



Games
for Windows®

Fallout
NEW VEGAS
ULTIMATE EDITION

HANDBUCH

▣ Bethesda®

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

INHALT

Spielsteuerung	2
Hauptmenü	3
Der Spielbildschirm	4
Kompass- und Aktivierungssymbole	5
Der Pip-Boy 3000	6
Menü „Statistik“	7
S.P.E.C.I.A.L.	8
Menü „Gegenstände“	9
Menü „Daten“	10
Hardcore-Modus	11
EP und Level-Aufstieg	11
Kampf	12
V.A.T.S.	14
Begleiter	15
Hilfsmittel	16
Tarnung	17
Ruf	17
Verbrechen und Strafe	18
Dialoge	19
Behälter	20
Feilschen	20
Zocken	21
Optionen und Einstellungen	24
Jugendschutz	24
Garantiebestimmungen	25
Technischer Support und Kundendienst	25

DEN ZUSATZINHALT SPIELEN

Wenn Sie Fallout: New Vegas bereits gespielt haben, finden Sie Ihre Spielstände im Lade- bzw. Speicher- menü. So können Sie mit einem bestehenden Charakter fortfahren. Wenn Sie ein neues Spiel starten, müssen Sie zunächst Doc Mitchells Haus (Charaktererstellung) verlassen, um die Nachrichten über die Zusatzinhalte zu erhalten.

DEAD MONEY Für Dead Money werden Sie per Funkspruch zur Eröffnung des Sierra Madre-Casinos eingeladen. Es gibt eine neue Kartenmarkierung und das neue Questziel "Feierliche Eröffnung des Sierra Madre!"

HONEST HEARTS Für Honest Hearts werden Sie per Funkspruch aufgefordert, Jed Masterson, den Chef der "Happy Trails Karawanen"-Kompanie, zu finden. Es gibt eine neue Kartenmarkierung und das neue Questziel "Happy Trails-Expedition".

OLD WORLD BLUES Für Old World Blues werden Sie per Funkspruch aufgefordert, sich die Mitternachtsvorstellung im Mojave-Drive-in anzusehen. Es gibt eine neue Kartenmarkierung und das neue Questziel "Mitternachts-Science-Fiction-Special!"

LONESOME ROAD Für Lonesome Road werden Sie per Funkspruch aufgefordert, zum Canyon-Wrack zu reisen und die Kluff zu betreten. Es gibt eine neue Kartenmarkierung und das neue Questziel "Die Wiedervereinigung".

GUN RUNNERS' ARSENAL Für Gun Runners' Arsenal erscheint eine Nachricht, dass sämtliche großen und kleinen Waffenhändler im Mojave-Odland ab sofort neue Waffen, Munitionsarten und Modifizierungen anbieten.

COURIER'S STASH Alle Inhalte des Tribal Pack, Mercenary Pack, Caravan Pack und Classic Pack werden automatisch geladen, sobald Sie nach der Installation ein neues Spiel oder einen Spielstand laden.

SPIELSTEUERUNG

Pip-Boy öffnen

Gedrückt halten, um Pip-Boy-Licht einzuschalten



Tab

Automatisch bewegen



Q



W



E



R



T



F5

Schnell speichern



F9

Schnell laden



FESTSTELLTASTE

Immer laufen



A

Links



S

Rückwärts



D

Rechts



F

Perspektive umschalten

Laufen



UMSCHALTASTE

Schleichen

Nehmen



Y

Zielen/Blocken

V.A.T.S.



V

Springen

STRG

Alt L

LEERTASTE

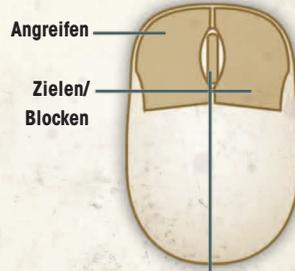
V.A.T.S.-STEUERUNG

V V.A.T.S.-Modus aktivieren
Gedrückt halten, um Umgebung zu scannen
Linksklick Ziel wählen

Linksklick auf linken oder rechten Pfeil, um zu einem neuen Ziel zu wechseln.

Maus und **Linksklick**, um bestimmte Körperteile anzuvisieren.

E V.A.T.S.-Zieleinstellungen akzeptieren
Rechtsklick V.A.T.S. verlassen, Angriffsfolge löschen



Drücken, um zwischen Ego- und 3rd-Person-Perspektive umzuschalten. Mausrad bewegen, um Sicht in 3rd-Person-Perspektive zu zoomen.

HAUPTMENÜ



Weiter

Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen.

Neu

Neues Fallout: New Vegas-Spiel beginnen.

Laden

Aus einer Liste zuvor gespeicherter Spiele wählen.

Optionen

Das Options-Menü öffnen. Hier lassen sich Spiel-, Display-, Audio- und Steuerungseinstellungen verändern. Siehe S.24 für weitere Informationen.

Team

Liste der Mitwirkenden an Fallout: New Vegas anzeigen.

Downloads

Sämtliche Inhalte anzeigen, die für Fallout: New Vegas heruntergeladen wurden.

DER SPIELBILDSCHIRM



Trefferpunkte (TP)

Geben den generellen Gesundheitszustand an. Sind alle TP verloren, stirbt Ihr Charakter.

Kompass

Der Kompass zeigt Ihre Blickrichtung an, aber auch Feinde, relevante Örtlichkeiten in der Nähe und Aufgaben-Markierungen.

Aktionspunkte (AP)

Aktionspunkte werden ausschließlich im V.A.T.S.-Modus genutzt (siehe S.14). Ihre Gesamtzahl beruht auf der Beweglichkeit Ihres Charakters.

Waffenzustand (ZST)

Je kürzer die Leiste, desto schlechter ist der Zustand Ihrer Waffe.

Munition

Menge an Munition für die gerade ausgerüstete Waffe. Die erste Zahl gibt die Anzahl Schüsse vor dem Nachladen an, die zweite die vorhandene Gesamtmunition.

Gegner-Gesundheit

Zeigt den Gesundheitszustand des anvisierten Gegners.

Strahlenzähler

Wird eingeblendet, wenn der Charakter Schaden durch Strahlung nimmt.

EP-Leiste

Wird eingeblendet, wenn der Charakter Erfahrungspunkte erhält.

Schadensresistenz-Schild

Wird eingeblendet, wenn der von Ihrer Waffe verursachte Schaden geringer ist als die Schadensresistenz der Rüstung des attackierten Gegners. In diesem Fall sollten Sie zu einer effektiveren Waffe wechseln (siehe S.13).

KOMPASS- UND AKTIVIERUNGSSYMBOLLE



Transparentes Dreieck

Gibt einen Ort an, der von Ihnen noch nicht entdeckt wurde (erscheint aber nur, wenn Sie über das „Späher“-Extra verfügen).

Gefülltes Dreieck

Gibt einen Ort an, den Sie bereits entdeckt haben.

Aufgabenziel

Arbeiten Sie gerade an einer Aufgabe, so erscheinen die Zielorte dieser Aufgabe als gefüllte Pfeile auf dem Kompass. Je näher Sie einem Ziel kommen, desto schneller blinkt das Symbol.

Kartenmarkierung

Eine Markierung, die von Ihnen selbst auf der Karte gesetzt wurde, wird als transparenter Pfeil dargestellt.

Freund-/Feind-Markierungen

Von Ihnen aufgespürte Menschen und Kreaturen werden auf dem Kompass als gefüllte Rechtecke dargestellt. Ob Sie diese überhaupt aufspüren, hängt von Ihrem „Wahrnehmung“-Wert ab.

Fadenkreuz

Wenn Sie mit einem Objekt interagieren können, verändert sich das Fadenkreuz. Drücken Sie E für eine Interaktion mit dem hervorgehobenen Objekt.

DER PIP-BOY 3000



Strahlenzähler

Statistik/Gegenstände/Daten

Pip-Boy-Steuerung

TAB - Pip-Boy öffnen/schließen

Linksklick - Gegenstände/Reiter/Menüs im Pip-Boy wählen

**Pfeiltasten oben/unten, Mausrad
oder Scroll-Leiste** - in Listen navigieren

Strahlenzähler - Oben links in Ihrem Pip-Boy befindet sich Ihr Strahlungsmessgerät. Es zeigt an, wie viel Strahlungsschaden Sie aktuell genommen haben.

Bereiche

In Ihrem Pip-Boy 3000 gibt es drei Hauptmenüs:

Statistik – Liefert Informationen über die Werte und Fähigkeiten Ihres Charakters.

Gegenstände – Zeigt sämtliche Gegenstände, die Ihr Charakter gerade mitführt.

Daten – Enthält Ihre Karten, Aufgabeninfos, Notizen und erlaubt den Zugang zu allen empfangbaren Radiosignalen.

Jeder Bereich ist in verschiedene Untermenüs eingeteilt.

MENÜ „STATISTIK“



Der Statistik-Bildschirm ist in fünf Bereiche eingeteilt: Status, S.P.E.C.I.A.L., Fertigkeiten, Extras, Allgemein.

STATUS

Das Status-Menü liefert grundlegende Infos über die Gesundheit Ihres Charakters. Mit den **Pfeiltasten oben/unten** wechseln Sie zwischen den drei wichtigen Unterbereichen:

• **ZST** – Zeigt anhand einer Leiste den Zustand der einzelnen Körperteile Ihres Charakters. Je kürzer die Leiste, desto mehr Schaden hat der Körperteil eingesteckt. Ist die Leiste leer, wird der Körperteil als verkrüppelt betrachtet und durch eine gepunktete Linie dargestellt. Verfügen Sie über eine Arzttasche, heilt ein Druck auf **E** alle Körperteile. Mit Stimpaks können Sie gezielt einzelne Bereiche heilen, indem Sie **S** drücken und den entsprechenden Körperteil wählen. Siehe auch Kapitel „Hilfsmittel“ auf S.16.

• **RAD** – Zeigt Ihre aktuelle Strahlungsresistenz und die Menge an Strahlungsschaden, die Ihr Charakter insgesamt genommen hat. Haben Sie RadAway im Gepäck, dann drücken Sie **A**, um Strahlung aus Ihrem Körper zu schwemmen. Besitzen Sie Rad-X, dann können Sie über den Druck auf **X** für eine gewisse Zeit die Strahlungsresistenz Ihres Charakters erhöhen.

• **Verstrahlt** werden Sie entweder direkt durch die Umgebung oder durch die Aufnahme kontaminierter Speisen bzw. Flüssigkeiten. Eine kleine Menge an Strahlung wird Ihnen nichts anhaben. Je mehr Strahlung sie aber insgesamt ausgesetzt sind, desto stärker werden Sie unter negativen, mitunter sogar tödlichen Effekten leiden.

Vergiftungseffekte durch Strahlung

- * 200 RAD: -1 AUSD
- * 400 RAD: -2 AUSD, -1 BEW
- * 600 RAD: -3 AUSD, -2 BEW, -1 ST
- * 800 RAD: -3 AUSD, -2 BEW, -2 ST
- * 1000 RAD: Tod!

• **EFF** – Zeigt alle positiven und negativen Effekte, denen Ihr Charakter ausgesetzt ist. Hervorgerufen werden diese z.B. durch Strahlungsschaden, das Tragen bestimmter Kleidung oder die Verwendung von Heilmitteln.



Hier finden Sie Ihre acht Primär-Attribute. Ein (-) rechts eines Wertes gibt an, dass das jeweilige Attribut unter einem negativen Effekt leidet. Ein (+) zeigt, dass ein Attribut gesteigert wurde. Im **ZST**-Bereich Ihres Status-Menüs finden Sie weitere Informationen.

FERTIGKEITEN

Informationen zu Ihren Fertigkeiten.

EXTRAS

Spezialfähigkeiten, die Sie bei einem Level-Aufstieg wählen können.

ALLGEMEIN

Zeigt Ihren Ruf bei den verschiedenen Fraktionen in der Mojave-Wüste. Mit einem Druck auf **X** wechseln Sie zwischen Ihrem Ruf, einer Liste Ihrer vielen, während des Spiels erzielten Errungenschaften und Ihrem aktuellen Karmastatus sowie -level. Siehe S.17 für weiterführende Informationen zum Thema Ruf.



Der Gegenstände-Bildschirm ist in fünf Bereiche eingeteilt: Waffen, Kleidung, Hilfsmittel, Sonstige und Munition.

Menü-Steuerung

Linksklick – Gewählten Gegenstand ausrüsten, ablegen oder benutzen

Rechtsklick – Gewählten Gegenstand fallenlassen

R – Gewählten Gegenstand reparieren (siehe S.13)

X – Gewählte Waffe modifizieren (siehe S.13)

1, 3-8 – Gewählten Gegenstand auf Hotkey legen (siehe unten)

Merkmale von Gegenständen

Gegenstände besitzen meist eine ganze Reihe von Merkmalen. Wählen Sie einen Gegenstand in Ihrem Inventar an, um diese anzuzeigen:

SCH – Höhe des Schadens, den die Waffe macht (je größer der Wert, desto besser)

SPS – Höhe des Schadens, den die Waffe je Sekunde macht (je größer der Wert, desto besser)

SR – Schadensresistenz (je größer der Wert, desto besser; siehe „Rüstung/Kleidung“ auf S.13)

GEW – Gewicht des Gegenstands

WERT – Wert des Gegenstands in Kronkorken

ZST – Momentaner Zustand der Waffe

EFFEKTE – Sämtliche positiven oder negativen Effekte, die Ihr Charakter erfährt, wenn er mit diesem Gegenstand ausgerüstet ist

Bei Waffen werden zudem das Kaliber der zugehörigen Munition, die Ladung des Magazins und die insgesamt verbleibenden Schüsse angezeigt.

HOTKEYS

Weisen Sie im Gegenstände-Bildschirm Hotkeys zu, indem Sie eine **Zahlentaste** (außer der Taste **2**, die zum Wechsel der Munitionssorte genutzt wird) gedrückt halten und gleichzeitig einen Gegenstand (Waffe, Kleidungsstück oder Heilmittel) via **Linksklick** auswählen. Beachten Sie, dass trotz geöffneter Hotkeys die Menüs in Ihrem Pip-Boy gewechselt werden können – der Gegenstand wird erst zugewiesen, wenn Sie einen **Linksklick** ausführen.

Im Spiel nutzen Sie **Zahlentasten**, um einen beliebigen Ihrer sieben Hotkey-Gegenstände zu benutzen.

MENÜ „DATEN“



Der obere Bereich des Daten-Bildschirms zeigt stets Ihre aktuelle Position, das Datum und die Uhrzeit an. Der Daten-Bildschirm ist in fünf Menüs eingeteilt: Lokale Karte, Weltkarte, Aufgaben, Sonstige und Radio.

LOKALE KARTe

Die lokale Karte zeigt Ihren aktuellen Standort sowie nahegelegene Türen aus der Vogelperspektive.

WELTKARTE

Auf der Weltkarte wird die gesamte Mojave-Wüste dargestellt – inklusive Markierungen für alle Örtlichkeiten, die Sie im Lauf Ihres Abenteuers entdeckt haben. Zwischen diesen können Sie schnell reisen, indem Sie einfach einen Ort wählen und einen **Linksklick** ausführen.

Nutzen Sie das **Mausrad**, um in die Karte hinein bzw. aus ihr heraus zu zoomen. Mit einem **Rechtsklick** setzen oder entfernen Sie eigene Markierungen auf der Umgebungs- bzw. Weltkarte.

AUFGABEN

Der Aufgabenbildschirm im Daten-Bereich des Pip-Boy zeigt Ihre Fortschritte in sämtlichen Aufgaben, die Sie angenommen haben. Auf der linken Seite befindet sich eine Aufgabenliste: Heller Text zeigt aktive Aufgaben, gescheiterte oder erledigte Aufgaben werden abgedunkelt dargestellt. Ihre aktive Aufgabe ist durch ein kleines Kästchen gekennzeichnet.

Auf der rechten Seite des Bildschirms stehen die Ziele jeder Aufgabe. Die aktiven Ziele sind in hellem Text oben in der Liste dargestellt; die erledigten Ziele befinden sich abgedunkelt am Ende der Liste. Sind Ziele mit einem „(Optional)“ versehen, müssen sie nicht erfüllt werden, um eine Aufgabe erfolgreich abzuschließen.

SONSTIGE

Hier finden sich sämtliche Aufgaben-relevante sowie allgemeine Notizen, die Sie im Spiel entdecken – sowohl schriftliche als auch akustische. Durch einen **Linksklick** spielen Sie eine Audio-Notiz ab (auch wenn Sie Ihren Pip-Boy schließen, wird diese weiter wiedergegeben). Ebenfalls durch einen **Linksklick** wechseln Sie zwischen der Darstellung aller Notizen und nur der, die zur aktiven Aufgabe gehören.

RADIO

Sämtliche von Ihnen entdeckte Radiosignale werden im Radio-Bildschirm des Daten-Bereichs Ihres Pip-Boy aufgeführt. Signale, die in hellem Text dargestellt werden, befinden sich in Reichweite und können angehört werden. In dunklem Text aufgeführte Signale wurden entdeckt, sind aber außerhalb der Reichweite Ihres Charakters – Sie müssen in den Sendebereich dieser Stationen zurückkehren, um sie empfangen zu können.

HARDCORE-MODUS

Nachdem Sie Ihren Spielcharakter erschaffen haben, bekommen Sie die Möglichkeit, den Hardcore-Modus zu aktivieren. Unabhängig vom Schwierigkeitsgrad ermöglicht diese ganze besondere Spielart eine strategischere und komplexere Erfahrung, die auf geübtere Fallout-Spieler zugeschnitten ist.

Im Hardcore-Modus müssen Sie essen, schlafen und dürfen nicht dehydrieren. Verletzte Körperteile können nur durch die Verwendung einer Arzttasche oder das Aufsuchen eines Arztes geheilt werden. Zudem besitzt Munition ein gewisses Gewicht, weshalb Sie stets Ihr Inventar im Auge haben müssen.

Die Schnellreise via Pip-Boy funktioniert auch im Hardcore-Modus. Sie können sie allerdings nicht in Anspruch nehmen, wenn Ihr Charakter in der bis zum Ziel nötigen Zeit verhungern oder verdursten würde.

Über das Options-Menü können Sie den Hardcore-Modus jederzeit abschalten. Um aber den Hardcore-Erfolg zu verdienen, müssen Sie das gesamte Spiel ohne Abschalten des Hardcore-Modus bestehen – von der Stelle, an der Sie zum ersten Mal vor die Wahl gestellt werden bis zur Schlussequenz.

EP UND LEVEL-AUFSTIEG



Haben Sie die nötige Zahl an Erfahrungspunkten gesammelt, steigt Ihr Charakter automatisch im Level auf – solange Sie sich nicht gerade im Kampf befinden.

Bei jedem Level-Aufstieg erhöht sich Ihre Gesundheit und Sie erhalten Fertigkeitspunkte, die Sie den Fertigkeiten Ihres Charakters zuweisen können. Alle zwei Level dürfen Sie sich zudem ein neues Extra aussuchen.

Hinweis: Das Fertigkeiten-Level ist die natürliche Stufe der jeweiligen Fertigkeit. Es beinhaltet nicht die Boni, die Sie mittels Gegenstände oder Substanzen erhalten.

KAMPF



Die Mojave-Wüste ist ein gefährlicher Ort. Der Kampf ist hier ein Teil des täglichen Lebens – selbst für die diplomatischsten unter den Überlebenden.

WAFFEN

Gekämpft wird auf unterschiedlichste Weise: mit Fern- und Nahkampfwaffen, Granaten, Minen oder sogar unbewaffnet. Die Effektivität jedes Waffeneinsatzes hängt von der Fertigkeit Ihres Charakters, dem Zustand der Waffe und der Schadensresistenz Ihres Gegners ab.

Egal mit was Sie gerade kämpfen – zielen Sie mit Ihrem Fadenkreuz und greifen Sie mit einem **Linksklick** an. Bei Verwendung einer automatischen Waffe halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt, um ohne Unterbrechung zu feuern. Ist genug Munition vorhanden, so lädt Ihr Charakter eigenständig nach, sobald das Magazin leer ist. Um beliebig nachzuladen, drücken Sie **R**.

Der Schaden, den Sie anrichten, errechnet sich aus dem Sch-Wert Ihrer Waffe und der Schadensresistenz Ihres Ziels. Sie machen zwar immer ein Minimum an Schaden, die Anzeige eines roten Schilds bedeutet aber, dass Sie eine andere Waffe verwenden sollten. Sehen Sie ein zeretztes Schild, dann verursachen Sie bei Ihrem Ziel gerade eine enorme Menge Schaden.

Ihre Zielgenauigkeit und der verursachte Schaden werden von Ihrem Stärke-Level sowie der Fertigkeit im Umgang mit der jeweiligen Waffe (Feuerwaffen, Energiewaffen, Sprengstoffe etc.) bestimmt. Der Zustand der Waffe beeinflusst ebenfalls die Schadenshöhe, zudem wirkt er sich auf die Wahrscheinlichkeit einer Ladehemmung aus. Die Reparatur von Waffen kann die Schadenswirkung erhöhen (siehe „Waffen und Kleidung reparieren“ rechts) und die Anfälligkeit für Fehlfunktionen verringern. Mit der **rechten Maustaste** zielen und feuern Sie exakter – allerdings bewegen Sie sich auch langsamer.

Finden Sie sich im Schleichmodus (durch Druck auf **Strg**), bewegt sich Ihr Charakter zwar langsam, bekommt aber für jedes Ziel, das Sie noch nicht entdeckt hat, die Chance auf einen Schleichangriff-Bonus. Weitere Informationen zum Schleichmodus siehe S.17.

WAFFEN MODIFIZIEREN

Auf Ihrem Weg durch die Mojave-Wüste finden Sie manchmal Waffen-Mods zum Kauf oder in den unterschiedlichsten Behältnissen. Jede Ihrer Waffen kann mit drei einzigartigen Modifikationen ausgestattet werden, die deren Eigenschaften wie Zielfernrohr-Zoom, Magazingröße oder Schadenswirkung verbessern. Das Modden von Waffen erhöht auch deren Verkaufswert. Um eine Modifikation zu aktivieren, wählen Sie die Waffe in der Gegenstandsliste Ihres Pip-Boy. Anschließend wählen Sie die gewünschte Modifikation. Ist eine Waffe modifiziert, wird dies durch ein Pluszeichen in der Waffenliste angegeben. Modifikationen lassen sich nicht wieder entfernen und sind zudem spezifisch für die einzelnen Waffen. Sie können z.B. das Visier einer 9mm-Pistole nicht an einer .357-Magnum anbringen.

NAHKAMPF UND WAFFENLOSE ANGRIFFE

Wenn sich ein Gegner in Reichweite Ihres Charakters befindet, kann er mit einer Nahkampf-Waffe oder waffenlos attackiert werden. Mit der Steigerung Ihrer „Nahkampf“-Fertigkeit bieten Ihre Waffen im V.A.T.S. mitunter Spezial-Angriffe (siehe S.14 für weitere Informationen zum V.A.T.S.). Auf höheren Stufen der „Waffenlos“-Fertigkeit nutzen Sie im Kampf automatisch fortgeschrittene waffenlose Attacken. Zusätzlich können diverse Spezialangriffe von Bewohnern der Mojave-Wüste erlernt werden.

Linksklick: Nahkampfangriff. Gedrückt halten, um einen Power-Angriff auszuführen, der doppelten Schaden verursacht.

Rechtsklick: Blocken. Das Blocken von Nahkampfattacken beschert Ihrer Schadensresistenz einen gewaltigen Bonus.



RÜSTUNG/KLEIDUNG

Jedes am Körper getragene Kleidungsstück erhöht Ihre Schadensresistenz. Je höher die SR, desto geringer der Schaden, der durch Angriffe verursacht wird. Wie stark ein Rüstungsteil schützt, hängt von Art und Zustand der Rüstung ab. Verschlechtert sich der Zustand Ihrer Rüstung, so verlieren Sie an Schadensresistenz. Um die Rüstung wirkungsvoll zu halten, sollte sie regelmäßig repariert werden! Einige Kleidungsstücke besitzen zwar eine geringe Schadensresistenz, verleihen Ihnen aber unterschiedliche Boni wie die Verbesserung von Fertigkeiten und Attributen.

WAFFEN UND KLEIDUNG REPARIEREN

Der Zustand eines Gegenstands bestimmt darüber, wie gut er funktioniert – und wie viel er wert ist. Waffen in schlechtem Zustand verursachen weniger Schaden und versagen häufiger ihren Dienst. Ramponierte Rüstung bietet geringeren Schutz. Sie können in Ihrem Pip-Boy Gegenstände reparieren, indem Sie den Gegenstand anwählen und Reparieren (**R**) drücken. Allerdings geht das nur, wenn Sie ähnliche Gegenstände besitzen, die Sie als Ersatzteillager missbrauchen können.

V.A.T.S.



Körperteilzustand

Gegner-Gesundheit

Aktionpunkte

Das Vault-Tec-unterstützte Zielsystem (Vault-Tec Assisted Targeting System oder kurz V.A.T.S.) ermöglicht Ihnen, das Spiel zu pausieren, eine Kampfsituation zu analysieren und spezifische Körperteile der auf dem Bildschirm sichtbaren Gegner anzuvisieren.

Körperteilzustand

Zeigt die Gesundheit der einzelnen Körperteile eines Gegners an. Bei leerer Leiste ist der zugehörige Körperteil verkrüppelt.

AP (Aktionpunkte)

Diese Leiste leert sich mit der Aneinanderreihung von Angriffen. Der blinkende Teil der Leiste gibt jeweils die Menge an AP an, die ein Angriff benötigt.

Gegner-Gesundheit

Zeigt den Gesundheitszustand Ihres Ziels.

Das Gedrückthalten von **V** pausiert das Spiel und sucht das Gebiet nach Zielen ab. Um auf einen Gegner zu zoomen, wählen Sie ihn einfach an und lassen **V** los. Nun können Sie die einzelnen Körperteile dieses Gegners anvisieren.

Im Nah- bzw. waffenlosen Kampf müssen Sie nahe am Ziel stehen, um treffen zu können. Durch Nahkampf und Granaten lässt sich nur der gesamte Körper eines Feindes attackieren – hier können Sie keine spezifischen Körperteile aufs Korn nehmen.

Ist Ihre „Nahkampf“-Fertigkeit groß genug, wird ein Spezialangriff auf dem Bildschirm aufgeführt.

Jeder Angriff auf einen Körperteil verbraucht Aktionspunkte. Schwerere Waffen benötigen mehr AP je Schuss.

Haben Sie alle Aktionspunkte aufgebraucht und sind Sie bereit, die Angriffe auszuführen, dann drücken Sie **E**.

Die mögliche Anzahl von Angriffen hängt von Ihren verfügbaren Aktionspunkten ab.

BEGLEITER



Auf dem Weg durch die Wüste begegnen Sie auch freundlich gesinnten Charakteren, die Ihnen anbieten, Sie auf Ihrer Reise zu begleiten. Sie können zu jeder Zeit einen menschlichen (bzw. eine humanoide Kreatur wie Mutant oder Ghoul) und einen nicht-menschlichen (Roboter oder Tier) Begleiter haben.

Ein Begleiter verschafft Ihnen je nach Charakter unterschiedliche Boni wie die größere Effektivität von Heilmitteln oder eine Erhöhung Ihrer Werte. Die Boni gelten nur, solange Sie die Figur begleitet; sobald sie aus der Gruppe entfernt wird, verschwinden auch die positiven Effekte.

Begleiter haben individuelle Lebensgeschichten, die sich Ihnen im Lauf des Spiels offenbaren. Lernen Sie Ihre Kameraden kennen, um mehr über sie und die Wüste zu erfahren.

STEUERUNG DER BEGLEITER

Begleiter folgen Ihnen überall hin und unterstützen Sie automatisch im Kampf. Um exaktere Kontrolle über sie zu erhalten, können Sie via Companion Wheel Befehle erteilen.

Um das Companion Wheel auf den Bildschirm zu bringen, gehen Sie zu Ihrem Kameraden und drücken Sie **E**. Folgende Kommandos können erteilt werden:

- **Aggressiv/Passiv sein:** Bestimmt den Angriffsstatus Ihres Begleiters. Auf Aggressiv attackiert dieser sämtliche feindliche Ziele in Reichweite. Auf Passiv wartet Ihr Begleiter, bis Sie ein Ziel angreifen.
- **Stimpak verwenden:** Lässt Sie eines Ihrer Stimpaks zur Heilung des Begleiters einsetzen. Hier werden die aktuelle sowie die maximale Gesundheit des Begleiters angezeigt, zudem die Anzahl der verfügbaren Stimpaks. Heilmittel, die Ihre Begleiter im Gepäck haben, nutzen diese bei Bedarf automatisch.
- **Warten/Folgen:** Befiehlt dem Begleiter, stehen zu bleiben oder Ihnen zu folgen. In manchen Situationen empfiehlt es sich, den Begleiter in sicherer Entfernung warten zu lassen.
- **Ansprechen:** Beginnt einen Dialog mit Ihrem Begleiter. Nutzen Sie das Gespräch, um mehr über ihn zu erfahren. Dabei werden neue Aufgaben sowie neue Fähigkeiten für Sie und Ihre Begleiter verfügbar!
- **Zurückfallen:** Befiehlt Ihrem Begleiter, sich ein Stück zurückzubewegen.
- **Fernhalten/Dranbleiben:** Bestimmt, in welchem Abstand Ihr Begleiter hinter Ihnen geht.
- **Inventar öffnen:** Öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie Gegenstände mit Ihrem Begleiter austauschen können. Verbessern Sie auf regelmäßig Rüstung und Waffen der Gefährten und stellen Sie deren Versorgung mit Munition und Heilmitteln sicher!
- **Fernkampf/Nahkampf:** Befiehlt Ihrem Begleiter, zwischen Fern- und Nahkampfattacken zu wechseln. Manche Begleiter eignen sich besser für den einen bzw. anderen Kampfstil.

HILFSMITTEL



Ist Ihr Charakter verletzt, gibt es diverse Möglichkeiten, die Gesundheit wiederherzustellen.

- Besuchen Sie einen Arzt und zahlen Sie für die Heilung.
- Verwenden Sie ein Stimpak, ein Super Stimpak oder eine Arztflasche.
- Essen oder trinken Sie.
- Schlafen Sie in einem Bett.

Jedes Mal, wenn Sie Medikamente nehmen oder Alkohol trinken, steigt die Wahrscheinlichkeit, süchtig zu werden. Sie sinkt, wenn Sie eine Weile auf die entsprechende Substanz verzichten. Jede Droge hat ihr eigenes Suchtpotenzial – der Konsum einer Sorte steigert nicht die Wahrscheinlichkeit, von einer anderen abhängig zu werden.

Sind Sie süchtig, dann leiden einige Ihrer S.P.E.C.I.A.L.-Attribute. Diese Negativwirkung wird zeitweilig vermieden, wenn Sie die jeweilige Droge erneut nehmen. Ein Arzt kann Sie von jeder Sucht heilen – aber das kostet.

Um ein verkrüppeltes Körperteil zu heilen, gibt es drei Möglichkeiten: Schlafen Sie in einem Bett, finden Sie einen Arzt oder verwenden Sie ein Heilmittel, um sich selbst zu kurieren.

Stimpaks verbessern den generellen Gesundheitszustand (wobei auch Verkrüppelungen in geringem Maße geheilt werden) oder heilen einen verkrüppelten Körperteil, indem sie direkt an diesem angewendet werden. Arztflaschen heilen mehrere verkrüppelte Körperteile, sind aber erheblich seltener zu finden als Stimpaks.

Um eine Verkrüppelung durch ein Stimpak zu heilen, gehen Sie im Pip-Boy in den Status-Bildschirm, wählen den Körperteil und verwenden das Stimpak direkt mit diesem.

TARNUNG



Wenn Sie schleichen (durch Druck von **Strg**), wird Ihr Tarn-Status angezeigt. [VERSTECKT] bedeutet, dass Sie niemand bemerkt, [VORSICHT], dass jemand nach Ihnen sucht und [GEFAHR], dass Sie von einem Gegner entdeckt worden sind.

Wie gut Sie getarnt sind, hängt von vielen Faktoren ab:

- **„Schleichen“-Fertigkeit:** Nutzt Ihnen nur, wenn Sie schleichen. Je höher die „Schleichen“-Fertigkeit, desto einfacher ist es, unentdeckt zu bleiben, einen Gegenstand zu stehlen oder jemandem die Taschen zu leeren.
- **Wahrnehmung des Feindes:** Einige Gegner sind weniger aufmerksam als andere, was die Wahrscheinlichkeit verringert, von diesen entdeckt zu werden.
- **Sichtlinie:** Wenn ein Gegner Sie nicht sehen kann, ist die Wahrscheinlichkeit gering, dass er Sie entdeckt.
- **Lichtverhältnisse:** In dunkleren Bereichen ist man schwerer zu sehen.
- **Bewegung:** Wer sich nicht bewegt, ist am schwersten, wer rennt, am leichtesten zu entdecken.
- **Gewicht der Kleidung:** Schwere Rüstung macht bei Bewegung mehr Lärm als leichte.
- **Lautstärke:** Die meisten Nahkampfwaffen machen sehr wenig Lärm; größere Feuerwaffen jede Menge.

Führen Sie unentdeckt einen Angriff aus, erhalten Sie automatisch einen kritischen „Schleichen“-Treffer.

RUF

Ihre Taten in der Mojave-Wüste beeinflussen Ihren Ruf in jedem größeren Ort und bei jeder Fraktion im Spiel. Ihren aktuellen Ruf können Sie jederzeit überprüfen, indem Sie in Ihrem Pip-Boy das Allgemein-Menü auswählen (mehr zum Pip-Boy 3000 auf S.6).

Der Rufwert steigt oder fällt, wenn Sie einer bestimmten Fraktion oder einer größeren Gemeinde helfen bzw. ihr Schaden zufügen, Ihr aktueller Status wird dabei jeweils durch einen Titel ausgedrückt. Ein guter Ruf bei einer Fraktion ermöglicht Ihnen bestimmte Dialog-Optionen und die Leute werden Ihnen eher helfen. Ist Ihr Ruf zu schlecht, könnte es sein, dass die Mitglieder dieser Fraktion Sie bei Sichtkontakt angreifen.

Neben dem Ruf beeinflusst auch das Tragen von Uniformen einer gegnerischen Fraktion, wie man sich Ihnen gegenüber verhält. Die Mitglieder einer Fraktion könnten Sie beschließen, wenn Sie die Kleidung ihrer verhassten Feinde tragen. Seien Sie auf der Hut!

VERBRECHEN UND STRAFEN



Vergehen sind in zwei Kategorien eingeteilt: Schwere und geringfügige.

Geringfügige Vergehen führen nur dazu, dass Ihnen das Opfer feindlich gesinnt ist:

- **Diebstahl:** Ertappt Sie jemand bei einem Diebstahl, wird er den gestohlenen Gegenstand zurückholen wollen. Versuchen Sie zu fliehen oder führen Sie den Diebstahl weiter aus, wird er Sie angreifen (oder Hilfe holen). Wehren Sie sich, so begehen Sie ein schweres Verbrechen („Überfall“, siehe unten).
- **Einbruch:** Wenn Sie jemand beobachtet, wie Sie dessen abgeschlossene Tür oder Behälter öffnen bzw. in seinen Computer eindringen, wird er Sie unverzüglich angreifen.

Schwere Verbrechen führen zur Feindseligkeit des Opfers und seiner Freunde:

- **Überfall:** Jemand angreifen, ohne provoziert worden zu sein. Oder der Kampf gegen jemand, der Sie wegen eines geringfügigen Vergehens angreift.
- **Mord:** Gibt es Zeugen, die das Opfer mögen, werden diese Sie als Feind betrachten.

Falls es zu einem Kampf kommt, den Sie nicht gewollt haben, können Sie versuchen, diesem durch das Einstecken Ihrer Waffe aus dem Weg zu gehen. Je nachdem, wie der Angreifer Ihnen gegenüber eingestellt ist, kann das funktionieren oder auch nicht.

DIALOGUE



Im Gespräch mit einer Spielfigur wählen Sie einfach die Antwort, die Ihnen in der Situation am sinnvollsten erscheint... und seien Sie gefasst auf eine entsprechende Reaktion Ihres Gegenübers!

Manchmal werden Sie auch mit Dialog-Optionen konfrontiert, denen der Name einer Fertigkeit (z.B. [Schleichen]) oder einer bestimmten Fraktion (z.B. [NCR]) vorangeht. Dies bedeutet, dass die entsprechende Zeile nur verfügbar ist, weil Sie das notwendige Extra besitzen bzw. Ihre Fertigkeit/Ihr Ruf hoch genug ist. Andernfalls wäre diese Option nicht verfügbar. Sehen Sie eine Zeile mit der Bezeichnung einer Fertigkeit und Werten dahinter, die rot markiert sind, wenn Sie sie anwählen (z.B. [Feilschen 25/50]), dann bedeutet das, dass Ihre Fertigkeit zu niedrig ist, um diesen Gesprächsabschnitt erfolgreich führen zu können. Die erste Zahl bezeichnet Ihre Fertigkeit, die zweite das nötige Level. Sie können dieses erreichen, indem Sie Pillen nehmen, Fertigmagazine lesen oder andere zeitweilige Effekte nutzen. Beachten Sie, dass das Scheitern bei Fertigkeiten-basierten Dialog-Optionen nie lang andauernde Effekte nach sich zieht. Sie können also später immer wieder einen neuen Versuch wagen.

BEHÄLTER



Behältnisse für Gegenstände können Dinge sein wie Leichen, Schreibtische, Kisten, Spinde und vieles mehr. Um nachzusehen, was sich darin befindet, bewegen Sie das Fadenkreuz über das Objekt und drücken **E**. Ist der erscheinende Text in rot dargestellt, dann ist jemand in Besitz dieses Behälters – ihm etwas zu entnehmen, wäre Diebstahl und ein Verbrechen, falls Sie dabei beobachtet werden.

Ihr Inventar befindet sich auf der rechten, der Inhalt des Behälters auf der linken Seite des Bildschirms. Wechseln Sie über den linken und rechten Schalter zwischen den beiden Listen. Verwenden Sie die **Pfeiltasten links/rechts** oder einen **Linksklick** auf die Pfeile neben dem Behälter, um die Listen zu filtern (nach Alles, Waffen, Kleidung, Heilmittel, Sonstiges, Munition).

Um Dinge aus dem Behälter zu nehmen oder aus Ihrem Inventar dort abzulegen, wählen Sie einen Gegenstand in einer der Listen und führen Sie einen **Linksklick** aus. Mit dem **Mausrad** oder den **Pfeiltasten hoch/runter** scrollen Sie durch die Listen.

Drücken Sie **A**, um alles aus dem Behälter zu nehmen. **E** schließt ihn.

Achtung: Lassen Sie keine Gegenstände in Behältern zurück, die Ihnen nicht gehören. Sie könnten beim nächsten Nachsehen verschwunden sein.

FEILSCHEN

Der „Feilschen“-Bildschirm erlaubt Ihnen, Gegenstände zu tauschen, zu kaufen oder zu verkaufen. Die An- und Verkaufspreise hängen von Ihrer „Feilschen“-Fertigkeit ab.

Um zu feilschen, wählen Sie einfach einen Gegenstand und führen Sie einen **Linksklick** aus, um diesen von Ihrem Inventar in das einer anderen Person zu legen (bei einem Verkauf oder Tauschangebot) bzw. um ihn von einem Fremd- in Ihr Inventar zu überführen (bei einem Kauf oder Tauschwunsch).

Beim Handel mit Gegenständen werden automatisch Kronkorken (die hiesige Währung) zwischen den beiden Handelspartnern transferiert. Dieser Vorgang wird durch einen großen „Kronkorken-Pfeil“ in der Mitte dargestellt.

Ist der Pfeil abgedunkelt, hat eine der beiden Parteien nicht die nötige Anzahl Kronkorken, um die Transaktion durchzuführen. Sind Sie derjenige, können Sie den Handel nicht abschließen. Hat die andere Person nicht genug Kronkorken, können Sie den Handel dennoch akzeptieren – das heißt aber auch, dass Sie Gegenstände verschenken.

ZOCKEN

Auf dem New Vegas Strip und darüber hinaus finden Sie Casinos und Bars, die Ihnen nur allzu gern Ihre schwer verdienten Kronkorken abnehmen. Die Gewinnchancen werden vom „Glück“-Wert Ihres Charakters beeinflusst.

Beachten Sie, dass Casinos unter Umständen den Umtausch von Kronkorken in hauseigene Chips voraussetzen, bevor Sie sich ins Glücksspiel stürzen dürfen.

BLACKJACK

Das Ziel von Blackjack ist, mit Ihren Karten einen höheren Wert als der Croupier zu erreichen, dabei aber die 21 nicht zu überschreiten. Jenseits der 21 hat man sich „überkauft“ und verliert sofort. Zweier bis Zehner zählen entsprechend ihren Augen, Bildkarten (Bube, Dame, König) zählen 10, Asse entweder 1 oder 11 Punkte.

Die Regeln für die Gewinnausschüttung variieren wüstenweit von Casino zu Casino.

Steuerung

Aktivieren Sie den Blackjack-Tisch, um zu spielen. Erhöhen bzw. erniedrigen Sie Ihren Einsatz mit **E** und **Q** oder drücken Sie **S**, um den maximalen Einsatz des Tisches zu wählen. Setzen Sie die gewählte Summe durch Druck von **W**.

Ist das Geld gesetzt, erhalten Sie Ihre Karten. Nun können Sie unterschiedlich agieren:

- **Karte:** Drücken Sie **F**, um eine weitere Karte zu erhalten.
- **Keine Karte:** Drücken Sie **R**, um Ihre Hand abzuschließen.
- **Aufgeben:** Drücken Sie **S**, um der Bank die Runde zu überlassen und die Hälfte Ihres Einsatzes zurückzuerhalten (diese Option gewähren allerdings nicht alle Casinos in der Mojave-Wüste).
- **Teilen:** Haben Sie zwei gleichwertige Karten erhalten, so können Sie **E** drücken, um die Hand zu teilen und Ihren Einsatz zu verdoppeln. Anschließend erhalten Sie für jede Hand eine neue Karte. Der grüne Pfeil weist auf die aktuell gewählte Hand hin. Durch Druck auf **Q** wechseln Sie zwischen Ihren Händen.
- **Verdoppeln:** Sind Ihre ersten beiden Karten zusammen 11 Punkte wert, so können Sie Ihre Wette verdoppeln und erhalten dann eine (und nur eine) weitere Karte.

EINARMIGE BANDITEN

Einfacher kann man nicht zocken. Werfen Sie das Geld ein und starten Sie die Walzen.

Steuerung

Um einen einarmigen Banditen zu aktivieren, nähern Sie sich ihm einfach und drücken **E**.

Haben Sie sich einen Automaten ausgesucht, dann erhöhen oder erniedrigen Sie Ihren Einsatz durch **E** bzw. **Q** (bzw. wählen mittels **S** das Maximum) und drücken **W**, um das Spiel zu starten.

Informationen zu den Gewinnmöglichkeiten an der aktuellen Maschine erhalten Sie durch Druck auf **F**.

ROULETTE

Beim Roulette setzen die Spieler ihr Geld auf beliebige Zahlen, bevor eine Kugel in die sich drehende Roulette-Schüssel geworfen wird, wo sie schließlich in einem Nummernfach liegen bleibt. Die ermittelte Zahl entscheidet über die Gewinne der Spieler.

Steuerung

Gehen Sie zu einem Roulette-Tisch und drücken Sie **E**, um ihn zu aktivieren. Als nächstes machen Sie Ihren Einsatz (oder auch mehrere). Mit der **Maus** bewegen Sie einen Cursor über das Tableau. Zu jedem Feld werden die Details zu Einsatz und Auszahlung in der oberen linken Bildschirmcke dargestellt. Sie können auf eine einzelne Zahl setzen, aber auch auf Zweier- oder Vierergruppen, auf 12er-Kolonnen, hoch oder niedrig, gerade oder ungerade und rot oder schwarz.

Bestimmen Sie die Höhe Ihres Einsatzes durch **E** und **Q** und setzen Sie Ihre Chips durch Druck von **W**. Sie dürfen bis zu zehn Einsätze pro Runde tätigen.

Haben Sie alle Einsätze gemacht, drücken Sie **S**, um die Schüssel in Gang zu bringen und Ihr Glück herauszufordern.

CARAVAN

In der Wüste spielt man am liebsten Caravan. Dabei handelt es sich um ein von Karawanen-Wachen erfundenes Eins gegen Eins-Spiel, für das man nicht mehr braucht als einen zusammengewürfelten Satz Spielkarten.

Kartensatz zusammenstellen

Caravan-Kartensätze bestehen aus mindestens 30 Karten eines oder mehrerer traditioneller Kartenpakete. Sie können eine beliebige Zahl von Karten mehrerer Sorten enthalten, aber keine doppelten Karten desselben Blattes. Ein ausgeglichener Kartensatz besteht aus einer gesunden Mischung von Zahl- und Bildkarten, wobei sich die exakte Zusammensetzung am persönlichen Stil des Spielers orientiert.

Regeln

Bei Caravan bilden die beiden Spieler drei entgegengesetzte Stapel (oder „Karawanen“) von Zahlkarten. Das Ziel ist, die Karawane des Gegners mit einem höheren Wert der eigenen Zahlkarten auszustechen, ohne zu niedrig (unter 21) oder zu hoch (über 26) zu liegen.

Das Spiel beginnt, indem jeder Spieler acht Karten aus seinem Satz zieht und eine Zahlkarte (oder ein Ass mit dem Wert 1) auf jede Karawane legt. In dieser Eingangsrunde dürfen die Spieler keine Karten abwerfen.

Haben die Spieler ihre drei Karawanen gestartet, können sie in ihrem Zug Folgendes machen:

- Eine Karte ausspielen und eine neue aus dem eigenen Kartensatz ziehen.
- Eine Karte abwerfen und eine neue aus dem eigenen Kartensatz ziehen.
- Eine der drei eigenen Karawanen auflösen, indem sämtliche Karten (Zahl und Bild) von dem jeweiligen Stapel entfernt werden.

Karawanen besitzen eine Richtung (numerisch auf- oder absteigend) und eine Farbe. Die Farbe wird von der ersten Karte bestimmt, die auf einer Karawane platziert wird, die Richtung von der zweiten. Alle folgenden Karten müssen die Zählrichtung fortführen oder mit der Farbe der vorherigen Karte übereinstimmen. Karten mit gleichem Zahlenwert können, unabhängig von der Farbe, nicht hintereinander gespielt werden. Bildkarten können an Zahlkarten in einer Karawane gelegt werden – entweder an die des Spielers oder die des Gegners – und beeinflussen diese in unterschiedlicher Weise.

Kartenwerte

- **Joker** – Kann an Ass und Zwei bis Zehn angelegt werden. Effekt abhängig von der vorherigen Karte (siehe unten). An dieselbe Karte können mehrere Joker angelegt werden.
- **Ass** – Hat den Wert 1. Joker, die an Ass angelegt werden, entfernen sämtliche Nicht-Bildkarten in der Farbe des Asses vom Tisch. Wird z.B. ein Joker an ein Pik-Ass gelegt, so werden alle Pik (außer Bildkarten und genau diesem Ass) vom Tisch entfernt.
- **Zwei bis Zehn** – Augenwert. Wird ein Joker an eine dieser Karten gelegt, so werden alle anderen Karten mit dem entsprechenden Wert vom Tisch entfernt. Wird z.B. ein Joker an eine Herz-Vier gelegt, so werden sämtliche Vieren (außer eben dieser Herz-Vier) entfernt.
- **Bube** – Kann an Ass und Zwei bis Zehn angelegt werden. Entfernt diese Karte zusammen mit allen anliegenden Bildkarten.
- **Dame** – Kann an Ass und Zwei bis Zehn angelegt werden. Kehrt die Richtung der Hand um und verändert die Farbe der Hand. An dieselbe Karte können mehrere Damen gelegt werden.
- **König** – Kann an Ass und Zwei bis Zehn angelegt werden. Verdoppelt den Wert der Karte, an der er angelegt wird. Wird z.B. ein König an eine Neun gelegt, erhöht sich der Wert der Hand um 9. Mehrere Könige an derselben Karte besitzen einen Multiplikationseffekt. Beispiel: Eine Vier plus König gibt 8, eine Vier mit zwei Königen 16.

Sieg

Die Karawane eines Spielers ist komplett, wenn der Wert ihrer Karten über 20 und unter 27 beträgt. Der andere Spieler kann sie aber immer noch ausstechen, indem er den Wert des entgegengesetzten Stapels erhöht (und dabei zwischen 21 und 26 bleibt). Sind alle drei der konkurrierenden Karawanen komplett, ist das Spiel vorbei. Sollten bei einer der drei Karawanen die Werte der beiden Spieler gleich sein, wird das Spiel fortgesetzt, bis alle drei Karawanen komplett sind. Der Spieler mit zwei oder mehr kompletten Karawanen gewinnt den Pot.

Steuerung

Sie können Caravan gegen bestimmte Charaktere in der Mojave-Wüste spielen. Fordern Sie sie in einem Dialog zum Spiel heraus, um eine Runde zu starten.

Einsatz

In der ersten Phase wird der Einsatz bestimmt. In der linken unteren Ecke sehen Sie die Summe, die Ihr Gegner eingesetzt hat, daneben Ihren aktuellen Einsatz und Ihr Gesamtvermögen. Drücken Sie **W**, um mit dem Einsatz des Gegners gleichzuziehen oder **A**, um ihn zu erhöhen. Sind Sie fertig, drücken Sie **F** und beginnen die nächste Phase.

Kartensatz zusammenstellen

Bevor die Runde startet, können Sie Ihren Kartensatz zusammenstellen oder modifizieren. Die obere Kartenreihe zeigt die Zusammensetzung Ihres Satzes. In der zweiten Reihe befinden sich alle Karten, die Sie haben. Navigieren Sie mit den Pfeiltasten durch die Karten und drücken Sie **W**, um Karten zu Ihrem Satz hinzuzufügen. Mit **A** entfernen Sie Karten. Durch Druck auf **S** können Sie auch einen zufälligen Kartensatz zusammenstellen. Sind Sie fertig, dann drücken Sie **W**.

Runde spielen

Wenn Sie an der Reihe sind, dann wählen Sie mit den **Pfeiltasten** eine Karte aus Ihrer Hand. Drücken Sie **W**, um die Karte zu spielen. Wählen Sie eine Position für die Karte (entweder als Teil oder Modifikator Ihrer eigenen Karawane oder als Modifikator einer der Karten Ihres Gegners) und drücken Sie **W**, um sie zu platzieren. Die Zahlen in der Mitte des Bildschirms geben die aktuellen Werte der Karawanen der beiden Spieler an.

OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN

Sie erreichen das Optionsmenü vom Hauptmenü aus, nachdem Sie das Spiel geladen haben, oder jederzeit während des Spiels durch Druck auf die **ESC**-Taste. Im Optionsmenü lassen sich Spiel-, Display-, Audio- und Steuerungseinstellungen verändern, zudem können Sie auf die Download-Option zugreifen.

SPIELEINSTELLUNGEN

In diesem Menü können Sie diverse Einstellungen am Spiel vornehmen.

- **Kill-Cam-Modus:** Verändert den Zeitlupeneffekt, wenn Sie den letzten einer Gruppe von Feinden beseitigen. Voreingestellt ist „Cinematisch“, wobei es sich um eine mitreißende 3rd-Person-Kameraperspektive handelt. Andere Optionen sind die „Spielerperspektive“, bei der die Zeit verlangsamt, der Blickwinkel aber nicht verändert wird, sowie „Keiner“, um das Feature auszustellen.
- **Hardcore-Modus:** Der Hardcore-Modus ist eine erheblich herausforderndere Art, Fallout: New Vegas zu spielen. Mehr Informationen hierzu finden Sie auf S.111.
- **Schwierigkeitsgrad:** Unabhängig vom Hardcore-Modus. Der Schwierigkeitsgrad reicht von „Sehr leicht“ bis „Sehr schwer“ und beeinflusst die Höhe des Schadens, den der Gegner durch die Angriffe des Spielers bzw. der Spieler durch die Attacken des Gegners erleidet. Zudem wirkt er sich auf die Menge an Erfahrungspunkten aus, die durch das Beseitigen der Feinde verdient werden.
- **Beim Ausruhen/Warten/Reisen speichern:** Diese Optionen bestimmen, ob das Spiel bei den entsprechenden Aktionen automatisch speichert. Von vornherein stehen sie auf „An“.
- **Echte Kimme & Korn:** Bestimmt den Realismusgrad des Kamerazooms beim Anvisieren eines Ziels im Kampf. Ist diese Option ausgeschaltet, wird die Ansicht gezoomt, aber ein Fadenkreuz zum Zielen auf dem Bildschirm belassen.

DISPLAY

Verändern Sie in diesem Menü die Helligkeitseinstellung. Bei bestimmten TV-Geräten (z.B. DLP- oder LCD-Projektion) oder beim Spiel in einem hellen Raum wird empfohlen, die Helligkeit zu erhöhen. Zudem können die Farben des Pip-Boy und die Transparenz des HUD verändert sowie Untertitel zugeschaltet werden.

AUDIO

Hier regeln Sie die Lautstärke. Beachten Sie, dass das Pip-Boy-Radio seine eigene Lautstärkeinstellung hat.

STEUERUNG

In diesem Menü können Sie die horizontale und vertikale Empfindlichkeit verändern, sowie die Y-Achse invertieren. Zudem können Sie die Tastenbelegung verändern.

JUGENDSCHUTZ

Die Jugendschutz-Einstellungen von Windows (Vista und Windows 7) erlauben Eltern und Erziehungsberechtigten, den Zugang zu einem Spiel anhand der Altersfreigabe zu beschränken und Zeitlimits festzulegen. Mehr Informationen finden Sie unter www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

GARANTIEBESTIMMUNGEN

ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk bzw. der Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter Produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

ZeniMax Europe Ltd.

Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Großbritannien

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST

Für unseren Kundendienst sowie technische Supportanfragen wenden Sie sich von Montag bis Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr (mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage) an die Rufnummer **069/50070071**. Innerhalb Deutschlands fallen die üblichen Festnetzgebühren an. Bitte beachten Sie, dass für Anrufe von außerhalb Deutschlands internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter **SupportDE@bethsoft.com** zur Verfügung, oder besuchen Sie unsere Webseite **www.bethsoft.com**.

OBSIDIAN
entertainment

Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

BINK
VIDEO

 **Gamebryo**

havok

Fallout: New Vegas® Ultimate Edition © 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. Uses Havok™. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.