaktualisierungen finden Sie auf der folgenden Website: www.interplay.com/falloutbos.

STARTEN EINES EINZELSPIELER-SPIELS



Der Start eines perfekten Einzelspieler-Spiels.

LEHRGÄNGE: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Lehrgänge zu starten, in denen Sie die Spielführung erkunden können.

NEU: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Einzelspieler-Spiel zu beginnen.

LADEN: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden (siehe Seite 29).

EIGENE KAMPAGNE: Eine Liste eigener Kampagnenmissionen, die Sie spielen können, wird angezeigt.

EIGENE MISSION: Eine Liste eigener Missionen, die Sie spielen können, wird angezeigt.

ZURÜCK: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zum Hauptmenü zurückzukehren.



EINZELSPIELER-KAMPAGNEN

Eine Einzelspieler-Kampagne besteht aus einer Reihe von Missionen. Sie beginnen mit einer begrenzten Anzahl an Charakteren, einschließlich eines Hauptcharakters, billiger Waffen und Rüstung, ohne Fahrzeuge und mit wenig Erfahrung. Während Sie eine Mission nach der anderen bewältigen, gewinnen Sie in all diesen Bereichen hinzu.

Um ein Einzelspieler-Spiel zu beginnen, müssen Sie einen Hauptcharakter auswählen oder selbst erstellen. Dieser Charakter ist Ihr Repräsentant in der Fallout Tactics-Welt. Der Hauptcharakter muss an jeder Mission teilnehmen. Sie müssen auf diesen Charakter besonders Acht geben, denn stirbt er, ist das Spiel zu Ende, und Sie müssen entweder ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder die Kampagne erneut starten.

LEHRGÄNGE

Es gibt zwei Arten von Lehrgängen, die Grundausbildung und einen Lehrgang für Taktiken. In der Grundausbildung können Sie sich mit den verschiedenen Funktionen der Konsole vertraut machen, während Taktik-Lehrgänge dazu dienen, Ihnen einige einfache Taktiken beizubringen, die Sie während Ihrer Spiele einsetzen können.



Das "Lehrgänge" Menü.

In Lehrgängen steht Ihnen bereits ein Charakter oder ein Trupp zur Verfügung. Verlieren Sie einen Charakter in einem Lehrgang, hat dies keinen Einfluss auf Ihre anderen Spiele.



Befolgen Sie die Anweisungen im Lehrgang. Klicken Sie auf FERTIG in den Ausbilder-Fenstern, um diese zu schließen. Wenn Sie eine Nachricht des Ausbilders noch einmal anschauen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche PIP, und wählen Sie die gewünschte Nachricht aus.

Der Taktik-Lehrgang beginnt mit einer Filmsequenz, in der Ihnen der Ausbilder eine Taktik zeigt, mit der Sie den Lehrgang bestehen können. Sie haben dann die Möglichkeit, die Übung selbst durchzuführen. Wenn Sie die gezeigten Taktiken anwenden, sollten Sie erfolgreich sein.

Sie können den Lehrgang jederzeit beenden, indem Sie auf die Esc-Taste drücken und danach im Menü die Option ZUM HAUPTMENÜ wählen.

STARTEN EINES MEHRSPIELER-SPIELS

Es gibt drei Möglichkeiten, ein Mehrspieler-Spiel zu spielen: LAN, Direct TCP/IP und die Verwendung des GameSpy-Netzwerks. Um ein LAN- oder Direct TCP/IP-Spiel zu starten, starten Sie Fallout Tactics wie üblich, und klicken Sie im Hauptmenü auf MEHRERE SPIELER. Um ein GameSpy-Spiel über das Internet zu spielen, starten Sie GameSpy Arcade im Menü „Start->Programme“.

Klicken Sie in das Textfeld zum Eingeben des Namens, und geben Sie Ihren Namen ein. Im Fenster „Aktive Server“ werden die aktuellen Spiele angezeigt. Klicken Sie auf ZURÜCK, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

LAN-SPIELE

Sie können Fallout Tactics auf lokalen TCP/IP-Netzwerken (LANs) spielen. IPX-LANs werden nicht unterstützt.

Fallout Tactics zeigt alle aktuellen Spiele in Ihrem LAN an. Klicken Sie auf HOST, um ein neues Spiel zu starten. Um an einem vorhandenen Spiel teilzunehmen, klicken Sie auf das Spiel und anschließend auf MITSPIELEN.

GAMESPY-SPIELE

Die einfachste Methode, Fallout Tactics online zu spielen, ist über GameSpy Arcade, eine Software, die im Lieferumfang des Spiels enthalten ist. Wenn Sie Arcade bisher noch nicht von Ihrer Fallout Tactics-CD installiert haben, tun Sie dies jetzt. Um Fallout Tactics online zu spielen, starten Sie die Arcade-Software und befolgen Sie einfach die folgenden Anleitungen:





So sieht GameSpy Arcade aus.

Vergewissern Sie sich, dass Fallout Tactics in Arcade aufgeführt ist: Wenn Sie Arcade starten, sollte das Fallout Tactics-Symbol (ebenso wie die Symbole anderer von Ihnen installierter Spiele, die von Arcade unterstützt werden) auf der Registerkarte „Spiele“ links im Anwendungsfenster angezeigt werden. Wenn Sie auf diese Registerkarte klicken, gelangen Sie zum Chatroom von Fallout Tactics bzw. Treffpunkt in Arcade, wo Sie andere Spieler treffen und grüßen können, Server zum Spielen finden bzw. Ihren eigenen Server erstellen oder die Arcade Chat-Administratoren ordentlich beschäftigen können, indem Sie unerbittlich die Sprachfilter testen.

Finden eines Servers: Wenn Sie die Fallout Tactics-Lobby in Arcade öffnen, werden Ihnen zwei Hauptfenster angezeigt. Im oberen Fenster wird eine Liste mit Servern angezeigt, auf denen Fallout Tactics ausgeführt wird. Zu jedem Server sind wichtige Informationen angegeben, wie z. B. die Anzahl der Spieler und Ihr „Ping“ für den Server (der Zeitraum, den Ihr PC für den Datenaustausch mit einem anderen PC benötigt – je geringer desto besser). Wenn Sie nach einem bestimmten Server suchen, können Sie über die Textfelder am oberen Ende des Serverlisten-Fensters die Server nach bestimmten Kriterien sortieren lassen (Name des Chatrooms, maximale oder minimale Anzahl aktiver Spieler, Maximum für Ping usw.).

Mitspielen: Wenn Sie einen Server mit einem Spiel gefunden haben, an dem Sie gerne teilnehmen möchten, markieren Sie den Server in der Liste, und doppelklicken Sie auf den Listeneintrag, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Mitspielen“ über dem Serverlisten-Fenster. Sie haben dann Zugang zum Arcade-Treffpunkt, wo Sie mit Ihren Mitspielern chatten und sich auf den Kampf vorbereiten können. Wenn Sie bereit sind mitzuspielen, klicken Sie oben im Fenster auf die Schaltfläche „Bereit“.



Wenn alle Mitspieler ihr „Bereit“ gegeben haben, kann der Host das Spiel beginnen lassen. Sobald der Host dies getan hat, startet Arcade sofort Fallout Tactics, und der Spaß kann beginnen.

Starten eines Spiels: Mit Arcade können Sie auch Ihren eigenen Fallout Tactics-Server starten. Öffnen Sie hierfür die Fallout Tactics-Lobby in Arcade und klicken Sie auf die Schaltfläche „Create room“ oberhalb des Serverlisten-Fensters. Sie müssen nun die Parameter für Ihr Spiel eingeben: maximale Spieleranzahl, Name des Servers und, falls zutreffend, den Spieltyp. Haben Sie die Eingaben vorgenommen, erstellt Arcade für Sie einen Treffpunkt, an dem andere Spieler zusammenkommen können, um online gegen Sie zu spielen. Wenn alle der am Treffpunkt anwesenden Spieler die Schaltfläche „Bereit“ geklickt haben, können Sie das Spiel starten, indem Sie auf die Schaltfläche „Spiel starten“ oben im Fenster klicken. Sie und alle im „Room“ anwesenden Mitspieler beginnen nun ihre Fallout Tactics-Sitzung.

Probleme?

Wenn Sie Schwierigkeiten bei der Verwendung von Arcade haben, sei es bei der Installation des Programms, der Registrierung oder der Verwendung zusammen mit Fallout Tactics, lesen Sie unsere Hilfe-Seiten, die Sie unter <http://www.gamespyarcade.com/help/> finden, oder schicken Sie uns eine E-Mail per vorbereitetem Formular, dass Sie unter <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml> finden.

DIREKTE TCP/IP-SPIELE

Geben Sie die IP-Adresse Ihres Host-Servers in das Feld für die optionale Server-IP ein. Drücken Sie die Eingabetaste. Die Schaltfläche MITSPIELEN leuchtet auf, wenn der Server gefunden wurde. Klicken Sie auf die Schaltfläche MITSPIELEN, um am Spiel teilzunehmen.

Die IP-Adresse Ihres Computers finden Sie heraus, indem Sie in Windows 95, Windows 98 oder Windows ME Start->Ausführen->WINIPCFG wählen.

MODEM-ZU-MODEM-SPIELE

Während direktes Modem-zu-Modem-Spielen von Fallout Tactics nicht unterstützt wird, können Sie über Windows 98 SE oder höher eine Netzwerkverbindung zwischen zwei Computern über Modems herstellen. Fallout Tactics geht in diesem Fall davon aus, dass eine Verbindung über ein LAN besteht, sodass Sie spielen können.



Die Qualität des Spiels hängt von der Geschwindigkeit und Qualität Ihrer Verbindung ab.



ANSCHLUSS-INFORMATIONEN

Alle Spieler sollten die neueste Version von DirectX verwenden.

Folgende TCP- und UDP-Anschlüsse müssen auf Ihrem Proxy-Server oder Ihrer Firewall offen sein:

Verbindung	Anschluss für Client-Konfiguration	Anschluss für Host-Konfiguration
Ursprüngliche TCP-Verbindung	47624 ausgehend	47624 eingehend
Folgende TCP eingehend	2300-2400	2300-2400
Folgende TCP ausgehend	2300-2400	2300-2400
Folgende UDP eingehend	2300-2400	2300-2400
Folgende UDP ausgehend	2300-2400	2300-2400

Um sicherzustellen, dass diese Anschlüsse offen sind bzw. um sie zu öffnen, wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator oder Internet-Dienstanbieter (ISP = Internet Service Provider).

Sind Sie selbst Administrator des Netzwerks, finden Sie wichtige Informationen zum Öffnen dieser Anschlüsse in der Dokumentation, die Sie mit Ihrer Netzwerk-Software erhalten haben.

LEITEN EINES SPIELS

Geben Sie den Namen Ihres Servers ein (standardmäßig wird Ihr Spielernamen verwendet). Optional können Sie auch ein Kennwort eingeben. Weitere Spieler müssen dann dieses Kennwort eingeben, um mitspielen zu können. Sie können die Spieloptionen festlegen. Diese können jedoch nicht mehr geändert werden, sobald das Spiel begonnen hat. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Optionen“.

Rundenbasiert: CTB-Modus (CTB = Continuous Turn-Based), Individueller rundenbasierter Modus (ITB-Modus; ITB = Individual Turn-Based) oder Rundenbasierter Modus für Trupps (STB-Modus; STB = Squad Turn-Based).

Bandbreite: Niedrig, Mittel, Hoch.

Sichtweite: „Trupp“ (Sie können nur sehen, was Ihr Trupp sieht), „Team“ (Sie können sehen, was Ihre Verbündeten sehen) oder „Aus“ (Sie können jederzeit alles sehen).

Max. Truppenstärke: Legen Sie die maximale Anzahl von Charakteren pro Trupp fest.

Tageszeit: Standard, Vor Morgengrauen, Tag, Abend oder Nacht.

Treffer auf eigene Leute: Die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie Ihre eigenen Truppmitglieder treffen, wenn diese sich zwischen Ihnen und dem Ziel befinden.

Die Standardeinstellung ist 25 %, doch kann ein Wert im Bereich von 0 % bis 100 % gewählt werden.



AP-Regenerierungsrate: Rate, mit der Aktionspunkte im CTB-Modus regeneriert werden. Die Standardeinstellung ist 100 %, doch kann ein Wert im Bereich von 25 % bis 200 % gewählt werden.

Zeitlimit für Zug: Zeitraum in Sekunden, der den Spielern für ihren Zug im individuellen Rundenbasierten Modus (ITB-Modus) oder Rundenbasierten Modus für Trupps (STB-Modus) zur Verfügung steht. 0 Sekunden bedeutet keine Zeitbegrenzung.

Zeitlimit Spiel: Zeitraum in Minuten, den das Spiel andauern wird. 0 bedeutet, dass das Spiel erst zu Ende ist, wenn alle feindlichen Truppen besiegt wurden.

Punkte: Die maximale Punktzahl, die Spieler an ihren Trupp vergeben können.

Klicken Sie, wenn Sie bereit sind auf die Schaltfläche SPIEL STARTEN. Klicken Sie auf die Schaltfläche SPIEL VERLASSEN, um das Spiel abubrechen.

MEHRSPIELER-SPIELTYPEN

Für Mehrspieler-Spiele stehen Ihnen zwei Spieltypen zur Verfügung, „Gefecht“ und „Angriff“. Beim Spieltyp „Gefecht“ müssen Sie die anderen feindlichen Truppen besiegen. Beim Spieltyp „Angriff“ vertritt die eine Seite die Angreifer, während die andere Seite die Rolle der Verteidiger übernimmt. Die Angreifer müssen einen Schalter in der Basis der Verteidiger umlegen, um zu gewinnen. Die Verteidiger müssen verhindern, dass den Angreifern dies gelingt.

SPIELMODI

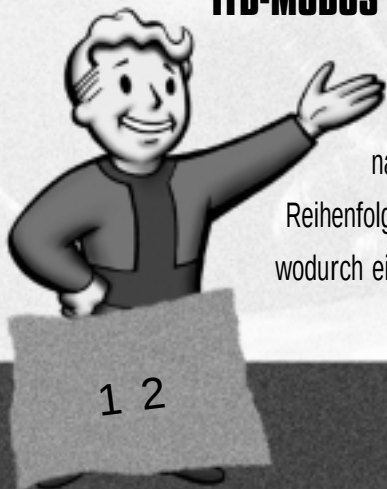
Es stehen Ihnen drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung, in denen Fallout Tactics gespielt werden kann. Alle drei Modi verwenden sehr ähnliche Regeln. Es bestehen jedoch auch Unterschiede, die im Folgenden erläutert werden.

CTB-MODUS

Dieser Modus (auch: Rundenbasierter Modus mit gleichzeitig ablaufenden Runden) ist der Standard-Spielmodus. In diesem Modus können alle Spieler und Charaktere gleichzeitig handeln. Gehen und Laufen kostet keine Aktionspunkte, jedoch alle anderen Aktionen. Aktionspunkte werden mit der Zeit wiederhergestellt. Charaktere mit mehr Aktionspunkten können diese schneller regenerieren als Charaktere mit weniger Aktionspunkten.

ITB-MODUS

Dieser Spielmodus (auch: individueller Rundenbasierter Modus) ist der ursprünglichen Fallout-Reihe am ähnlichsten. Alle Charaktere bewegen sich nacheinander, in Abhängigkeit von Ihren Reaktionswerten. Charaktere müssen in dieser Reihenfolge handeln, es sei denn, der Befehl zur Handlungsverzögerung wurde angewendet, wodurch ein Charakter auf der Reaktionsliste weiter nach hinten rückt. Sobald alle Charaktere



Gelegenheit hatten, sich zu bewegen, erhalten alle Charaktere alle Aktionspunkte zurück. Die neue Runde beginnt wieder am Anfang der Liste.

STB-MODUS

Dieser Modus (auch: Rundenbasierter Modus für Trupps) ist eine Variante des individuellen Rundenbasierten Modus. In diesem Modus können sich alle Charaktere eines Spielers gleichzeitig bewegen. Wenn sich alle Charaktere des Trupps bewegt haben, hat der nächste Spieler oder der Computer die Gelegenheit, eine Aktion durchzuführen. Wenn sich alle Truppen bewegt haben, beginnt die neue Runde mit dem ersten Trupp.

Der individuelle Modus und der Modus für Trupps werden zusammenfassend als Rundenbasierter Modus (TB-Modus = Turn-Based Mode) bezeichnet. Wenn eine Regel sowohl für den individuellen Modus als auch den Modus für Trupps gilt, wird auf den Rundenbasierten Modus verwiesen.

Sie können den Spielmodus während eines Einzelspieler-Spiels jederzeit über das Optionensmenü ändern (vgl. Seite 27). Der Host legt den Spielmodus für ein Mehrspieler-Spiel fest. Sobald das Mehrspieler-Spiel begonnen hat, kann der Spielmodus nicht mehr geändert werden.

TAKTIK-FENSTER

Das Taktik-Fenster ist der Bereich, in dem Sie den Großteil Ihrer Missionen verbringen.

Der obere Bereich des Fensters beinhaltet die Spielsicht. Hier findet das Spiel statt. Hier können Sie Ihren Truppen die Befehle erteilen, sich zu bewegen oder zu schießen, sowie andere Handlungen durchführen, wie z. B. Gegenstände einsammeln, mit Leuten sprechen, Türen und Schlösser öffnen oder in 60 Jahre altem Müll wühlen.



So sieht das Taktik-Fenster aus - das Leben endet hier im Ödland ...

Den unteren Teil des Fensters nimmt die Konsolenleiste ein. Diese Leiste ist so wichtig, dass sie in einem eigenen Abschnitt behandelt wird (siehe Seite 15).



Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine Schaltfläche oder eine Anzeige auf der Konsole, um eine Beschreibung der Funktion und das dazugehörige Standard-Tastaturkürzel anzuzeigen.

CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Ihrer Charaktere, um ihn auszuwählen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste, um der aktuellen Auswahl einen Charakter hinzuzufügen oder einen momentan ausgewählten Charakter zu entfernen. Sie können auch mehrere Charaktere gleichzeitig auswählen, indem Sie den Mauszeiger bei gedrückt gehaltener linker Maustaste über sie ziehen.

Sie können Charaktere auch mithilfe ihrer Registerkarten auswählen (siehe Seite 16).

Drücken Sie die Tasten F1 bis F6, um ein einzelnes Mitglied des Trupps auszuwählen.

Drücken Sie F12, um alle Charaktere auszuwählen.

CHARAKTERE GRUPPIEREN

Charaktere können gruppiert werden, wodurch Sie z. B. Ihr Heckenschützenteam oder Ihre Nahkampfspezialisten leichter auswählen können. Mit den Tasten Strg-F7 bis Strg-F11 können Sie momentan ausgewählte Mitglieder des Trupps zu einer Gruppe zusammenfassen. Drücken Sie die Tasten F7 bis F11, um die gebildete Gruppe auszuwählen.

BEWEGUNGEN

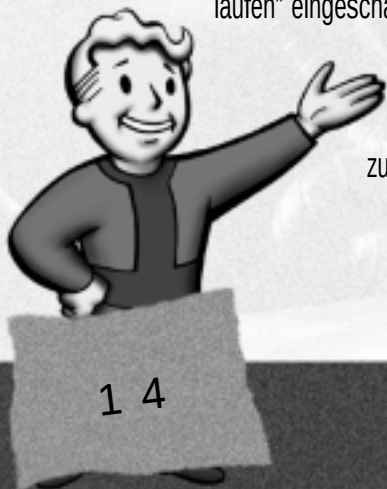
Ihre Bewegungsbefehle geben Sie in der Spielanzeige.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Boden, um eine Bewegung durchzuführen. Halten Sie im Rundenbasierten-Modus den Cursor für einen kurzen Moment über einer Stelle, um festzustellen, wie viele Aktionspunkte verbraucht werden, wenn Sie Ihren Charakter dorthin bewegen. „X“ bedeutet, dass die gewünschte Stelle zu weit entfernt ist, oder dass etwas die Stelle blockiert.

Klicken Sie bei gedrückt gehaltener Strg-Taste mit der linken Maustaste, um eine erzwungene Bewegung zu machen. Mit dieser Funktion können Sie z. B. hinter eine geschlossene Tür gelangen, ohne diese zu öffnen.

Klicken Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste mit der linken Maustaste, um zu laufen. Ist die Option „Immer laufen“ eingeschaltet, gehen Ihre Charaktere stattdessen.

Drücken Sie die RÜCKTASTE, um eine Bewegung zu jedem Zeitpunkt zu unterbrechen.



ANDERE AKTIONEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Objekte, um diese zu durchsuchen, zu öffnen, aufzuheben oder auf andere Weise zu verwenden.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Feind klicken, schießen Sie auf ihn. Durch Klicken mit der rechten Maustaste wird auf einen Feind oder einen Punkt auf dem Boden geschossen. Wenn Sie mit gedrückt gehaltener Strg-Taste mit der rechten Maustaste klicken, erzwingen Sie Schüsse selbst auf einen neutralen oder verbündeten Charakter. Weitere Informationen finden Sie unter „Kampf“ auf Seite 30.

MAUSZEIGER

Der Mauszeiger verändert sich und zeigt die aktuelle Aktion an. Wenn Sie den Mauszeiger z. B. über ein nicht feindlich gesonnenes intelligentes Wesen bewegen, wird ein Zielsymbol mit einer Sprechblase angezeigt – Sie können mit dieser Person sprechen. Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, ändert sich der Mauszeiger in die prozentuelle Angabe der Wahrscheinlichkeit, mit der Sie diese Person treffen können.

KONSOLENLEISTE

Die Konsolenleiste am unteren Ende des Taktik-Fensters ermöglicht Ihnen den Zugriff auf andere Spielbefehle und zeigt Statusinformationen an.

Von links nach rechts:

Anzeigefenster: In diesem Fenster sehen Sie entweder die kleine Karte oder die Textanzeige. Wenn die kleine Karte angezeigt wird, können Sie mit den Plus- und Minus-Symbolen die Karte vergrößern bzw. verkleinern. Ist die Textanzeige aktiviert, kann mit einer Bildlaufleiste durch den Text gescrollt werden.

Kleine Karte (Schaltfläche): Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird im Anzeigefenster die kleine Karte angezeigt. Weiße Punkte stehen für die Mitglieder Ihres Trupps. Grüne Punkte stehen für bekannte Neutrale. Rote Punkte stehen für bekannte Feinde. Graue Punkte stehen für unbekannte Streitkräfte.

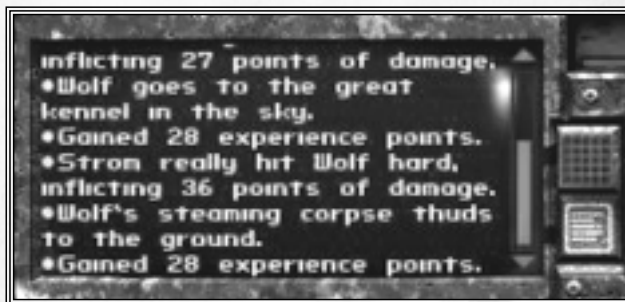
Textanzeige (Schaltfläche): Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird im Anzeigefenster die Textanzeige aktiviert. Die Menge des angezeigten Texts ist von einer Optionseinstellung abhängig (siehe Seite 27). Die Textanzeige gibt Informationen über Kämpfe und Feedback des Spiels.



Die Konsolenleiste - CTB Modus (Rundenbasierter Modus mit gleichzeitig ablaufenden Runden)

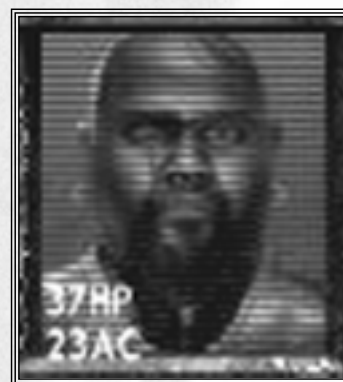


Charakter-Registerkarten: Jeder aktive Charakter in Ihrem Trupp hat eine eigene Registerkarte. Über diese Registerkarte können Sie den Charakter auswählen, und in bestimmten Situationen wird auf ihr ein Feedback angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Registerkarte, um nur diesen Charakter auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste mit der linken Maustaste, um mehrere Charaktere auszuwählen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Registerkarte, um den ausgewählten Charakter in den Bildmittelpunkt zu rücken.



Das Anzeigefenster im Textanzeigemodus.

Charakterportrait: Hier wird der momentan ausgewählte Charakter angezeigt. Die Rüstungsklasse und Trefferpunkte des Charakters werden ebenfalls hier angezeigt und können so jederzeit schnell eingesehen werden.



Ein Charakterportrait.

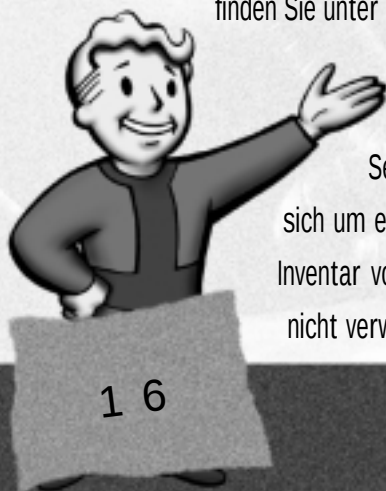
Aktionspunkte: Dies ist die maximale Anzahl an Aktionspunkten, über die dieser Charakter verfügt. Durch das Verbrauchen von Aktionspunkten wird die Anzeige schwächer.

Waffen/Gegenstände in Händen: Jeder Charakter kann gleichzeitig zwei Gegenstände bereithalten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Schaltfläche, um diese Waffe oder diesen Gegenstand zu aktivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Inventar“ auf Seite 19. Der momentane Waffenmodus wird oben rechts angezeigt. Der Verbrauch von Aktionspunkten wird unten links angezeigt. Unten rechts befindet sich die Schaltfläche für Zielschüsse. Die grüne Leiste zeigt die verbleibende Munitionsmenge an. Handelt es sich um stapelbare Waffen, wie Granaten, wird in der oberen linken Ecke die Gesamtzahl angezeigt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe, um



Diese Schaltfläche zeigt eine Waffe.

den Waffenmodus zu wechseln. Klicken Sie auf die Schaltfläche für Zielschüsse, um Zielen ein- und auszuschalten – sie kosten 1 Aktionspunkt extra, doch ermöglichen sie das Zielen auf bestimmte Punkte. Weitere Informationen finden Sie unter „Kampf“ auf Seite 30. Der Verbrauch von Aktionspunkten für diesen Gegenstand wird unten links angezeigt. Wenn der Gegenstand nicht unbegrenzt verwendet werden darf, wie z. B. ein Erste-Hilfe-Kasten, wird in der grünen Leiste auf der rechten Seite angezeigt, wie oft dieser Gegenstand noch verwendet werden kann. Handelt es sich um einen stapelbaren Gegenstand, wird oben links angezeigt, wie oft der Gegenstand im Inventar vorhanden ist. Wenn Sie aufgrund Ihrer Rasse, Stellung oder Kraft den Gegenstand nicht verwenden können, wird dieser rot.



Reaktionsmodus (Schaltflächen): Diese drei Schaltflächen werden nur im CTB-Modus angezeigt. Vgl. Schaltfläche „Feuerschutz“ auf Seite 18 im TB-Modus. Von oben nach unten: Reaktionsmodus „Aus“, Reaktionsmodus „Defensiv“, Reaktionsmodus „Aggressiv“.



Diese Schaltfläche zeigt einen Gegenstand.

Reaktionsmodus „Defensiv“: Der Charakter alarmiert

Sie, wenn ein Feind entdeckt wird, indem seine Registerkarte blinkt. Wird auf den Charakter geschossen, schießt er zurück.

Reaktionsmodus „Aggressiv“: Dieser Charakter eröffnet unaufgefordert das Feuer auf den Feind.

Charaktere im Reaktionsmodus schießen nicht, wenn Ihre Trefferchance zu gering ist (siehe „Kampf“ auf Seite 30). Sie können die Prozentzahl festlegen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Schaltflächen für den Reaktionsmodus klicken. Mögliche Werte sind: 95 % (erst schießen, wenn ein Treffer beinahe garantiert ist), 66 % (schießen, wenn die Wahrscheinlichkeit groß ist), 33 % (schießen, wenn eine Treffermöglichkeit besteht) und 1 % (ganz egal, trotzdem schießen!).

Stellung (Schaltflächen): Es stehen Ihnen drei Schaltflächen für die Stellung zur Verfügung: Aufrecht, Hocken und Kriechen. Diese sind im Kampf von Bedeutung (siehe Seite 30).

Fähigkeiten (FÄH): Mit dieser Schaltfläche können Sie das Menü „Fähigkeiten“ ein- und ausschalten (siehe Seite 18).

Inventar (INV): Mit dieser Schaltfläche können Sie das Inventar-Fenster aktivieren (siehe Seite 18).

Charakter (CHR): Mit dieser Schaltfläche wird der Charakterbogen angezeigt (siehe Seite 20).

PIPBoy (PIP): Mit dieser Schaltfläche aktivieren Sie den PIPBoy (siehe Seite 21).

Menü (MNÜ): Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das Menü (siehe Seite 22).



Feuerschutz (Schaltfläche): Wenn Sie im TB-Modus spielen, werden die drei Schaltflächen für Reaktionsmodi durch die Schaltfläche „Feuerschutz“ ersetzt. Wenn Sie sie betätigen, erhalten ein oder mehrere ausgewählte Charaktere Feuerschutz. Diese können dann automatisch schießen, obwohl ein anderer Charakter am Zug ist. Verwenden Sie diese Option, um Feuerschutz bei Eingängen und Straßenecken zu geben. Der Feuerschutz-Modus kann nur zu Beginn einer Runde eines Charakters gewählt werden.



**Die Konsolenleiste -
Details des TB-Modus.**

Runde beenden: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Runde des aktuellen Charakters (im ITB-Modus) oder des Trupps (im STB-Modus) beendet.

Kampf beenden: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird versucht, die momentane Kampfrunde zu beenden. Gibt es andere Wesen, die den Kampf fortsetzen möchten, wird Ihre Runde beendet, während der Kampf fortgesetzt wird. Sie können die Schaltfläche in einem rundenbasierten Spiel mit mehreren Spielern nicht verwenden.

FÄHIGKEITEN

Einige Fähigkeiten werden automatisch genutzt, wie z. B. Waffenfähigkeiten, während andere Fähigkeiten aktiv eingesetzt werden müssen. Sie können diese aktiven Fähigkeiten mithilfe des Menüs „Fähigkeiten“ einsetzen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „FÄH“ in der Konsolenleiste, oder drücken Sie die Taste „S“, um das Menü „Fähigkeiten“ ein- und auszublenden. Wenn Sie auf die Schaltfläche SCHLIESSEN klicken oder eine Fähigkeit auswählen, wird das Menü „Fähigkeiten“ geschlossen.

Im Fähigkeiten-Menü werden acht Fähigkeiten angezeigt. Klicken Sie auf eine Fähigkeitsschaltfläche, um diese Fähigkeit zu aktivieren. Der Mauszeiger verändert sich. Abgesehen von „Schleichen“ brauchen alle Fähigkeiten ein Ziel. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, um die Fähigkeit einzusetzen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um den Vorgang abubrechen.



**Die legendären
Fähigkeiten!**

Die Prozentangabe neben der Fähigkeit zeigt an, wie wahrscheinlich es ist, dass Sie diese Fähigkeit einsetzen können. Je höher diese Zahl, desto besser. Fähigkeiten können einen Wert von mehr als 100 % zugeordnet bekommen. Es besteht jedoch immer eine Möglichkeit von 5 %, dass der Einsatz fehlschlägt, gleichgültig welche Faktoren und Prozentzahlen für Fähigkeiten angegeben sind.



INVENTAR

Gegenstände, die Charaktere mit sich führen, werden im Inventarfenster angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Inventar“ (INV) in der Konsolenleiste, oder drücken Sie die Taste „I“, um die Inventaranzeige ein- und auszuschalten. Wenn das Inventarfenster angezeigt wird, können Sie mit der linken Maustaste auf die Charakter-Registerkarten klicken, um das Inventar jeder Ihrer Charaktere anzuzeigen.



Die Inventaranzeige. Hier können Sie all Ihre Gegenstände sehen.

Das Statistik-Fenster zeigt den Namen Ihres Charakters, primäre Werte, aktuelle und maximale Trefferpunkte, die momentan ausgewählte Waffe oder den momentan ausgewählten Gegenstand und die Rüstungsstatistik an. Wird eine Waffe ausgewählt, werden grundlegende Informationen zur Waffe angezeigt, einschließlich Schaden, Reichweite, aktuelle und maximale Munitionsmenge und momentan geladener Munitionstyp. Eine Waffe kann jeweils nur einen Munitionstyp geladen haben.

Eine Beschreibung eines Inventargegenstands erhalten Sie, indem Sie mit der linken Maustaste einmal auf diesen Gegenstand klicken. Um die Statistik erneut anzuzeigen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Gegenstandsbeschreibung.

Doppelklicken Sie auf den Gegenstand, sodass der aktuelle Charakter ihn verwenden kann.

Um Ihren Charakter auszurüsten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand und ziehen Sie ihn zu seinen Händen oder in das Rüstungsfeld rechts im Inventar-Fenster. Waffen werden automatisch geladen, wenn Sie sie zu den Händen Ihres Charakters ziehen, bzw. entladen, wenn Sie sie in sein Inventar ziehen. Wenn sich die Waffe in einer Hand befindet, können Sie einen bestimmten Munitionstyp laden, indem Sie die gewünschte Munition zu der Waffe ziehen.

Um etwas auf den Boden fallen zu lassen, ziehen Sie es einfach aus dem Inventar auf den Boden. Der fallen gelassene Gegenstand wird zu Füßen Ihres Charakters platziert.



Um Gegenstände zwischen Charakteren Ihres Trupps auszutauschen, halten Sie die betreffenden Charaktere dicht beieinander, und ziehen Sie den Gegenstand aus dem Inventar zur Registerkarte des gewünschten Charakters oder direkt zum Charakter selbst. Wenn die beiden Charaktere zu weit voneinander entfernt sind, wird Ihnen mitgeteilt, dass der erste Charakter den anderen nicht erreichen kann. Die Charaktere dürfen nicht weiter als drei Meter voneinander entfernt sein.

MEHRERE GEGENSTÄNDE BEWEGEN

Wenn Sie mehr als einen Gegenstand auswählen, der bewegt werden soll, wird das Fenster „Umladen“ angezeigt.

Sie können die gewünschte Anzahl entweder per Maus auszuwählen, sie über die Tastatur eingeben oder ALLE auswählen. Mit LÖSCHEN setzen Sie die Anzahl zurück auf 0. Klicken Sie auf FERTIG, wenn Sie bereit sind, die Gegenstände zu bewegen, oder auf ABBRECHEN, um es erneut zu versuchen.



Das Fenster "Umladen".

CHARAKTERBOGEN

Um detaillierte Informationen bezüglich Statistik und Fähigkeiten Ihres Charakters anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche „CHR“, oder drücken Sie die Taste „C“. Sie können auf praktisch jeden Bereich dieses Fensters klicken, um detaillierte Informationen bezüglich Statistik, Fähigkeit, Merkmal oder Bonus zu erhalten.

Es können nicht mehrere Charaktere gleichzeitig angezeigt werden. Klicken Sie auf die Registerkarten oder die Portraits der Charaktere, um andere auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste mit der linken Maustaste, um mehrere Charaktere auszuwählen, wobei jedoch immer nur ein Charakter angezeigt wird.



Der Charakterbogen. Er zeigt alle Informationen zu Ihrem Charakter.

Um die Reihenfolge von Charakteren zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste nacheinander auf die Bilder von zwei Charakteren, um deren Positionen zu vertauschen.

Wenn ein Charakter eine höhere Stufe erreicht, können Sie über den Charakterbogen ihre Fähigkeiten verbessern und in einigen Fällen Boni erwerben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Charaktere“ auf Seite 33.



PIPBOY

Der PIPBoy ist ein Personal Information Processor, eine praktische Hilfe, um die Übersicht nicht zu verlieren. Klicken Sie auf die Schaltfläche „PIP“ oder drücken Sie die Taste „P“.

Der PIPBoy zeichnet Anweisungen und Gespräche auf. Darüber hinaus geben Gelehrte der Bruderschaft alle verfügbaren Informationen über eine Mission, einschließlich einer Karte des bekannten Gebiets, in Ihren PIPBoy ein.



PIPBoy Power!

Oben im PIPBoy sind das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit angegeben.

Es stehen Ihnen fünf Schaltflächen zur Nutzung der PIPBoy-Funktionen zur Verfügung:

ANWEISUNGEN: Hier werden die zahlreichen Missionsanweisungen sowie der Status vorheriger Missionen angezeigt. Klicken Sie auf den Titel einer Anweisung, um diese Anweisung anzuzeigen. Klicken Sie auf ZURÜCK, um zur Liste mit den Anweisungen zurückzukehren.

DIALOG: Hier werden alle wichtigen Gespräche, die Sie während der aktuellen Mission geführt haben, aufgezeichnet. Klicken Sie auf einen Listeneintrag, um das Gespräch anzuzeigen. Klicken Sie auf ZURÜCK, um zur Liste mit den Gesprächen zurückzukehren.

KARTE: Hier werden eine Karte der aktuellen Mission sowie alle für die Mission bekannten Informationen angezeigt. Klicken Sie auf die nummerierten Bereiche auf der Karte, um diese Informationen anzuzeigen. Der grüne Kreis markiert Ihre Startposition. Bei einigen Missionen müssen Sie zum Abschluss der Mission zu diesem Punkt zurückkehren. Die Karte wird nur angezeigt, wenn Sie sich tatsächlich im Bereich der Missionen befinden.

ARCHIVE: Hier können alle bisher gezeigten Filme erneut aufgerufen werden.

FERTIG: Wenn Sie den PIPBoy nicht weiter nutzen möchten, klicken Sie hier.



MENÜ

Wenn Sie die Esc-Taste drücken, wird üblicherweise das Menü angezeigt, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „MNÜ“ auf der Konsolenleiste.

HILFE: Hier wird eine Liste der Standard-Tastaturbefehle und grundlegenden Mausfunktionen angezeigt. Die Liste wird auch angezeigt, wenn Sie die Taste „H“ drücken.

SPIEL SPEICHERN: Nur im Einzelspielermodus. Das Fenster zum Speichern des Spiels wird angezeigt, sodass Sie Ihr Spiel mit derzeitigem Spielstand speichern können. Weitere Informationen finden Sie unter „Speichern/Laden eines Spiels“ auf Seite 29.

SPIEL LADEN: Nur im Einzelspielermodus. Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

OPTIONEN: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Optionensmenü anzuzeigen, wo Sie die Optionen für Spiel, Grafik und Audio einstellen können (siehe Seite 28).

HAUPTMENÜ: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die aktuelle Mission beendet, ohne gespeichert zu werden, und das Fenster mit dem Hauptmenü wird angezeigt. Dieser Schritt muss bestätigt werden.

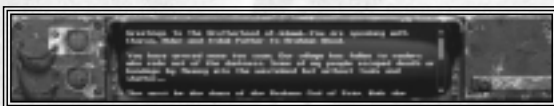
FERTIG: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, kehren Sie zum Spiel zurück.

SPRACHE

Sie können nur einen neutral oder freundlich gesonnenen Charakter ansprechen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Charakter, um mit ihr zu sprechen. Wenn er etwas zu sagen hat, erscheint entweder über seinem Kopf der gesprochene Text, oder es wird ein separates Dialogfenster angezeigt.



Ein Beispiel für ein Gespräch.



Ein Beispiel für ein Dialogfenster.



Bei Charakteren, die nicht viel zu sagen haben, wird der gesprochene Text gewöhnlich über deren Köpfen angezeigt. Dieser Text ist zum Teil wichtig, zum Teil nicht.



Für Charaktere, die mehr sprechen, wird ein Dialogfenster verwendet. Dieses wird über der üblichen Konsolenleiste angezeigt. Durch ein Dialogfenster tritt eine Pause im Spiel ein, Sie können sich also Zeit lassen, es in Ruhe zu lesen. Klicken Sie auf die Schaltfläche FERTIG, um das Dialogfenster zu schließen. Damit beenden Sie auch die Pause. Die Einstellung für die Lautstärke der Sprachausgabe kann über das Menü „Audio-Optionen“ eingestellt werden (siehe Seite 28).

TAUSCHEN

Einige Charaktere tauschen mit geradezu Allem. Verwenden Sie dieses Fenster, um Gegenstände einzutauschen. Sprechen Sie einen Charakter an, wenn für diesen die Schaltfläche TAUSCHEN in der rechten unteren Ecke des Dialogfensters angezeigt wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um mit dem Tauschen zu beginnen.

Im Fenster zum Tauschen werden vier Bereiche angezeigt: Ihr Inventar, Ihre Gegenstände, die Sie tauschen möchten sowie Tauschgegenstände und das Inventar der Anderen.



Das "Tauschen" Fenster. Ihre Tauschgegenstände werden links, die der Anderen rechts angezeigt.

Ziehen Sie Artikel aus Ihrem Inventar, die Sie tauschen möchten, in die Spalte der Tauschgegenstände auf Ihrer Seite. Der Wert Ihrer Gegenstände wird unten in dieser Spalte angezeigt. Ziehen Sie die Gegenstände, die Sie gegen Ihre Gegenstände eintauschen möchten, in die Spalte der Tauschgegenstände Ihres Gegenübers. Der Wert der Gegenstände wird ebenfalls unterhalb der Gegenstände angezeigt. Wenn Sie einen gleichen Wert der Güter erzielen oder wenn Sie bereit sind, wertvollere Gegenstände zu tauschen, klicken Sie auf die Schaltfläche ANBIETEN. Sind beide Parteien einverstanden, werden die Gegenstände übertragen, und Sie können Ihre Reise fortsetzen.

Wenn Sie einen Stapel von Gegenständen bewegen (wie z. B. einen Packen Munition oder Stimpaks), wird das Fenster zum Bewegen mehrerer Gegenstände angezeigt. Denken Sie daran, dass Sie die Anzahl der zu bewegendenden Gegenstände eingeben und zusätzlich die Schaltflächen „+“ und „-“ verwenden können. Das Eingeben einer großen Anzahl von Gegenständen bietet sich an, wenn es sich um Geldbeträge handelt.

Sie können Gegenstände aus den Spalten zum Tauschen herausbewegen, doch können Sie sie nur in das Inventar ihres aktuellen Besitzers zurückgeben.



Akzeptiert der Nichtspielercharakter das Geschäft nicht, müssen Sie mehr Gegenstände in Ihre Spalte setzen oder Gegenstände aus der Spalte des Tauschpartners entfernen. Denken Sie daran, den Dollarwert der Gegenstände unten in der Spalte zu beachten. Drücken Sie die Schaltfläche ANBIETEN erneut, wenn Sie das Handelsgeschäft ausgeglichen haben.

PREISE

Zahlreiche Faktoren beeinflussen das Verhältnis zwischen dem tatsächlichen Wert Ihrer Besitztümer und dem Wert, den der Nichtspielercharakter bereit ist dafür zu tauschen. Ihre Fähigkeit als Händler ist natürlich der wichtigste Faktor. Denken Sie daran: Je besser Ihre Fähigkeit als Händler ausgeprägt ist, desto mehr werden Sie für Ihre Gegenstände erhalten. Auch die Tauschfähigkeiten des Nichtspielercharakters spielen eine Rolle. Einige Nichtspielercharaktere verlangen auch einfach mehr für Ihre Güter (z. B. Ladenbesitzer). Ihr Ruf hat ebenfalls Einfluss auf den Wert des Tauschs: ein guter Ruf wird Ihnen ein besseres Geschäft einbringen.

Sie können den Vorgang ABBRECHEN, und alle Gegenstände werden ihren rechtmäßigen Eigentümern zurückgegeben.

Informationen über eine weitere Methode, Gegenstände zu erwerben, finden Sie unter „Fähigkeit ‚Stehlen‘“ auf Seite 39.

DER BUNKER

Die stählerne Bruderschaft verfügt über eine Reihe geheimer Bunker überall in den USA. Auf ihrer Reise durch das Land suchen die Streitkräfte der Bruderschaft diese Bunker auf und nutzen sie als Basis für ihre Operationen.

Im Bunker werden Sie den Großteil der Aktivitäten vor und nach Ihren Missionen durchführen. Sprechen Sie mit den verschiedenen Bewohnern des Bunkers, um Zugang zu Missionsanweisungen, Rekruten und Ausrüstung zu erhalten.

DER GENERAL – ANWEISUNGEN FÜR MISSIONEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den General, um ein Menü mit Anweisungen aufzurufen. Stehen Ihnen mehrere Missionen zur Auswahl, wählen Sie die für Ihre Mission zutreffenden Anweisungen.



QUARTIERMEISTER – AUSRÜSTUNG

Der Quartiermeister sorgt für die gesamte, von der Bruderschaft befürwortete Ausrüstung. Dazu gehören Waffen, Rüstungen, Munition und verschiedene andere Gegenstände. Die Ausrüstung ist jedoch nicht kostenlos. Alle Mitglieder der Bruderschaft müssen zu den Ausrüstungsbeständen der Bruderschaft beitragen. Neue Ausrüstung wird mit der Zeit verfügbar.

Der Quartiermeister ist geizig und ein geübter Feilscher.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Quartiermeister, um mit dem Handeln zu beginnen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche TAUSCHEN, um die verfügbare Ausrüstung anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Tauschen“ auf Seite 40.

REKRUTIERUNGSMEISTER – AUSWAHL DER CHARAKTERE

Der Rekrutierungsmeister ist für die Berufung von Mitgliedern der Bruderschaft zu Missionen verantwortlich. Wenden Sie sich an ihn, um Ihrem aktuellen Trupp Charaktere hinzuzufügen oder aus ihm zu entfernen. Je nach den Anweisungen für die Mission möchten Sie eventuell einen Missionsspezialisten in Ihren Trupp aufnehmen. Es obliegt auch Ihnen als Anführer des Trupps, Charaktere auszuwechseln, damit alle an Felderfahrung gewinnen können.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Rekrutierungsmeister. Klicken Sie auf die Schaltfläche REKRUTEN.

Je größer Ihr Charisma, je höher Ihr Rang und je besser Ihr Ruf (siehe Seite 55), umso größer ist die Auswahl der Charaktere, die Ihnen zur Verfügung steht. Mehr Charaktere werden im Laufe des Spiels verfügbar, und Sie können sogar während einer Mission auf neue Rekruten stoßen.



Beim Rekrutierungsmeister.

Die linke Seite des Rekruten-Fensters zeigt alle momentan verfügbaren Charaktere an. Auf der rechten Seite wird Ihr jetziger Trupp angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Charakter, um Informationen über diesen Rekruten anzuzeigen.

Klicken Sie auf HINZUFÜGEN, um den gewählten Rekruten Ihrem Trupp hinzuzufügen. Klicken Sie auf ENTFERNEN, um einen Charakter aus Ihrem Trupp zu entfernen. Klicken Sie auf FERTIG, wenn Sie den Vorgang abschließen möchten.



MEDIZINISCHER OFFIZIER – AUSRÜSTUNG ZUM HEILEN

Der medizinische Offizier ist für die Läden mit der medizinischen Ausrüstung verantwortlich. Er stellt Ihnen diese Ausrüstung zur Verfügung, jedoch nicht kostenlos. Leider sind seine Vorräte begrenzt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den medizinischen Offizier, und klicken Sie mit der Maustaste auf die Schaltfläche TAUSCHEN.

MECHANIKER – FAHRZEUGE

Der Mechaniker kümmert sich um die verfügbaren Fahrzeuge. Sie können nur Anspruch auf Fahrzeuge erheben, die Sie geborgen haben. Um ein Fahrzeug aus dem Bunker zu fahren, setzen Sie sich einfach hinein und fahren Sie los. Weitere Informationen finden Sie unter „Fahrzeuge“ auf Seite 26.

WELTKARTE

Die Weltkarte zeigt Ihnen, wie Sie zu Ihren Missionen gelangen. Wenn Sie mit dem General sprechen, werden neue Missionen aktiviert. Missionen werden als große Kreise auf der Weltkarte angezeigt und auf der rechten Seite des Fensters in der Standortliste angezeigt. Klicken Sie entweder auf einen Kreis oder auf einen Eintrag in der Liste, um sich zu der Mission zu begeben.

FAHRZEUGE

Die stählerne Bruderschaft verwendet Fahrzeuge zu drei verschiedenen Zwecken: zum Transport von Frachten, zum Transport von Truppen und zur Truppenunterstützung während eines Kampfes.

EINSTEIGEN UND AUSSTEIGEN

Wählen Sie die Charaktere aus, die Sie in das Fahrzeug steigen lassen möchten. Klicken Sie bei gedrückt gehaltener Strg-Taste auf das Fahrzeug. Der Fahrer, der Charakter mit der besten Fähigkeit „Fahren“, bekommt das Lenkrad in die Hand. Der fahrende Schütze, der Charakter mit der besten Fähigkeit „Große Waffen“, bekommt die Waffe des Fahrzeugs. Um einen Charakter aus einem Fahrzeug aussteigen zu lassen, wählen Sie den Charakter aus und klicken Sie bei gedrückt gehaltener Strg-Taste mit der linken Maustaste neben das Fahrzeug auf den Boden. Um den Fahrer eines Fahrzeugs auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Fahrzeug. Um alle Mitglieder eines Trupps in einem Fahrzeug auszuwählen, ziehen Sie die Maus um das Fahrzeug. Sie können eine Liste aller Passagiere des Fahrzeugs anzeigen, indem Sie den Mauszeiger über das Fahrzeug halten. Der Fahrer ist die erste Person auf der Liste. Um Zugang zum Inventar eines Fahrzeugs zu erhalten, klicken Sie auf die Schaltfläche „INV“ eines Charakters im Fahrzeug. Ein zerstörtes Fahrzeug kann durchsucht werden, wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken.



FAHRZEUGE BEWEGEN

Wählen Sie den Fahrer für das Fahrzeug aus. Eine Vorwärtsbewegung erreichen Sie, wenn Sie mit der linken Maustaste vor dem Fahrzeug auf den Boden klicken. Eine schnellere Bewegung erreichen Sie, indem Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste mit der linken Maustaste auf den Boden klicken. Die maximale Geschwindigkeit ist von Ihrer Fähigkeit „Fahren“ abhängig. Fahren Sie rückwärts, indem Sie mit der linken Maustaste hinter dem Fahrzeug auf den Boden klicken. Im Rückwärtsgang können Sie nicht schnell fahren.

KAMPF MIT FAHRZEUGEN

Auf Fahrzeuge kann geschossen werden, und sie können Schaden erleiden. Verwenden Sie den Werkzeugkasten und die Fähigkeit „Reparieren“, um Schäden zu beheben. Wird ein Fahrzeug zu stark beschädigt, kann es nicht mehr repariert werden. Manche Fahrzeuge können nur mit speziellen Gegenständen repariert werden.

Die Hauptwaffe des Fahrzeugs kann vom mitfahrenden Schützen bedient werden. Wählen Sie den Schützen und das Ziel wie üblich aus – klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um auf eine Stelle auf dem Boden zu schießen.

OPTIONS MENÜ

Im Menü OPTIONEN können Sie verschiedene Spieleinstellungen vornehmen. Sie können diese im Hauptmenü auswählen oder während eines Spiels über das Menü im Spiel. Während eines Mehrspieler-Spiels können nicht alle Optionen verändert werden.

Die verschiedenen Optionen stehen Ihnen auf den drei Registerkarten SPIEL, GRAFIK und AUDIO zur Verfügung.

SPIEL

Laufmodus: Legt fest, ob die Charaktere standardmäßig laufen oder gehen.

Immer Gehen: Der ausgewählte Charakter geht nach einem einfachen Klicken zu einem Zielpunkt.

Laufen, wenn...: Der ausgewählte Charakter läuft zu einer bestimmten Stelle, es sei denn, er befindet sich im Tarnmodus, kriecht oder befindet sich in der Hockstellung.

Immer Laufen: Der ausgewählte Charakter läuft immer.

SCHWIERIGKEITSGRAD: Der Schwierigkeitsgrad kann geändert werden. Dies hat Auswirkungen auf die Intelligenz und Fähigkeit Ihrer Computer-Gegner, den Mitgliedern Ihres Trupps zu schaden.



Nachrichtenfilter: Kontrolliert die Anzahl von Textnachrichten, über die der Spieler vom Spiel benachrichtigt wird. Gesprochener Text wird immer ausgegeben.

Rundenbasiert: Hiermit können Sie wählen, in welchem rundenbasierten Modus Sie spielen möchten: CTB-, ITB- oder STB-Modus (siehe Seite 13).

Sprachfilter: Alle anstößigen Wörter werden herausgefiltert.

Gewalt-Level: In der deutschen Version von Fallout Tactics ist diese Schaltfläche fest auf "Keine Gewalt" eingestellt.

GRAFIK

Anzeigemodus: Wählen Sie zwischen bis zu vier tollen Anzeigemodi! Die verfügbare Anzahl von Anzeigemodi hängt von Ihrem System und Ihrer Grafikkarte ab. Geringere Auflösungen und geringere Farbtiefe ergeben auf einigen Maschinen bessere Leistungen. Fallout Tactics unterstützt 800 x 600 (Standard) und 1024 x 768. Je nach verwendeter Grafikkarte können Sie im 16- oder 32-Bit-Modus spielen. Mit 32 Bit sieht das Spiel besser aus, doch kann auf älteren Rechnern die Leistung herabgesetzt werden.

Weiche Spielweltkonturen: Deaktivieren Sie diese Option für eine schnellere Bildwiederholgeschwindigkeit auf älteren Rechnern.

Weiche Charakterkonturen: Deaktivieren Sie diese Option für eine schnellere Bildwiederholgeschwindigkeit auf älteren Rechnern.

Cursor-Einstellungen: Behalten Sie die Einstellung „Hardware“ für die meisten Hardware-Plattformen bei. Verhält sich Ihr Mauszeiger nicht so, wie Sie es wünschen, schalten Sie in den Software-Modus um.

AUDIO

Wählen Sie den passenden Treiber aus, ein Vorgang, der üblicherweise automatisch geschieht.

Lautstärke Allgemein: Kontrolliert die Lautstärke aller Audiobereiche.

Lautstärke Audioeffekte: Kontrolliert die Lautstärke der Audioeffekte.

Lautstärke Musik: Kontrolliert die Lautstärke der Musik.

Lautstärke Sprache: Kontrolliert die Lautstärke der Sprache.



Bewegen Sie die Lautstärkeregler nach links, um die Lautstärke zu reduzieren. Bewegen Sie die Lautstärkeregler nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen.

SPEICHERN/LADEN EINES SPIELS

Sie werden ein Einzelspieler-Spiel wahrscheinlich nicht in einer Sitzung zu Ende führen können. Um Ihren aktuellen Spielstand zu speichern, wählen Sie im Menü die Option **SPEICHERN**. Auf zuvor gespeicherte Spiele können Sie vom Hauptmenü oder während einer Mission zugreifen.

SPEICHERN EINES SPIELS

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Feld für das zu speichernde Spiel, um es auszuwählen, und Details anzuzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **SPEICHERN**, oder doppelklicken Sie zum Speichern auf das Feld.

Sie können das momentan ausgewählte gespeicherte Spiel auch **LÖSCHEN**. Klicken Sie auf **ABBRECHEN**, um dieses Fenster zu verlassen, ohne das Spiel zu speichern.



Das "Spiel Laden" Fenster. Das "Speichern" Fenster sieht sehr ähnlich aus.

Die stählerne Bruderschaft empfiehlt Ihnen dringend, Ihren aktuellen Spielstand häufig zu speichern. Auch sollten Sie hierfür mehr als ein Feld für ein gespeichertes Spiel verwenden.

LADEN EINES SPIELS

Klicken Sie auf ein Feld mit einem gespeicherten Spiel, um ein Spiel auszuwählen, und Details des gespeicherten Spiels anzuzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **LADEN**, oder doppelklicken Sie auf ein Feld, um das ausgewählte gespeicherte Spiel zu laden.

Sie können auch gespeicherte Spiele aus diesem Fenster **LÖSCHEN**. Klicken Sie auf **ABBRECHEN**, um das Fenster ohne Laden des Spiels zu verlassen.



KAMPF

Die Art Ihrer Führung entscheidet darüber, wie Sie im Kampf abschneiden werden und was irgendwann geschehen wird.

Je nachdem, wie Ihre Optionen konfiguriert sind, kämpfen Sie Ihre Schlachten im CTB-Modus (Modus mit gleichzeitig ablaufenden Runden) oder im TB-Modus (Rundenbasierten Modus). Die folgenden Regeln treffen auf beide Modi zu, es sei denn, Unterschiede wurden extra vermerkt.

KAMPF BEGINNEN

Der Kampf beginnt, wenn Sie einen Feind angreifen oder selbst angegriffen werden. Wenn Sie sich im TB-Modus befinden, wechselt das Spiel nun von Echtzeit zur rundenbasierten Zeit.

Wenn Sie sich im ITB-Modus (individuellen rundenbasierten Modus) befinden, erhalten alle Charaktere die Gelegenheit, ihre Handlungen entsprechend Ihrer Statistik auszuführen. Einige Charaktere werden vor anderen reagieren. Der Computer wählt den ersten Charakter, der reagieren soll, automatisch aus und lässt die anderen Charaktere folgen.



TIP: "Wenn Ihr Fallensteller nicht verfügbar ist, benutzen Sie den Modus "Feuern erzwingen", um Minen zu sprengen. Stellen Sie nur sicher, dass Sie nicht zu nah an der Mine stehen, wenn Sie feuern - außer Sie wollen als Hackfleisch enden." - Albert Perez

Wenn Sie sich im STB-Modus (rundenbasierten Modus für Trupps) befinden, reagieren alle Charaktere desselben Trupps gleichzeitig. Haben alle Charaktere ihre Bewegung vollzogen, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler oder den vom Computer gesteuerten Wesen weiter.

AKTIONSPUNKTE

Aktionspunkte (APs) bestimmen, wie viel ein Charakter in einem bestimmten Zeitraum tun kann. Für TB-Modi gilt, dass ein Charakter die verbrauchten APs zu Beginn der nächsten Runde wiederherstellen kann. Im CTB-Modus werden Aktionspunkte fortwährend regeneriert. Verfügt ein Charakter über keine Aktionspunkte mehr, kann er nicht reagieren.

Verschiedene Aktionen verbrauchen unterschiedlich viele Aktionspunkte. Der Verbrauch von APs für Waffen und Gegenstände ist auf deren Schaltflächen aufgeführt. Für die meisten anderen Aktionen werden 1 bis 4 Aktionspunkte verbraucht. Im CTB-Modus werden Aktionspunkte regeneriert. Charaktere mit mehr APs regenerieren diese schneller als Charaktere mit weniger Aktionspunkten.



ZIELEN

Bewegen Sie den Mauszeiger über ein feindliches Ziel. Die Zahl, die angezeigt wird, ist Ihre prozentuale Trefferchance. Je größer die Zahl, desto wahrscheinlicher ist der Erfolg Ihres Angriffs. Kein Angriff hat eine höhere Erfolgschance als 95 %.

Ihre Trefferchance beruht hauptsächlich auf Ihrer Waffenfertigkeit. Sie wird beeinträchtigt durch Punktabzug für Entfernung, Feuerschutz (einschließlich anderer Charaktere und leichtem Terrain im Weg), die Genauigkeit der Waffe, die Stellung des Ziels, Zielschüsse, das Licht und die Rüstungsklasse Ihres Ziels. Die Zustände Ihres Charakters „Bewegungsunfähig“, „Gehirnerschütterung“, „Außer Atem“ oder „Verletzt“ setzen Ihre Trefferwahrscheinlichkeit ebenfalls herab. Der Punktabzug für die Entfernung kann durch eine höhere Wahrnehmung und Waffenreichweite ausgeglichen werden.

Ihre Trefferchance ist höher, wenn Sie aus kürzester Entfernung auf ein Ziel schießen, das bewegungsunfähig ist, eine Gehirnerschütterung hat, außer Atem oder verletzt ist, wenn Ihr Ziel sehr groß ist (Brahmin und größer) und wenn Sie sich oberhalb Ihres Ziels befinden. Auch Ihre Stellung kann Ihre Trefferchance verbessern.



TIP: "Ein Feldarzt und ein Heckenschütze sind ein hervorragendes Team. Wenn der Heckenschütze verletzt wird, lassen Sie ihn durch den Feldarzt vollständig heilen." - Edward Hyland

SICHTWEITE

Unter Sichtweite ist die Fähigkeit zu verstehen, eine Linie zwischen zwei Punkten zu ziehen. Befinden sich zu viele Objekte zwischen Ihnen und Ihrem Ziel oder verfügt der Feind über einen Feuerschutzbonus, können Sie ihn nicht sehen. Ihre Sichtweite nimmt zu, wenn Sie sich in höheres Terrain begeben.

Manchmal werden Sie einen Gegner hinter einer Wand wahrnehmen – Ihre Wahrnehmung hat Sie den Feind hören oder seine Anwesenheit auf andere Art bemerken lassen.

Charaktere sehen mehr im Bereich vor ihnen. Daher ist es leichter, sich an jemanden von hinten anzuschleichen.

SCHADEN

Es gibt verschiedene Arten, verletzt zu werden. Rüstungen schützen Sie vor einem Teil der Verletzungen. Dies wird als Resistenz gegen Verletzungen (wobei der Schaden um einen Prozentsatz verringert wird) und Schadensgrenze (wobei der Schaden um einen bestimmten Wert verringert wird) bezeichnet. Durch Feuerschutz wird der Schaden ebenfalls reduziert.



Verschiedene Arten von Munition richten verschiedene Arten von Schäden an Rüstungen an. Ein Teil der Munition, z. B. Stahlkerngeschosse, reduzieren die Wirkung der Rüstung, verursachen aber weniger Schaden als Hohlspitzgeschosse bei Zielen ohne Rüstung.



TIP: "Versuchen Sie, Ihre Heckenschützen in erhöhte Stellungen zu bewegen. Dadurch können sie oftmals über den Schutz des Feindes hinweg Treffer landen. Außerdem können Sie so Kämpfe mit größerer Reichweite beginnen, was ebenfalls von Vorteil ist." - David Vodhadel

KRITISCHE TREFFER

Einige Angriffe sind fataler als andere. Sie werden als kritische Treffer bezeichnet. Kritische Treffer beruhen auf der Wahrscheinlichkeit, mit der Ihr Charakter kritische Treffer ausführt, sowie auf der verwendeten Waffe, auf Boni, die ihre Chancen beeinflussen könnten, und darauf, ob Sie einen gezielten Schuss abfeuern.

Charaktere, die schleichen oder ein kriechendes Ziel aus unmittelbarer Nähe angreifen, erzielen mit größerer Wahrscheinlichkeit kritische Treffer. Charaktere mit ausgeprägten Fähigkeiten erzielen ebenfalls leichter kritische Treffer.

Einige kritische Treffer richten mehr als nur Schaden an. Gliedmaßen können schwer verletzt werden, Ziele können niedergeschlagen werden oder das Bewusstsein verlieren, und es besteht sogar eine gewisse Gefahr, eines schnellen Todes zu sterben. Die genauen Auswirkungen eines kritischen Treffers sind vom Standort des Ziels abhängig. Mit einem Zielschuss können Sie auf einen bestimmten Standort zielen.

TOD

Wenn Charaktere nur noch 0 oder weniger Trefferpunkte haben, sind sie tot. In einem Einzelspieler-Spiel ist das Spiel zu Ende, wenn der Hauptcharakter tot ist.



TIP: "Wenn Sie eine feindliche Mine entschärft haben, nehmen Sie sich die Zeit, einen Ihrer Charaktere auf exakt derselben Stelle zu postieren. Normalerweise werden Sie den Feind dadurch überraschen." - Albert Perez

ERFAHRUNGEN SAMMELN UND ERFAHRUNGSSTUFEN

Sie gewinnen Erfahrungspunkte (EP) für das Erfüllen von Missionen, Töten von Gegnern und Lösen von Aufgaben. Einige aktive Fähigkeiten vermehren auch Ihre Erfahrung, wenn Sie sie erfolgreich einsetzen. Gewonnene Erfahrung, mit Ausnahme von Erfahrungen mit Fähigkeiten, steht Ihrem gesamten Trupp zu gleichen Teilen zur Verfügung.



Die EP-Gesamtzahl und die für das Erreichen der nächsten Stufe notwendige Menge an Erfahrung werden im Charakterbogen angezeigt. Wenn Sie ausreichend Erfahrungspunkte erworben haben, um auf die nächste Stufe aufzusteigen, wird ein Indikator oberhalb der Konsolenleiste angezeigt. Klicken Sie auf diesen Indikator, um zum Charakterbogen zu gelangen.



Wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, erhält er mehr Treffer- und Fähigkeitspunkte. Die Anzahl der dazugewonnenen Trefferpunkte hängt von der Ausdauer ab. Die Anzahl der dazugewonnenen Fähigkeitspunkte hängt von der Intelligenz ab. Je nach Bonusrate können Sie die Möglichkeit erhalten, einen Bonus zu kaufen. Im Charakterbogen können Sie Ihre neuen Fähigkeitspunkte ausgeben und einen Bonus kaufen. Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die benötigt werden, um eine höhere Stufe zu erreichen, nimmt stetig zu.

CHARAKTERE

Mit den einzelnen Charakteren steht und fällt Ihr Trupp. Sie müssen sich mit den einzelnen Charakteren vertraut machen, damit Sie sie bestmöglich einsetzen können.

Statistiken machen Angaben über die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters. Sie können während der Charakterserstellung verändert werden und haben die Rasse des Charakters als Grundlage. Von den Statistiken hängen wiederum abgeleitete Statistiken ab, die nicht direkt geändert werden können. Mit den Merkmalen kann weiter festgelegt werden, wer der Charakter ist. Fähigkeiten sind von einem Charakter erworbene Kenntnisse, die mit der Zeit und Erfahrung zunehmen. Boni sind besondere Fähigkeiten, die durch Erfahrung hinzugewonnen werden.

STATISTIK

Es gibt sieben primäre Statistiken: Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und Glück. Sie werden auf einer Skala von 1 bis 20 angegeben. Der durchschnittliche Mensch hat eine Punktzahl von 5 Punkten, während die maximale Punktzahl, die ein normaler Mensch erzielen kann, bei 10 Punkten liegt.

Stärke (ST): Rohe Körperkraft. Die Fähigkeit, Lasten zu heben, kräftiger zuzuschlagen, mehr Ausrüstung zu tragen und größere Waffen zu verwenden. Wenn Sie große, kräftige Charaktere haben möchten, wählen Sie „Stärke“. „Stärke“ ist der wichtigste aller Werte.

Wahrnehmung (WA): Die Fähigkeit, Dinge wahrzunehmen. Betrifft eine Kombination Ihrer Sinne. Die „Wahrnehmung“ hat Einfluss auf die Reichweite von Fernwaffen und die Fähigkeit, Dinge aus der Umgebung zu „fühlen“. Wenn Sie Charaktere suchen, die als Heckenschütze tätig werden sollen, wählen Sie „Wahrnehmung“. Eigentlich ist Wahrnehmung der wichtigste aller Werte.



Ausdauer (AU): Die Fähigkeit, sowohl Bestrafungen als auch körperliche Anstrengungen auszuhalten. Eine große Ausdauer lässt Charaktere in Situationen überleben, in denen andere, schwächere Charaktere aufgeben müssten. Der Wert beeinflusst Trefferpunkte und Resistenz gegen Verletzungen. Wenn Sie die Schlacht überleben möchten, wählen Sie „Ausdauer“. Von allen Werten ist „Ausdauer“ der wichtigste.

Charisma (CH): Eine Kombination aus gutem Aussehen, Charme und Führungsfähigkeiten. Charaktere mit großem Charisma sind bessere und selbstverständlichere Anführer und können mit der richtigen Erfahrung die Mitglieder ihres Trupps zu besseren Leistungen motivieren. Charisma beeinflusst auch die Fähigkeit „Tauschen“. Charisma ist natürlich der wichtigste aller Werte.

Intelligenz (IN): Gute Denkfähigkeit und mentale Stärke. Je höher der Wert für Intelligenz, desto mehr Fähigkeiten können erlernt werden. Da die Fähigkeiten darüber entscheiden, was ein Charakter leistet, ist Intelligenz der wichtigste aller Werte.

Beweglichkeit (BE): Geschwindigkeit, Geschicklichkeit und die Fähigkeit, kleine Objekte zu manipulieren. Beweglichkeit hat Einfluss auf viele Fähigkeiten, die gute Koordination erfordern. Beweglichkeit entscheidet über die Anzahl der Aktionspunkte, über die ein Charakter im Kampf verfügt, und ist daher der wichtigste aller Werte.

Glück (GL): Glück ist ein sonderbarer Wert. Es ist eine Kombination aus Schicksal, Karma und allgemein der Weise, wie das Universum diesem Charakter gegenüber eingestellt ist. Durch „Glück“ werden viele Dinge beeinflusst, und daher ist es der wichtigste aller Werte.

Wenn Sie einen Charakter erstellen, können Sie die Werte nach oben und unten bis zu einem Maximal- bzw. Minimalwert verändern. Diese hängen von der Rasse des Charakters ab.

Ihnen stehen ein paar Bonus-Charakterpunkte zur Verfügung, die Sie ausgeben können, wofür Sie möchten. Überlegen Sie sich Ihre Wahl gut, da es sehr schwierig ist, primäre Statistiken dauerhaft anzupassen, nachdem der Charakter erstellt wurde. Die Anzahl der Boni ist von der Rasse Ihres Charakters abhängig. Mittels chemischer Substanzen lassen sich Werte vorübergehend verändern, doch nur zu einem Preis.

ABGELEITETE STATISTIK

Ihre primären Statistiken und Ihre Rasse entscheiden über Ihre abgeleitete Statistik. Sie können die abgeleitete Statistik nicht direkt verändern.



Trefferpunkte: Gibt an, wie viel Schaden Ihr Charakter erleiden kann, bevor er stirbt, was allgemein als ungünstig betrachtet wird. Ihre Rasse und Ausdauer, bestimmt durch Ihre Stärke, sind ausschlaggebend. Wenn Ihr Charakter eine höhere Stufe erreicht, erzielt er mehr Trefferpunkte, was positiv ist.

Rüstungsklasse: Gibt an, wie wahrscheinlich es ist, dass der Charakter getroffen wird. Je größer diese Zahl, umso besser. Basiert auf „Beweglichkeit“ und der Rüstung, die Sie tragen.

Schaden im Nahkampf: Das Mindestmaß an Schaden, den dieser Charakter im Nahkampf anrichtet. Basiert auf „Stärke“.

Bonusschaden: Der prozentuale Bonusschaden, der in allen Formen des Kampfes verursacht wird. Basiert auf Ihrer Rasse, Ihren Merkmalen und Bonuspunkten.

Resistenz gegen Verletzungen: Körperliche Verletzungen werden um diesen Prozentwert reduziert. Basiert auf der Rüstung.

Resistenz gegen Gift: Schaden durch Gift wird um diesen Prozentsatz herabgesetzt. Basiert auf „Ausdauer“.

Resistenz gegen Strahlung: Schaden durch Strahlung wird um diesen Prozentsatz reduziert. Kann durch Rüstung und Antistrahlenmittel beeinflusst werden. Basiert auf „Ausdauer“.

Aktionspunkte: Bestimmen die Anzahl an Aktionen, die durchgeführt werden können. Dies ist ein sehr wichtiger Wert. Basiert auf „Beweglichkeit“.

Tragekapazität: Die maximale Menge an Ausrüstung, die getragen werden kann. Basiert auf „Stärke“.

Heilung: Gibt an, wie schnell Sie wieder gesund werden. Sie erhalten außerdem Bonuspunkte, wenn Sie geheilt werden. Basiert auf „Ausdauer“.

Kritischer Treffer: Die grundlegende Wahrscheinlichkeit, dass Sie mit einem Angriff einen kritischen Treffer erzielen werden. Basiert auf „Glück“.

Fähigkeitsrate: Gibt an, wie viele Fähigkeitspunkte Sie pro Stufe erhalten. Basiert auf „Intelligenz“.

Bonusrate: Gibt an, wie viele Stufen Sie erreichen müssen, bevor Sie einen neuen Bonus erhalten.



MERKMALE

Merkmale sind an Personen gebundene Fähigkeiten, die nur während der Erstellung der Charaktere ausgewählt werden können. Merkmale haben immer eine gute und eine schlechte Seite. Welche Merkmale verfügbar sind, hängt von der Rasse des Charakters ab.

Schneller Stoffwechsel: Ihr Stoffwechsel ist zweimal schneller als normal. Dies bedeutet, dass Sie erheblich anfälliger für Strahlung und Gift sind, Ihr Körper aber auch schneller heilt.

Schläger: Ein bisschen langsamer, dafür ein bisschen größer. Sie werden vielleicht nicht jedes Mal, doch dafür umso kräftiger treffen! Ihre Gesamt-Aktionspunkte sind herabgesetzt, aber Ihre „Stärke“ ist erhöht.

Kleiner Körperbau: Sie sind kleiner als der Durchschnitt, aber das hat Sie noch nie aufgehalten. Sie können nicht viel tragen, doch dafür sind Sie beweglicher.

Einhändig: Sie nutzen eine Hand erheblich mehr als die andere. Sie können hervorragend mit Ein-Hand-Waffen umgehen, doch bereiten Ihnen beidhändige Waffen Probleme.

Finesse: Ihre Angriffe zeigen große Geschicklichkeit. Sie verursachen keinen schweren Schaden, doch gelangen Ihnen mehr kritische Treffer.

Kamikaze: Dadurch, dass Sie sich vor nichts fürchten, richten Sie erheblichen Schaden an. Ihre Rüstungsklasse ist reduziert auf das, was Sie am Körper tragen, doch mit jedem Angriff richten Sie mehr Schaden an.

Faustkämpfer: Sie schlagen härter, nicht besser. Ihre Angriffe sind äußerst brutal und lassen Finesse vermissen. Sie verursachen kaum einen guten kritischen Treffer, doch verursachen Sie meist Schaden im Nahkampf.

Schnellschütze: Sie haben keine Zeit für einen gezielten Angriff, weil Sie immer schneller sind als die anderen. Für Schuss- und Wurfaffen brauchen Sie einen Aktionspunkt weniger.

Blutiger Tod: Das Schicksal will es, dass die Menschen um Sie immer auf sehr grausame Art sterben. Sie werden stets Zeuge der schlimmsten Arten, auf die ein Mensch sterben kann.

Verhext: Das Gute daran ist, dass jeder um Sie herum viel anfälliger für Pech ist. Doch leider gilt dasselbe für Sie!



Freundlich: Sie haben sich wenig mit Kampftechniken befasst, als Sie aufgewachsen sind. Daher sind Ihre Fähigkeiten im Kampf zu Beginn auf einer niedrigeren Stufe, jedoch sind die Fähigkeiten „Erste Hilfe“, „Feldarzt“ und „Tauschen“ dafür umso stärker ausgeprägt.

Abhängig von Chemie: Sie werden leicht von chemischen Substanzen abhängig. Die Wahrscheinlichkeit einer Abhängigkeit ist doppelt so hoch wie normal, doch erholen Sie sich schneller von den negativen Wirkungen.

Resistenz gegen Chemie: Chemische Substanzen haben auf Sie nur halb so viel Auswirkungen wie normal, doch ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie abhängig werden, ebenfalls nur halb so hoch wie normal.

Nachtmensch: Sie können nachts erheblich besser sehen. Intelligenz und Wahrnehmung erhalten nachts einen Bonus von +1, tagsüber wird jedoch ein Punkt abgezogen (-1).

Ausgebildet: Da Sie mehr Zeit darauf verwendet haben als andere, Ihre Fähigkeiten zu verbessern, erhalten Sie pro Erfahrungsstufe 5 zusätzliche Fähigkeitepunkte. Der Nachteil ist, dass Sie nicht so viele zusätzliche Fähigkeiten erwerben können, da Sie eine Stufe mehr brauchen, um Bonuspunkte zu gewinnen.

Begabt: Sie haben mehr angeborene Fähigkeiten als manch sonst Einer und haben daher nicht so viel Zeit auf das Verfeinern dieser Fähigkeiten verwendet. Sie erhalten +1 auf Ihre primären Statistiken, doch verlieren Sie - 10 % von Ihren anfänglichen Fähigkeiten und erhalten pro Stufe 5 Fähigkeitepunkte weniger.

Verstrahlter Ghul: Der Einfluss extremer Strahlung lässt Sie im Dunkeln leuchten! Die Dunkelheit ist weder für Sie noch Ihre Feinde ein Hindernis. Sie werden gegen Strahlung resistent, doch verstrahlen Sie jeden Anderen.

Technikfreak: Sie haben Ihre Jugend damit verbracht, sich in technischem Kram zu vertiefen. Dabei haben Sie sich leider die Augen verdorben! Sie erhalten einen Bonus für Wissenschaft, Reparieren und Öffnen, doch werden Ihnen Punkte für Wahrnehmung abgezogen.

Flucht vor dem Tod: Sie haben den Tod überlistet! Sie gewinnen Bonuspunkte viel schneller, als wenn Sie noch am Leben wären. Leider stehen Sie jetzt ganz oben auf der Todesliste!

Stinker: Andere Leute finden Ihr Aussehen furchtbar und Ihren Geruch Brechreiz erregend! Sie erhalten einen Bonus auf die Rüstungsklasse, doch jedem Freund oder Feind in Ihrer Nähe werden Punkte für „Wahrnehmung“ abgezogen.



Riesenfaust: Genmanipulation hat Sie mit riesigen Händen gesegnet. Sie erhalten zusätzliche Spezialkenntnis für „Unbewaffnet“, doch werden Ihnen von allen technischen Fähigkeiten Punkte abgezogen.

Stubentiger: Nach intensivem Training sind Sie stubenrein und haben einen überdurchschnittlich hohen IQ, allerdings können Sie im unbewaffneten Kampf weniger ausrichten.

Tollwütig: Sie sind eine halb wahnsinnige, verwilderte Tötungsmaschine. Schwer verletzte Gliedmaßen machen Ihnen so gut wie gar nichts aus. Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner töten, erhalten Sie zusätzliche Aktionspunkte. Chemische Substanzen zeigen bei Ihnen jedoch keine Wirkung, auch Stimpacks nicht.

Hart im Nehmen: Dieser Roboter ist von Kopf bis Fuß auf das Einstecken von Schlägen eingestellt. Er ist doppelt so resistent gegen jegliche Angriffe, ist aber auch doppelt so schwer zu reparieren.

Zielcomputer: Dieser Roboter ist mit einem dedizierten Zielcomputer ausgestattet, wodurch seine Trefferwahrscheinlichkeit um 15 Prozent steigt. Allerdings kosten alle Angriffe einen Aktionspunkt mehr.

EMP-Schutzschild: Wegen seines dedizierten EMP-Schutzschildsystems ist dieser Roboter schwerer und langsamer und büßt deshalb Punkte bei der Beweglichkeit ein. Allerdings nimmt der Bonus für EMP-Resistenz um 30 % zu.

Beta-Software: Dieser Roboter ist mit experimenteller Software ausgestattet. Er hat 4 Spezialkenntnisse, neigt aber zu unerwarteten Systemfehlern.

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind erlernt und lassen sich mit zunehmender Erfahrung verbessern. Einige Charaktere sind einfach besser, was bestimmte Fähigkeiten betrifft – diese werden als Spezialkenntnisse bezeichnet. Während der Erstellung von Charakteren können Sie bis zu drei Spezialkenntnisse auswählen. Charaktere, die Sie rekrutieren, verfügen auch über einige Spezialkenntnisse. Spezialkenntnisse haben von Anfang an einen Bonus und nehmen doppelt so schnell zu wie andere Fähigkeiten. Spezialkenntnisse werden im Charakterbogen in einer anderen Farbe dargestellt.

Kleine Waffen: Die Verwendung von Pistolen, Gewehren, Flinten und anderen kleinen Feuerwaffen. Basiert auf „Beweglichkeit“.

Große Waffen: Die Verwendung von größeren Waffen, wie z. B. Raketenwerfern und Kleingeschützen. Basiert auf „Beweglichkeit“.

Energiewaffen: Die Verwendung von Laser-, Plasma- und anderen Hightechwaffen. Basiert auf „Beweglichkeit“.



Unbewaffnet: Die Verwendung von Fäusten und Füßen im Nahkampf. Basiert auf „Stärke“ und „Beweglichkeit“.

Nahkampfwaffen: Die Verwendung von Messern, Speeren und anderen Nahkampfwaffen. Basiert auf „Stärke“ und „Beweglichkeit“.

Werfen: Wie gut Sie beim Werfen eines Objekts, z. B. einer Granate, zielen können. Basiert auf „Beweglichkeit“.

Erste Hilfe: Heilen kleiner Wunden. Diese Fähigkeit hat keine Wirkung bei einer Person, die verbunden ist. Es ist ein Erste-Hilfe-Kasten notwendig. Basiert auf „Wahrnehmung“ und „Intelligenz“.

Feldarzt: Heilen schwerer Wunden und schwer verletzter Gliedmaßen. Es ist ein Arztkoffer notwendig. Die Fähigkeit „Feldarzt“ kann verwendet werden, um eine bewusstlose Person zu wecken. Basiert auf „Wahrnehmung“ und „Intelligenz“.

Schleichen: Die Kunst der leisen Bewegungen. Basiert auf „Beweglichkeit“.

Öffnen: Die Fähigkeit, verschlossene Türen und Gegenstände zu öffnen. Basiert auf „Wahrnehmung“ und „Beweglichkeit“.

Stehlen: Die Kunst zu erwerben, was einem nicht gehört. Kann verwendet werden, um einer Person einen Gegenstand zu stehlen oder um ihr einen Gegenstand zustecken, ohne dass sie es merkt. Funktioniert am besten, wenn Sie kleine Gegenstände von hinten stehlen, während Sie sich im Modus „Schleichen“ befinden. Basiert auf „Beweglichkeit“.

Fallen: Die Fähigkeit, Fallen und Sprengstoffe zu entdecken, zu entschärfen und selbst zu stellen bzw. zu deponieren. Basiert auf „Wahrnehmung“ und „Beweglichkeit“.

Wissenschaft: Wissen um wissenschaftliche Dinge wie Chemie und Computer. Basiert auf „Intelligenz“.

Reparieren: Die praktische Anwendung der Fähigkeit „Wissenschaft“, die dazu verwendet wird, kaputte Dinge zu reparieren. Gemeinsam mit einem Werkzeugkasten, können Sie mit dieser Fähigkeit Schäden an Fahrzeugen reparieren. Basiert auf „Intelligenz“.

Fahren: Das Bedienen von Fahrzeugen. Bessere Fahrfähigkeiten beschleunigen die Geschwindigkeit des Fahrzeugs im Kampf. Basiert auf „Wahrnehmung“ und „Beweglichkeit“.



Tauschen: Die Fähigkeit, Gegenstände tauschen zu können. Gute Fähigkeiten im Tauschen erhöhen den Wert Ihrer Gegenstände, wodurch Sie mehr für Ihr Geld bekommen. Basiert auf dem Charakter.

Spielen: Die Fähigkeit, mit Würfeln, Karten und anderen Spielen, die einen Einsatz erfordern, umgehen zu können. Basiert auf „Glück“.

Naturbursche: Die Kenntnis von Pflanzen, Tieren und des Lebens im Freien. Basiert auf „Intelligenz“ und „Ausdauer“.

BONI

Boni sind besondere Fähigkeiten, die der Charakter erhält, wenn er in höhere Stufen aufsteigt. Nicht alle Charaktere können jeden Bonus erlangen. Boni sind abhängig von der Stufe, der Rasse, den Statistiken und den Fähigkeiten des Charakters. Wenn nicht anders angegeben, hat ein Bonus nur einen Rang. Einige Boni haben jedoch mehrere Ränge, das heißt, sie können mehrmals ausgewählt werden.

Abbruchexperte

Im Umgang mit Sprengstoff sind Sie Experte. Er geht immer dann hoch, wenn er soll und er verursacht zusätzlichen Schaden.

Voraussetzungen: Falle 75 %, BE 4, Stufe 9

Action Boy

Mit jedem Level Action Boy (Sie können es gerne auch Action Girl nennen) bekommen Sie für jede Kampfrunde einen Extra-AP. Mit diesen APs können Sie alles tun.

Ränge: 2

Voraussetzungen: BE 5, Stufe 12

Adrenalinstoß

Sobald die Anzahl Ihrer Trefferpunkte unter die Hälfte des Maximalwertes sinkt, steigt Ihre Stärke um einen Punkt.

Voraussetzungen: ST weniger als 9, Stufe 6



Anatomie-Experte

Sie wissen Bescheid über Lebewesen und ihre Stärken und Schwächen. Sie bekommen einen einmaligen Bonus von 10 Prozent auf die Fähigkeit „Feldarzt“ und landen 5 mehr Trefferpunkte bei Lebewesen.

Voraussetzungen: Feldarzt 60 %, Stufe 12

Anführer

Sie sind der geborene Anführer. Jedes Truppenmitglied in Ihrem Einflussbereich gewinnt einen Punkt an Beweglichkeit und 5 Punkte zur Rüstungsklasse. Tiere können keine Anführer sein.

Voraussetzungen: CH 6, Stufe 4

Ausweichkünstler

Mit diesem Bonus sind Sie im Kampf schlechter zu treffen. Ihre Rüstungsklasse wird zusätzlich zum RK-Bonus für die getragene Rüstung um 5 Punkte aufgewertet.

Voraussetzungen: BE 6, Stufe 9

Bessere Kritische Treffer

Die kritischen Treffer, die Sie im Kampf landen, werden noch vernichtender. In der Tabelle der kritischen Treffer erhöhen sich Ihre Werte um 20 Prozent. Damit ist fast sicher, dass Sie größeren Schaden anrichten, die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer bleibt jedoch gleich. Dieser Bonus kann nicht von Mutanten ausgewählt werden.

Voraussetzungen: WA 6, BE 4, GL 6, Stufe 9

Betrunkener Meister

Sie kämpfen besser, wenn Sie betrunken sind. Im unbewaffneten Nahkampf verbessern Sie sich um 20 Prozent, wenn Sie unter Alkoholeinfluss stehen.

Voraussetzungen: Unbewaffnet 60 %, Stufe 3

Beweglich

Jahrelanges Training hat Sie ungeheuer beweglich gemacht. Sie können Ihre Stellung doppelt so schnell ändern wie normale Menschen.

Voraussetzungen: BE 6, Stufe 4

Bewusstsein

Bewusstsein gibt Ihnen ausführliche Informationen über jeden, den Sie unter die Lupe nehmen – samt Trefferpunkten und Infos über die gesamte Waffen-Ausrüstung.

Voraussetzungen: WA 5, Stufe 3



Bleifuß

Ihre Reaktionsschnelle und Ihre Fahrfähigkeiten machen Sie zu einem rasanten Fahrer. Hinter dem Steuer steigt Ihre Geschwindigkeit noch einmal um 25 Prozent.

Voraussetzungen: Fahren 60 %, WA 6, BE 6, Stufe 3

Blumenkind

Mit diesem Bonus sind Sie um 50 Prozent weniger dafür anfällig, von chemischen Stoffen abhängig zu werden, und auch die Entzugszeit ist nur halb so lang wie bei normalen Menschen.

Voraussetzungen: AU 5, Stufe 3

Bonsai

Dank sorgsamer Pflege wächst Ihnen ein kleiner Obstbaum aus dem Kopf. Nur bei Ghulen möglich.

Voraussetzungen: Naturbursche 50 %, Wissenschaft 40 %, Stufe 12

Bonus-Bewegung

Mit jedem Bonus-Rang können Sie sich pro Aktionspunkt um 20 Prozent weiter bewegen.

Ränge: 2

Voraussetzungen: BE 5, Stufe 6

Bonus-Faustkampf

Ob Sie nun die Geheimnisse der fernöstlichen Kampfkunst beherrschen oder einfach nur schneller zuschlagen – auf jeden Fall kosten Sie Nahkampfangriffe einen Aktionspunkt weniger.

Voraussetzungen: BE 6, Stufe 15

Bonus-Faustkampfverletzungen

Durch Ihre Erfahrung im unbewaffneten Kampf richten Sie mehr Schaden an. Auf jedem Rang steigen Ihre Werte für Schaden im Nahkampf um 15 Prozent.

Ränge: 3

Voraussetzungen: ST 6, BE 6, Stufe 3



Bonus-Munition

Hiermit können Sie ein bisschen schneller feuern, ohne dabei an Zielgenauigkeit zu verlieren. Jeder Angriff mit Fernwaffen kostet Sie einen AP weniger.

Voraussetzungen: WA 6, IN 6, BE 7, Stufe 15

Bonus-Fernkampfschaden

Ihre Ausbildung im Umgang mit Waffen hat Sie im Fernkampf noch gefährlicher gemacht. Jeder Rang dieses Bonus erhöht Ihren Wert für Verletzungen mit Fernwaffen um 15 Prozent.

Ränge: 2

Voraussetzungen: BE 6, GL 6, Stufe 6

Brutaler Hüne

Mit diesem Bonus bekommen Sie bei jedem Stufen-Aufstieg die doppelte Anzahl an maximalen Trefferpunkten. Kann nur von Todeskrallen ausgewählt werden.

Voraussetzungen: ST 7, AU 5, Stufe 8

Dickes Fell

Durch Strahlung sind Sie abgehärtet. Ihre Rüstungsklasse steigt um 15 Punkte, alle Resistenzen um 10 Punkte. Kann nur von Mutanten ausgewählt werden.

Voraussetzungen: AU weniger als 8, Stufe 12

Dieb

In Ihren Adern fließt das Blut eines Diebes. Mit dem Bonus „Dieb“ werden die Fähigkeiten „Schleichen“, „Öffnen“, „Stehlen“ und „Falle“ einmalig um 10 Prozent erhöht. Ein guter Dieb lebt schließlich länger.

Voraussetzungen: Stufe 3

Duck Dich

Auf die Warnung „In Deckung!“ reagieren Sie sehr schnell. Das halbiert den Schaden durch Flächenangriffe und Explosionen.

Voraussetzungen: BE 6, Stufe 4

Einzelgänger

Als Einzelkind haben Sie gelernt, viel besser alleine zurechtzukommen. Wenn Sie außerhalb des Einflussbereichs anderer Truppenmitglieder sind, erhalten Sie zusätzliche 10 Prozent auf alle Würfe.

Voraussetzungen: Naturbursche 40 %, CH weniger als 5, Stufe 4



Fahrender Schütze

Im Schießen aus einem fahrenden Fahrzeug sind Sie Profi. Ihre Trefferwahrscheinlichkeit steigt um 10 Prozent, wenn Sie aus einem fahrenden Fahrzeug schießen.

Voraussetzungen: Kleine Waffen 40 %, BE 6, Stufe 3

Forscher

Die Suche nach neuen und interessanten Orten zeichnet einen Forscher aus. Mit diesem Bonus steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Sie besondere Orte und Wesen finden.

Voraussetzungen: Stufe 9

Gebildet

Mit jedem Rang „Gebildet“ bekommen Sie 2 Fähigkeitspunkte hinzu, wenn Sie eine neue Erfahrungsstufe erreichen. Dieser Bonus rentiert sich besonders, wenn Sie ihn möglichst früh kaufen.

Ränge: 3

Voraussetzungen: IN 6, Stufe 6

Geist

Wenn die Sonne untergeht oder Sie in einer schlecht beleuchteten Gegend sind, bewegen Sie sich mit diesem Bonus wie ein Geist. Bei Dunkelheit können Sie um 20 Prozent besser schleichen.

Voraussetzungen: Schleichen 60 %, Stufe 6

Gesundheit!

Sie können Menschen schneller heilen als der typische kleine Landarzt. Die Anwendung der Fähigkeiten „Erste Hilfe“ und „Feldarzt“ kostet Sie je Rang dieses Bonus 2 AP weniger.

Ränge: 2

Voraussetzungen: Erste Hilfe 75 %, Feldarzt 50 %, BE 6, Stufe 3

Göttliche Gunst

Eine höhere Macht hat Gefallen an Ihnen gefunden.

Voraussetzungen: CH 8, Stufe 14



Gute Auffassungsgabe

Hiermit lernen Sie schnell. Immer wenn Sie sich Erfahrungspunkte verdient haben, bekommen Sie noch einmal 5 Prozent dazu. Je früher Sie diesen Bonus haben, desto besser.

Ränge: 3

Voraussetzungen: IN 4, Stufe 3

Harmlos

Ihr unschuldiges Auftreten macht es Ihnen ein wenig einfacher, Personen zu bestehlen. Die Fähigkeit „Stehlen“ erhöht sich um 20 Prozent. Todeskrallen können diesen Bonus nicht auswählen.

Voraussetzungen: Stehlen 50 %, Stufe 6

Harter Schädel

Wenn Sie weniger als die Hälfte Ihrer maximalen Trefferpunkte haben, steigt Ihre Stärke dank dieses Bonus um einen Punkt.

Voraussetzungen: ST weniger als 9, Stufe 6

Hau Ruck!

Pro Rang dieses Bonus wird Ihre Stärke beim Benutzen von Wurfaffen um 2 Punkte erhöht, sie können also weiter werfen. Die maximale Reichweite einer Waffe können Sie aber auf keinen Fall übertreffen.

Ränge: 3

Voraussetzungen: ST weniger als 9, Stufe 6

Heckenschütze

Sie sind Meister im Umgang mit Feuerwaffen. Wenn Sie auch noch Glück haben, wird durch diesen Bonus jeder Treffer mit einer Waffe im Fernkampf zu einem kritischen Treffer. Kann nicht von Tieren ausgewählt werden.

Voraussetzungen: Kleine Waffen 80 %, WA 8, BE 8, Stufe 24

Heiler

Hiermit heilen Verletzungen besser. Jeder Rang dieses Bonus heilt 4 bis 10 zusätzliche Trefferpunkte, wenn die Fähigkeit „Erste Hilfe“ oder „Feldarzt“ angewendet wird.

Voraussetzungen: Erste Hilfe 40 %, WA 7, IN 5, BE 6, Stufe 3

Hier und Jetzt

Mit diesem Bonus erreichen Sie sofort eine höhere Erfahrungsstufe.

Voraussetzungen: Stufe 3



Kralle der Angst

Ihre Krallen sind voller Gift. Bei unbewaffneten Angriffen werden Ihre Gegner vergiftet. Nur für Todeskrallen.

Voraussetzungen: Unbewaffnet 60 %, ST 6, Stufe 12

Krebsgeschwür

Sie sind schon so stark mutiert, dass Ihre Heilungsrate um 2 Punkte steigt – Sie können sogar gebrochene Gliedmaßen heilen. Kann nur von Ghulen ausgewählt werden.

Voraussetzungen: ST weniger als 7, Stufe 6

Lebensspender

Pro Rang dieses Bonus erhalten Sie bei jedem Stufen-Aufstieg zusätzlich 4 Trefferpunkte zu der Trefferpunktzahl, die Sie je nach Ausdauer ohnehin bekommen.

Ränge: 2

Voraussetzungen: AU 4, Stufe 12

Leise laufen

Mit diesem Bonus können Sie schnell und trotzdem leise vorankommen. Sie können gleichzeitig schleichen und laufen. Ohne diesen Bonus könnten Sie nur entweder schleichen oder laufen.

Voraussetzungen: Schleichen 50 %, BE 6, Stufe 6

Leiser Tod

Wenn Sie sich von hinten an ein Wesen heranschleichen und es auf den Rücken schlagen, richten Sie doppelt so viel Schaden an. So ist das nun einmal mit dem „Leisen Tod“.

Voraussetzungen: Schleichen 80 %, Unbewaffnet 80 %, BE 10, Stufe 18

Mediziner

Hiermit werden die Fähigkeiten „Erste Hilfe“ und „Feldarzt“ einmalig um 10 Prozent aufgewertet. So etwas kann man immer gebrauchen.

Voraussetzungen: Erste Hilfe 40 % oder Feldarzt 40 %, Stufe 12



Mehr...

Die Boni „Mehr Stärke“, „Mehr Ausdauer“ usw. verbessern den entsprechenden Wert um +1. Jeder Wert kann aber nur einmal mit einem solchen Bonus verbessert werden – und nicht über den Maximalwert der jeweiligen Rasse hinaus.

Voraussetzungen: Stufe 12

Mehr kritische Treffer

Mit diesem Bonus können Sie im Kampf eher kritische Treffer landen. Jeder Rang von „Mehr kritische Treffer“ bringt eine um 5 Prozent höhere Trefferwahrscheinlichkeit für kritische Treffer.

Ränge: 3

Voraussetzungen: GL 6, Stufe 6

Meisterdieb

Als Meisterdieb bekommen Sie 15 zusätzliche Punkte für „Stehlen“ und „Öffnen“. Nehmen Sie von den Reichen und... ähm, behalten Sie es.

Voraussetzungen: Stehlen 50 %, Öffnen 50 %, Stufe 12

Meisterfeilscher

Sie sind Meister in zumindest einem Teil des Handelns, nämlich im Herunterhandeln von Preisen. Mit diesem Bonus bekommen Sie 25 Prozent Rabatt, wenn Sie in einem Geschäft oder bei einem Händler einkaufen. Tiere können diesen Bonus nicht anwenden.

Voraussetzungen: Handel 75 %, CH 7, Stufe 12

Meister im Bluffen

Wenn Sie beim Stehlen erwischt werden, hilft Ihnen dieser Bonus, sich aus der unangenehmen Situation herauszureden.

Voraussetzungen: CH 3, Stufe 8

Mr. Fixit

Ein kleiner Crash-Kurs für Heimwerker. Dieser Bonus wertet die Fähigkeiten „Reparieren“ und „Wissenschaft“ einmalig um 10 Prozent auf. Tiere können diesen Bonus nicht auswählen.

Voraussetzungen: Reparieren 40 % oder Wissenschaft 40 %, Stufe 12



Mutation

Die Strahlung im Ödland hat Sie verändert. Eines Ihrer Zusatzmerkmale hat sich verwandelt...

Voraussetzungen: Stufe 9

Nachtsicht

Mit dem Nachtsicht-Bonus können Sie im Dunkeln besser sehen. Dadurch wird die Dunkelheit um insgesamt 20 Prozent reduziert.

Voraussetzungen: WA 6, Stufe 3

Nahkampf ausweichen

Wenn beide Objektfelder leer sind, erhalten Sie am Ende Ihrer Runde für jeden nicht verbrauchten Aktionspunkt nicht nur einen, sondern zwei Punkte zu Ihrer Rüstungsklasse, und Ihre Fähigkeit „Unbewaffnet“ steigt um 1/12.

Voraussetzungen: Unbewaffnet 75 %, Stufe 12

Pack-Genie

Sie organisieren Ihr Inventar sehr effektiv. Das macht es viel einfacher, doch noch ein bisschen mehr zu tragen.

Voraussetzungen: Stufe 6

Pfadfinder

Sie haben weniger Schwierigkeiten, den kürzesten Weg zu finden. Ihre Reisezeit auf der Weltkarte reduziert sich für jeden Rang um 25 Prozent.

Ränge: 2

Voraussetzungen: Naturbursche 40 %, AU 6, Stufe 6

Psycho

Ihr Körper hat sich Psychostimulanzien angepasst. Die Auswirkungen von Psycho sind bei Ihnen doppelt so groß und die Entzugserscheinungen halb so schlimm. Kann nur von Mutanten ausgewählt werden.

Voraussetzungen: AU 5, Stufe 8



Pyromane

Mit Waffen, die mit Feuer zu tun haben, richten Sie mehr Schaden an. Ihre Feinde kommen immer auf sehr schmerzvolle und feurige Art um.

Voraussetzungen: Große Waffen 75 %, Stufe 9

Regeln auslegen

Dieser Bonus bietet Ihnen beim nächsten Mal, wenn Sie einen neuen Bonus auswählen dürfen, die volle Auswahl aus der Palette der Boni, die es für Ihre Rasse gibt.

Voraussetzungen: GL 6, Stufe 16

Regeln brechen

Mit diesem Bonus stehen Ihnen das nächste Mal, wenn Ihnen ein Bonus angeboten wird, alle Bonusarten zur Auswahl, ganz egal für welche Rasse sie sonst gelten.

Voraussetzungen: GL 6, Stufe 20

Resistenz gegen Strahlung

Sie können Strahlung und ihre Folgen besser abwehren. Jeder Rang dieses Bonus verbessert Ihre Resistenz gegen Strahlung um 15 Prozent. Kann nicht von Ghulen ausgewählt werden.

Ränge: 2

Voraussetzungen: AU 6, IN 4, Stufe 6

Scharfschütze

Weiter entfernte Ziele treffen Sie gut. Für jeden Rang dieses Bonus erhalten Sie 2 Punkte zur Wahrnehmung, um Reichweitenfaktoren zu ermitteln. So leicht war es noch nie, von weitem zu töten.

Voraussetzungen: WA 7, IN 6, Stufe 9

Schlengenfresser

Mmh! Schmeckt wie Hühnchen. Pro Rang dieses Bonus wird Ihre Resistenz gegen Gift um 25 Prozent aufgewertet.

Ränge: 2

Voraussetzungen: AU 3, Stufe 6



Schleimer

Sie wissen sehr wohl, was es bringen kann, seinen Vorgesetzten in den Hintern zu kriechen. Für jede Stufe mit diesem Bonus gibt es eine Extra-Beförderung.

Voraussetzungen: CH 5, IN 6, Stufe 2

Schnelle Erholung

Wenn Sie einmal niedergestreckt werden, erholen Sie sich recht schnell wieder.

Voraussetzungen: BE 5, Stufe 6

Schnellheilung

Mit jedem Rang dieses Bonus steigt Ihr Wert für Heilung um zusätzliche 2 Punkte, Ihre Wunden heilen also schneller.

Ränge: 3

Voraussetzungen: AU 6, Stufe 3

Segensreiche Früchte

Sie kennen den Segen von Obst. Immer wenn Sie eine Frucht essen, hat dies ganz merkwürdige und wunderbare Auswirkungen. Kann nicht von Tieren ausgewählt werden.

Voraussetzungen: CH 6, Stufe 6

Späher

Sie haben ein Auge für entfernte Orte und Ihre Entdeckungen fallen daher größer aus – und zwar um ein Quadrat auf der Weltkarte in jede Richtung. Außerdem steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Sie besondere Begegnungen haben.

Voraussetzungen: WA 7, Stufe 3

Spezialkenntnis!

Ihre Fähigkeiten sind so weit ausgebaut, dass Sie eine zusätzlich Spezialkenntnis auswählen dürfen. Spezialkenntnisse verbessern sich nun doppelt so schnell.

Voraussetzungen: Stufe 12



Spieler

Sie können es mit den Besten aufnehmen. Ihre Fähigkeit „Spielen“ verbessert sich um 20 Prozent.

Voraussetzungen: Spielen 50 %, Stufe 6

Starker Arm

Wegen Ihrer immensen Größe kosten Sie gebündelte Gewehrsalven im Stehen einen Aktionspunkt weniger. Kann nur von Mutanten ausgewählt werden.

Voraussetzungen: ST 6, Stufe 4

Starker Rücken

Auch bekannt als Maultier. Für jeden Rang dieses Bonus können Sie 50 Pfund mehr Ausrüstung tragen.

Ränge: 3

Voraussetzungen: ST 6, AU 6, Stufe 3

Steinmauer

Sie haut im Kampf niemand so schnell um.

Voraussetzung: ST 6, Stufe 3

Stirb langsam

Sie geben nicht so schnell auf. Wenn Ihre Trefferpunkte unter 20 Prozent fallen, steigt Ihre Resistenz um 10 Prozent.

Voraussetzungen: Erste Hilfe 40 %, AU 6, Stufe 2

Strahlenkind

Strahlung wirkt sich nicht unmittelbar negativ auf Sie aus, Sie heilen sogar schneller, wenn Sie Strahlung ausgesetzt sind. Allerdings gewöhnt sich Ihr Organismus an die Strahlung. Kann nur von Ghulen ausgewählt werden.

Voraussetzungen: AU 6, Stufe 3



Straßenkrieger

Sie können ohne Strafpunkte gleichzeitig ein Fahrzeug steuern und kleine Waffen abfeuern. Da Tiere nicht fahren können, können sie diesen Bonus auch nicht auswählen.

Voraussetzungen: Fahren 60 %, IN 6, Stufe 12

Stuntman

Auch Fallen will gelernt sein! Wenn Sie fallen oder von Sprengstoff umgehauen werden, ziehen Sie sich 25 Prozent weniger Verletzungen zu. Sie können außerdem um 10 Prozent besser fahren. Tiere können jedoch keine Stuntmen werden.

Voraussetzungen: ST 6, AU 6, BE 6, Stufe 6

Taschendieb

Beim Stehlen übertreffen Sie jeden dahergelaufenen Beutelschneider. Sie gehören zu den Topleuten, denn mit diesem Bonus ignorieren Sie die Faktoren Größe und Blickrichtung, wenn Sie eine Person bestehlen.

Voraussetzungen: Stehlen 80 %, BE 8, Stufe 15

Teamarbeit

Sie sind in einer großen Familie aufgewachsen und arbeiten deshalb viel besser im Team. Wenn Sie im Einflussbereich anderer Truppenmitglieder sind, erhalten Sie zusätzliche 10 Prozent auf alle Würfe.

Voraussetzungen: CH 4, Stufe 3

Pack-Genie

Sie wissen, wie man seine Ausrüstung zusammenpackt. Die Kosten für Aktionen in Ihrem Inventar halbieren sich.

Voraussetzungen: BE 5, Stufe 3

Todessinn

Sie haben Ihre Sinne weiterentwickelt. Im Dunkeln steigt Ihre Wahrnehmung um 20 Prozent und die Wahrscheinlichkeit, dass Sie heranschleichende Feinde entdecken, steigt um 25 Prozent. Kann nur von Todeskrallen ausgewählt werden.

Voraussetzungen: IN 5, Stufe 4



Totschläger

Der Totschläger geht um! Im Nahkampf werden all Ihre Treffer zu kritischen Treffern aufgewertet und Sie hinterlassen Tod und Verwüstung.

Voraussetzung: Unbewaffnet 80 %, ST 8, BE 8, Stufe 24

Tunnelratte

Sie können wie ein Baby krabbeln – naja, ein sehr schnelles Baby. Sie können sich auch auf dem Bauch robbend noch in Gehgeschwindigkeit fortbewegen.

Voraussetzungen: BE 6, Stufe 8

Überlebenskünstler

Mit diesem Bonus können Sie leicht in feindlichem Umfeld überleben. Die Fähigkeit „Naturbursche“ steigt noch einmal um 25 Prozent.

Voraussetzungen: Naturbursche 40 %, AU 6, IN 6, Stufe 3

Unterhändler

Sie sind ein talentierter Verhandlungsführer. Sie können nicht nur mit jedem handeln, sondern sich durch Reden auch fast jeden Weg frei machen. Mit diesem Bonus steigt Ihre Fähigkeit „Handel“ um 20 Prozent.

Voraussetzungen: Handel 70 %, Stufe 6

Verkäufer

Sie sind der geborene Verkäufer. Mit diesem Bonus steigt Ihre Fähigkeit „Handel“ um 20 Prozent. Tiere können keine Verkäufer werden.

Voraussetzungen: Handel 50 %, Stufe 6

Vernarbte Haut

Ihr kriegsmüdes Fleisch ist zäh geworden. Alle Ihre Resistenzen – außer gegen Feuer – steigen um 15 Prozent. Nur für Todeskrallen.

Voraussetzungen: AU 6, Stufe 10



Verständnis

Beim Lesen achten Sie viel mehr auf Details. Wenn Sie Bücher lesen, bekommen Sie 50 Prozent mehr Fähigkeitspunkte.

Voraussetzungen: IN 6, Stufe 3

Waffe halten

Sie können auch im Stehen große Waffen halten. In solchen Fällen steigt Ihre Stärke um 2 Punkte.

Voraussetzungen: Große Waffen 60 %, AU 5, Stufe 4

Waffenhandhabung

Sie können Waffen verwenden, die viel größer als erlaubt sind. Wenn die Stärke geprüft wird, um zu klären, ob Sie eine bestimmte Waffe benutzen dürfen, steigt Ihr Wert um 3 Punkte. Kann nicht von Tieren ausgewählt werden.

Voraussetzungen: ST weniger als 7, BE 5, Stufe 12

Ranger

Zu Ihrer Fähigkeit „Naturbursche“ kommen 15 Prozent dazu. Wenn Sie wollen, können Sie Zufallsbegegnungen eher aus dem Weg gehen, und Sie neigen mehr als die meisten Menschen dazu, Begegnungen der speziellen Art zu machen.

Voraussetzungen: WA 6, Stufe 6

Wieselflink

Sie sind flink, haben immer Glück und sind sehr vorsichtig. Dieser Bonus halbiert die Gefahr, in eine Falle zu tappen.

Voraussetzungen: BE 5, GL 5, Stufe 9

Wilder Bomber

Nie mehr versengte Augenbrauen! Wenn Sie beim Umgang mit Sprengstoff einen Fehler machen, wird dieser Sprengstoff entschärft oder wiederhergestellt. Kann nicht von Tieren ausgewählt werden.

Voraussetzungen: Falle 60 %, IN 6, Stufe 9



Zähigkeit

Wer zäh ist, wird weniger verletzt. Mit jedem Rang dieses Bonus wird Ihre Resistenz gegen Verletzungen um 10 Prozent erhöht.

Ränge: 3

Voraussetzungen: AU 6, GL 6, Stufe 3

RÄNGE

Die Stählerne Bruderschaft ist eine straff durchorganisierte Gemeinschaft. Allein der Rang bestimmt, wer etwas zu sagen hat. Alle Mitglieder der Bruderschaft sind einem bestimmten Rang zugeordnet:

Zivilist.....	Dies ist kein Rang der stählernen Bruderschaft, er zeigt aber, wo Zivilisten im Vergleich zur Bruderschaft stehen!
Neuling	
Oberneuling	
Knappe	
Oberknappe	
Jungritter	
Ritter	
Oberritter	
Ritter-Kommandant	
Jungpaladin	
Paladin	
Paladin-Kommandant	
Meisterpaladin	
General	

Außerdem gibt es noch Gelehrte und Älteste. Auch dies sind offizielle Ränge der Bruderschaft, allerdings gehören sie nicht zu den Kampfeinheiten

RUF

Was andere von Ihnen halten, welchen Ruf Sie also haben, hängt vor allem von Ihren Taten ab. Alle Charaktere haben am Anfang den Ruf eines Kriegers und können dann entsprechend auf- und absteigen.

Retter des Ödlands
Hüter der Ödnis
Hoffnungsträger
Verteidiger
Krieger
Verräter
Schwert der Verzweiflung
Geißel des Ödlands
Dämonenbrut



WEITERE DETAILS

Diese Angaben haben keinen Einfluss auf den Spielverlauf. Sie dienen lediglich zur weiteren Ausschmückung des Spielcharakters: Name, Geschlecht, Rasse, Alter, Haar- und Hautfarbe und Sonstiges.

RASSEN

Im Ödland gibt es nicht nur Menschen. Die Strahlung und das FEV-Virus haben zu Mutationen und der Entstehung völlig neuer Rassen geführt.

Menschen

Menschen bekommen alle drei Stufen einen Bonus hinzu und haben eine höhere Resistenz gegen Elektrizität.

	ST	WA	AU	CH	IN	BE	GL
Min.	1	1	1	1	1	1	1
Max.	10	10	10	10	10	10	10

Zusatzmerkmale für Menschen: Schneller Stoffwechsel, Schläger, Kleiner Körperbau, Einhändig, Finesse, Kamikaze, Faustkämpfer, Schnellschütze, Blutiger Tod, Verhext, Freundlich, Abhängig von Chemie, Resistent gegen Chemie, Nachtmensch, Ausgebildet, Begabt.

Supermutanten

Supermutanten haben mehr Trefferpunkte und richten mehr Schaden an. Sie sind sehr widerstandsfähig gegen jede Art von Schaden und werden bei Angriffen nicht so schwer verletzt. Sie bekommen alle vier Stufen einen Bonus dazu. Der große Nachteil der Supermutanten ist jedoch, dass sie sich nicht mehr vermehren können.

	ST	WA	AU	CH	IN	BE	GL
Min.	5	1	4	1	1	1	1
Max.	13	11	11	10	8	8	10

Zusatzmerkmale für Supermutanten: Schneller Stoffwechsel, Schläger, Einhändig, Kamikaze, Faustkämpfer, Schnellschütze, Blutiger Tod, Verhext, Freundlich, Abhängig von Chemie, Resistent gegen Chemie, Nachtmensch, Ausgebildet, Begabt, Stinker, Riesenfaust.



Ghule

Ghule bekommen alle vier Stufen einen Bonus dazu. Sie haben eine sehr hohe Resistenz gegen Strahlung und einen nicht ganz so großen Bonus auf Resistenz gegen Elektrizität und Gift.

	ST	WA	AU	CH	IN	BE	GL
Min.	1	4	1	1	2	1	5
Max.	8	13	10	10	10	6	12

Zusatzmerkmale für Ghule: Kleiner Körperbau, Einhändig, Finesse, Kamikaze, Schnellschütze, Blutiger Tod, Verhext, Freundlich, Abhängig von Chemie, Resistent gegen Chemie, Nachtmensch, Ausgebildet, Begabt, Verstrahlter Ghul, Technikfreak, Flucht vor dem Tod.

Todeskrallen

Todeskrallen bekommen alle vier Stufen einen Bonus dazu. Sie haben mehr Trefferpunkte, richten mehr Schaden an, haben eine höhere Resistenz gegen die meisten Arten von Schaden, und sie erleiden bei Angriffen keinen so großen Schaden. Der Nachteil ist, dass jeder hinter ihren Organen her ist.

	ST	WA	AU	CH	IN	BE	GL
Min.	6	4	1	1	1	6	1
Max.	14	12	13	3	4	16	10

Zusatzmerkmale für Todeskrallen: Schneller Stoffwechsel, Schläger, Kleiner Körperbau, Einhändig, Finesse, Kamikaze, Faustkämpfer, Blutiger Tod, Verhext, Abhängig von Chemie, Resistent gegen Chemie, Nachtmensch, Ausgebildet, Begabt, Stubentiger.

Hunde

Hunde bekommen alle zwei Stufen einen Bonus dazu. Außerdem besitzen sie eine geringe Resistenz gegen Schaden durch Elektrizität.

	ST	WA	AU	CH	IN	BE	GL
Min.	1	4	1	1	1	1	1
Max.	7	14	6	5	3	15	10



Humanoide Roboter

Roboter bekommen nie einen Bonus dazu. Außer in elektrischen Angriffen erleiden Roboter in den meisten Angriffen weniger Schaden. Sie sind immun gegen Gift, Gas und Schaden durch Verstrahlung.

	ST	WA	AU	CH	IN	BE	GL
Min.	7	7	7	1	1	1	5
Max.	12	12	12	1	12	12	5

Zusatzmerkmale für Roboter: Schläger, Kleiner Körperbau, Einhändig, Finesse, Kamikaze, Faustkämpfer, Schnellschütze, Blutiger Tod, Verhext, Hart im Nehmen, Zielcomputer, EMP-Schutzschild, Beta-Software.



CREDITS

MICROFORTE PTY LTD.

Produktionsleitung	John De Margheriti
Produktion	Tony Oakden
Entwicklungsleitung	Ed Orman
Programmierungsleitung	Karl Burdack
Führende Programmierung	Robbin Maddock
Programmierung	Jan Marecek
	Alistair Philips
Hardware-Unterstützung	Peter Wake
Leitung Grafikgestaltung	Parrish Rodgers
Führende 3D-Grafikgestaltung	Damian Stocks
	Racheal Johnson
	Lorne Brooks
Charakter-Gestaltung	Tariq Raheem
Grafikgestaltung	Matthew Brooks
	Gareth Davies
	Michael Hood
	David Lewin
	Simon Lissaman
	Alice MacDougall
	James Sharpe
	Lakin Shoobridge
	Stuart Van Isden
Zusätzliche Grafikarbeiten	Blaeghd Bell
	Kate Tucker
Spielentwicklung	Paul McInnis
	Ivan Beram
	Damien Maier
	Paul Wong
Leitung Qualitätssicherung	Jason Sampson
Leitung Testing	Max Sneddon
Testing	Russel Jacobson
	Brendon Kirk
Vielen Dank an alle im Entwicklungsteam, die mitgeholfen haben, das Ungeheuer zu bändigen!	
Öffentlichkeitsarbeit	Laura Simmons
	Trent Ward
Internet und	Jake Badger
IT-Unterstützung	Michael Guelfi

14° EAST

Abteilungsleitung	Brian Christian
Produktionsleitung	Steve Baldoni
Leitung Spielentwicklung	Chris Taylor
Entwicklung und Buch	Dan Levin
Leitung Grafikgestaltung	Todd Camasta



INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.

Produktionsleitung Rob Nesler

MARKETING

Marketingleitung Robert Picunko
Marketing-Management Allen Rausch
Kevin Johnston
Zusätzliches Marketing Katy Hammond
Promotions-Management Gina Cabrera

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

PR-Management Heather Greer

AUDIO

Leitung Sound-Gestaltung Craig Duman
Leitung Sound- und Musikgestaltung Adam Levenson
Sound-Gestaltung Rebecca Hanck
Roland Thai
Mike Kamper
Victor Iorillo
Brian Fredrickson (Soundelux)
Mike Kamper
Mark Allen
Assistenz Stephen Miller
Sound-Bearbeitung JP Walton
Audio-Drehbuch Stephen Miller
Craig Duman
Musik Inon Zur
VO-Leitung Chris Borders
VO-Bearbeitung Stephen Miller
JP Walton
Jeremy Simpson
Mastering Frank Szick
Craig Duman
Frank Szick

Abteilungsleitung Audio
Audio-Verwaltung
Audio-Bibliothek

Charles Deenen
Gloria Soto
Scott Purvis

VIDEOSEQUENZEN

Sound-Gestaltung Bruce Fortune
(Soundstorm)
Tim Walston
(Soundstorm)
Steve Mann
(Soundstorm)

Sound-Gestaltung
Assistenz

Pat Cisero
(Soundstorm)

Foley-Mischung

David Jobe
David Fein

Gemischt in Dolby Surround von Lance Brown in den Warner Bros.-Studios

Zusätzliche Mischung in den Studios von Interplay Entertainment Charles Deenen

Leitung Video-Management Dan Williams
Leitung Medien-Produktion und -Bearbeitung Dave Cravens
Medien-Produktion und -Bearbeitung Chris Folino

CREATIVE SERVICES

Creative Services-Management Kathy Helgason
Produktions-Management Lita Shyp
Verkehrs-Management Kathryne Wahl
Handbuchentwurf- und -gestaltung Schlieker Design
Verpackung Larry Fukuoka
Verpackungsentwurf und -gestaltung Holly Lambert
Brian D. Casteel

LOKALISIERUNG

Internationales Produktmanagement Tom Decker
Internationale Produktassistentin Rafael Lopez



Fremdsprachliche Bearbeitung	
Deutsch	Olaf Becker
Französisch	Carole Huguet
Deutsche Übersetzung	SDL International
Französische Übersetzung	Words of Magic
Deutsche Sprachaufnahmen	Ulrich Mühl

QUALITÄTSSICHERUNG

QS-Leitung	Michael Motoda
Bereichsleitung QS	Monica Vallejo
QS-Management	Greg Baumeister
QS-Projektleitung	Edward Hyland

Leitung QS-Testing	Shanna Lynne Takayama
	Erik Guenther
	Eric Fong
	Dany Martinez
	Amy Lyn Presnell
	Rodney Smith
	Chuck Salzman

Team QS-Testing	Damien Foletto
	David Vodhanel
	Albert Perez
	Alendor „Zack“ Vulaj
	Vince Carino
	Reuben Park
	Savina Greene
	Matt Monaco
	Sean Johnson
	Austin Williams
	Tom Phillips
	Chris Fisher
	Robert Kyle
	Jason Perez
	Chris Buskirk
	Dave Peters
	Justin Hamilton
	Ralph „Vince“ Cole
	Ed Kim
	Greg Baldwin
	Rick Avalos
	Tex Yang

Internationales QS-Testing	Kevin Yee
	Luca Pignataro
QS Technik	Bill Delk
	Tom Quast
Kompatibilitäts-Überwachung	Derek Gibbs

Kompatibilitäts-Techniker	Jack Parker
	Josh Walters
	Dave Parkyn
	Tony Piccoli
Zusätzliches Testing	David Webb
durch den Kundendienst	James Kompare
	Daniel Smith

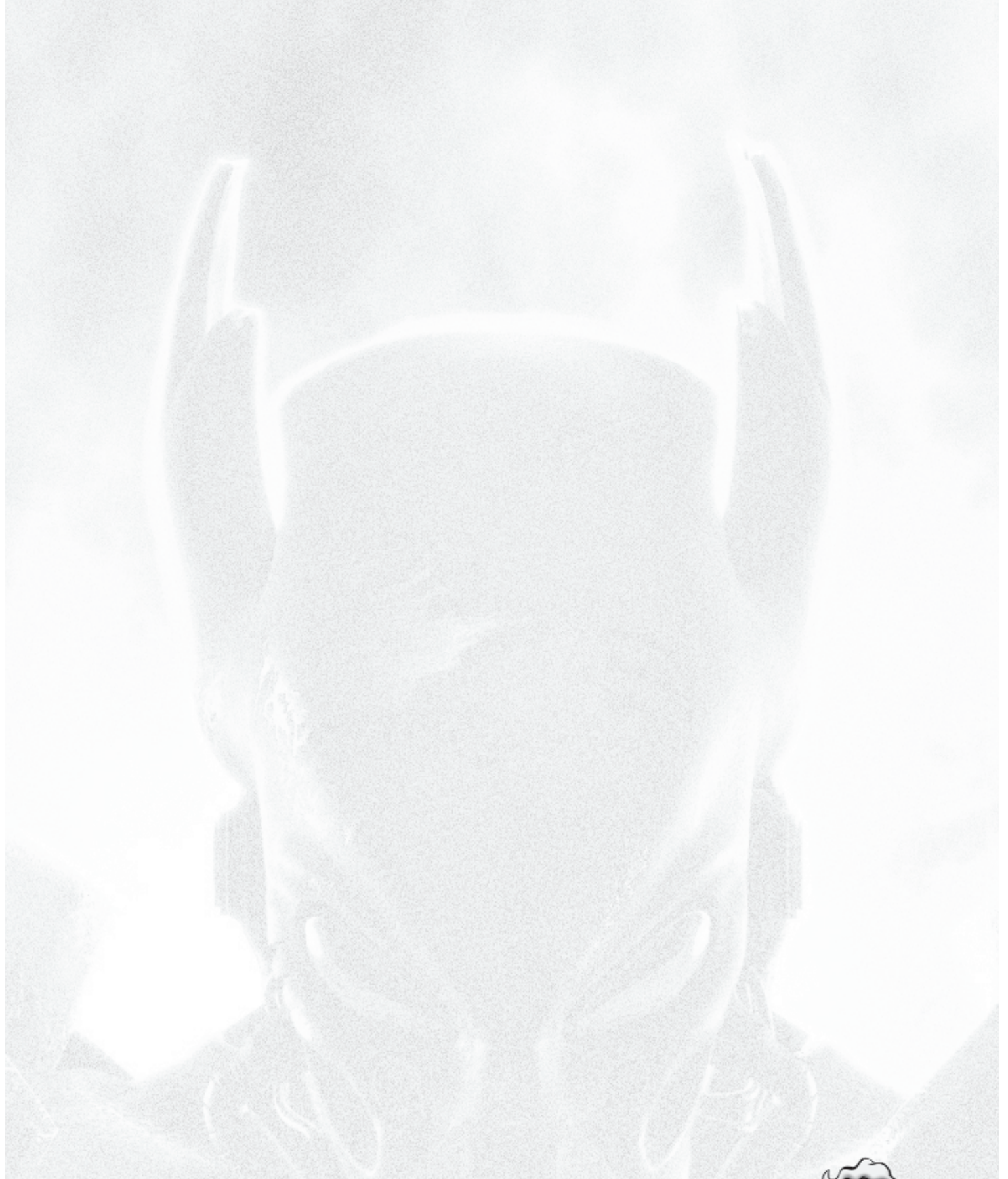
INTERNET-TEAM

<http://www.interplay.com/falloutbos/>
<http://www.joinbrotherhoodofsteel.com/>
 Technische Leitung Internet Sean Patton
 Web-Gestaltung Sandi McCleary
 Leitung Rich Media Bill Stoudt
 Ein besonderes Dankeschön an:
 Brian Fargo, Ron Austin, Eric Whelpley und alle
 Teilnehmer an den Fallout Tactics-Foren ...

INTERPLAY EUROPE

Geschäftsführung Europa	Matt Findley
Leitender Produzent	Diarmid Clarke
Co-Produzent	Scott Burfitt
Marketing	
Manager Europa	Harvey Lee
Leitender Product Manager	Chris East
Marketing/PR Assistenz	Adrian Arnese
Marketing Manager	
(Frankreich)	Philippe Cota
Product Manager	
(Frankreich)	Estelle Giron
Marketing Manager	
(Spanien)	Javier Rodriguez
Product Manager (Spanien)	Eduardo Lopez
Marketing Manager	
(Deutschland)	Christina Ettlbrück
Product Manager	
(Deutschland)	Lukas Kugler
Product Manager (Italien)	Lorenzo Ferrari Ardicini
PR	Doug Johns /1-UP Media
Design & Layout	A Creative Experience





FALLOUT TACTICS: Brotherhood of Steel © 2001 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.

