



PDF-Komplettlösung

by

Beastie Guides

Das Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs

www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Bethesda Softworks sowie Obsidian Entertainment.

Inhalt

Die Hauptmissionen

- Gehirnerschütterung für Anfänger (*Preview*)
- Da sind sie lang! Und Showdown in Boulder City
- Ring-a-Ding-Ding! (Freeside)
- Ring-a-Ding-Ding! (New Vegas Strip)
- Der House gewinnt immer, I bis III
- Der House gewinnt immer, IV bis VIII
- Mr. House: Es geschah am hellichten Tag
- Mr. House: Alles oder Nichts
- RNK: Dinge, die Rums machen
- RNK: Kings-Gambit
- RNK: Für die Republik, Teil 2
- RNK: Heureka!
- Caesars Legion: Gebt Caesar, was des Caesars ist
- Caesars Legion: Et Tumor, Brute?
- Caesars Legion: Arizonakiller
- Caesars Legion: Veni, Vidi, Vici
- Wildcard: Führungswechsel
- Wildcard: Nebenwetten
- Wildcard: Der Feinschliff
- Wildcard: Die Freiheit zu, Freiheit von

Die Nebenmissionen

Goodsprings

- Goodsprings: Wieder im Sattel + Lagerfeuer-Romantik
- Goodsprings: Schießerei in der Geisterstadt
- Goodsprings: Goodsprings auf Trab bringen
- RNK-Justizvollzugsanstalt: Ich bekämpfte das Gesetz

Primm / Mojave-Außenposten

- Primm: Ich will 'nen Sheriff als Mann
- Primm: Mein lieber ED-E (ED-Es Begleitermission)
- Mojave-Außenposten: Hör auf dein Herz, Die Wüste lebt
- Mojave-Außenposten: Herzschmerz nach Ansage (Cass' Begleitermission)
- Nipton: Rausgeworfen

Novac

- Novac: Flieger, grüß mir die Sonne
- Novac: One for my Baby
- Novac: Ranger-Station Charlie
- Novac: Dem Ingeniör ist nix zu schwör
- Novac: Ich weiß, was du in Bitter Springs getan hast (Boones Begleitermission)

Freeside

- Freeside: Im Auftrag des Kings
- Freeside: Nothin' But a Hound Dog (Rex' Begleitermission)
- Freeside: High Times
- Freeside: Die Show muss weitergehen / Schuldeneintreiber
- Freeside: Gleich und Gleich
- Freeside: Für Auld Lang Syne (Arcade Gannons Begleitermission)

Der Strip

- Der Strip: Schweigen ist Gold
- Der Strip: Jenseits des Fleisches

Nellis Air Force Base: Die Rumser

- Nellis Air Force Base: Volare!
- Nellis Air Force Base: ... Tanzen die Ameisen auf dem Tisch
- Nellis Air Force Base: Sommer, Wüste, Sonnenschein
- Nellis Air Force Base: Junge Herzen

Black Mountain / Jacobsown

- Black Mountain: Irre, Irre, Irre
- Black Mountain: Rauls Begleitermission
- Jacobstown: Nachtpirscher, Ick hör dir trapsen
- Jacobstown: Unerfreuliches Zureden
- Jacobstown: Lilys Begleitermission

Hidden Valley: Die stählerne Bruderschaft

- Hidden Valley: Im Dunkel der Geschichte
- Hidden Valley: Augenlicht für die Blinden
- Hidden Valley: Alle Menschen werden Brüder (Veronicas Begleitermission)

Red Rock Canyon: Die Großkhane

- Red Rock Canyon: O mein Papa
- Sloan-Steinbruch: Arm wie die Kirchenmäuse
- Red Rock Canyon: ... aber unsere Liebe nicht

Die Missionen der Hauptfraktionen

RNK

- RNK-Pachtfarmen: Harte-Zeiten-Blues
- Camp McCarran: Wo der weiße Flieder wieder blüht
- Camp McCarran: Es hat gar nicht wehgetan, Drei-Karten-Kopfgeld
- Camp McCarran: Es fährt ein Zug nach nirgendwo (RNK-Alternative)
- Camp McCarran: Die weiße Wäsche
- Camp Forlorn Hope: Return To Sender
- Camp Forlorn Hope: Neue Hoffnung für Forlorn Hope, Wunder der Medizin
- Camp Golf: Die Flaggen unserer Versager
- Camp Searchlight: Auge um Auge, Ich hatt' einen Kameraden
- Camp Searchlight: Glücksrad
- Karminrote Karawanen-Kompanie: Verlass dich auf mich
- Karminrote Karawanen-Kompanie: Pressierende Angelegenheiten, Die Legende des Sterns
- Aerotech-Bürokomplex: Schmuggelnde Kojoten, Ich hab mein Herz im Ödland verloren
- Bitter Springs: Ein Retter in der Not, Drauß' vom Berge komm ich her
- Bitter Springs: Bitter-Springs-Krankenstations-Blues

Caesar's Legion

- Das Fort: Trau, schau, wem?
- Das Fort: Es fährt ein Zug nach nirgendwo (Caesar's Legion-Alternative)
- Das Fort: Die Einschläge kommen näher, Caesarengunst
- Cottonwood Cove: Ich hab mein Herz im Ödland verloren (alternativer Start)

Anhang

- Grundlagentipps (*Preview*)
- Die Fundorte der Schneekugeln (*Preview*)
- Einzigartige Waffen
- Einzigartige Rüstungen
- Die Begleiter in Fallout: New Vegas

Goodsprings

Gehirnerschütterung für Anfänger

Einführung zur Komplettlösung

Die folgenden Zeilen richten sich an Neueinsteiger im Ödland. 'Fallout'-Veteranen sollten gleich beim Abschnitt mit Sunny Smiles einsteigen. Euer Held erwacht im Haus von Doc Mitchel, wo die Charaktererstellung von 'Fallout: New Vegas' abläuft. Nachdem ihr euer Aussehen festgelegt habt, könnt ihr eure Attribute bei Bedarf anpassen und fünf extra Punkte verteilen. Es hängt von eurer persönlichen Spielvorliebe ab, welche Attribute ihr verstärkt oder schwächt. Erfahrene Spieler werden eine genauere Spezialisierung bevorzugen, während Anfänger mit einer gleichmäßigen Verteilung der Attribute jedenfalls nicht unter gravierenden Nachteilen im Spiel leiden müssen. Seht euch die zusätzlichen Informationen an, die unter jedem Attribut eingeblendet werden. Es handelt sich dabei um die zugehörigen Skills, deren Basiswert vom gerade angezeigten Attribut direkt beeinflusst werden. Bedenkt außerdem bei der Wahl der Attribute: ihr müsst nicht alles können. Im Spielverlauf begegnet ihr immer wieder potentiellen Begleitern, die Spezialisten in unterschiedlichen Disziplinen sind. Übrigens: Die Psycho-Fragen stellen nur eine erste Festlegung der Skills dar, die ihr natürlich nach eigenen Wünschen wieder ändern könnt.

Ihr dürft außerdem bei der Charaktererstellung drei Bonusspezialfertigkeiten verteilen. Diese erhöhen die jeweiligen Fertigkeiten sofort um 15 Punkte und erspart euch mühseliges hoch-leveln in den ersten Spielphasen. Wählt schließlich eure ersten beiden Special-Fähigkeiten und das neue Abenteuer im Ödland kann beginnen.

Tipp:

Wir empfehlen euch, 'Fallout: New Vegas' im Hardcore-Modus zu spielen. Obwohl es sich schlimm anhört, bezieht sich diese Einstellung nicht auf den Schwierigkeitsgrad, sondern belohnt euch mit einer intensiveren Spielerfahrung in einer postapokalyptischen Welt.

Wieder im Sattel

Doc Mitchell nennt euch beim Herausgehen noch Sunny Smiles im Prospector Saloon einige Meter vom Haus des Arztes entfernt. Sie ist eure erste wichtige Kontaktperson in 'Fallout: New Vegas'. Löchert sie mit Fragen über Goodsprings und die nähere Umgebung. Ihr erhaltet so die ersten Kartenmarkierungen der Siedlungen Primm und Sloan. Wenn ihr Sunny nach etwas Training für die Wildnis fragt, beginnt das Kampf-Tutorial des Rollenspiels. Zusammen mit Sunny begeben sich ihr nach draußen und macht in Goodsprings Jagd auf Geckos. Nach Abschluss der Kampf-Einführung könnt ihr bei der Goodsprings-Quelle die Aufgabe „Lagerfeuerromantik“ bei Sunny annehmen. Damit habt ihr gleichzeitig die erste Hauptmission abgeschlossen.

Lagerfeuer-Romantik

Ihr sollt für diesen Auftrag einige Zutaten für Sunny Smiles in Goodsprings besorgen. Wenn ihr Sunny bei der Gelegenheit nach Jobs in der Gegend fragt, stattet sie euch gratis mit Dietrichen und einem Fertigkeiten-Magazin für den Schul-Safe aus. Begeben sich zur Goodsprings-Schule. Ihr bekommt es hier mit Riesenschreckennymphen zu tun, deren Name gefährlicher klingt als sie in Wirklichkeit sind. Vor dem toten Baumstumpf rechts neben dem Eingang findet ihr Xanderwurzeln. Betretet das verfallene

Schulgebäude, um den Safe entweder mit Hilfe eines Dietrich oder des Computer zu plündern.

Für Broc-Blumen müsst ihr zum Goodsprings-Friedhof, nördlich der Kneipe. Dort schwirren Blähfliegen herum. Habt ihr die lästigen Viecher erledigt, schnappt ihr euch die Broc-Blume vom grünen Strauch. Im hinteren Teil des Friedhofs in der Nähe des Wasserturms liegt die „Schneekugel – Goodsprings“ auf dem Grab. Bringt ihr die Zutaten zu Sunny am Lagerfeuer, zeigt sie euch, wie ihr nach Rezepten nützliche Dinge für den täglichen Überlebenskampf herstellen könnt. Nun empfiehlt euch Sunny, mit Trudy im Prospector Saloon zu reden.

Trudy ist eine wahre Informationsquelle für den Einstieg in die Hintergründe der Spielwelt, wenn ihr sie mit Fragen löchert. Zudem erhaltet ihr von Trudy den entscheidenden Hinweis auf die erste richtige Nebenmission **„Schießerei in der Geisterstadt“** in Goodsprings, wenn ihr Sie über die Unterhaltung mit Cobb ausfragt. Redet ihr mit Cobb selbst, erschließt sich für euch die Nebenmission **“Goodsprings auf Trab bringen”** auf Seiten der Pulverbanditen. Für die Storymission sind Trudes Informationen interessant. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch noch mit dem mysteriösen Roboter Victor bei seiner Hütte unterhalten. Schließlich hat euch dieser zu Doc Mitchell geschleppt. Bereitet euch als Nächstes auf einen Abstecher in die Umgebung vor.

Grundlagentipps

Das Ödland-Überlebenshandbuch, 2. Auflage

Für ein erfolgreiches Überleben

Kenner des Vorgängers kennen bestimmt noch die spannende Missions-Reihe im Rahmen des Ödland-Überlebenshandbuchs. An dieser Stelle wollen wir euch die zweite Auflage des Survival-Schmökers anbieten, sprich nützliche Tipps für ein frustfreies Spielerlebnis in 'Fallout: New Vegas' anbieten.

Generalist oder Spezialist?

Während der Charaktererstellung müsst ihr eure Attribut-Werte bestimmen. Alleine dazu könnten ganze Bände mit Vorschlägen gefüllt werden. Blutige Anfänger können mit den jeweils vorgegebenen fünf Punkten in jedem Attribut keinesfalls etwas falsch machen. 'Fallout'-Kundige sollten wissen hingegen sehr viel genauer, welche Art von Charakter sie erschaffen wollen. Seht euch dazu die zusammenhängenden Skills zu den Attributen an, um letztere gezielt zu steigern. Senkt gleichzeitig diejenigen Attribute, für deren zugehörige Skills ihr keine Verwendung seht. Das verschafft euch extra Punkte für eure Lieblings-Attribute. Aber auch wenn ihr während des Spielverlaufs klüger geworden seid, ist das noch kein Grund für die Löschung eines „verskillten“ Charakters. Im Krankenhaus von New Vegas bietet man Implantate an, mit denen ihr gezielt einzelne Attribute steigern könnt. Zudem gibt es ein spezielles Extra „Intensives Training“, mit dessen Hilfe ihr Attribute steigern könnt.

Alles in Maßen

Die Fülle an steuerbaren Fertigkeiten ist schier überwältigend. Leider gibt es nicht genügend Skillpunkte, um alles zu können. Doch selbst bei euren jeweils bevorzugten Skills müsst ihr es nicht übertreiben. Es reicht vollkommen, wenn ihr diese Fertigkeiten auf gute 80 Punkte bringt. Spielsituationen mit einer Skill-Anforderung von 100 Punkten beispielsweise in Sprache, Dietrichen oder Wissenschaft sind sehr selten. Für diese Fälle bieten sich gerade die zahlreich aufzufindenden Fertigkeiten-Magazine, um den benötigten Höchstwert temporär zu erreichen. Ihr findet besonders viele Magazine im Zeitschriftenautomaten auf dem Strip und den Briefkästen von Goodsprings.

Rollenspiel der vielen Alternativen

Die 'Fallout'-Titel zeichneten sich schon immer durch ihre komplexen Dialogmöglichkeiten aus, was euch nicht selten eine Fülle an alternativen Szenarien in den Missionen bietet, oder die eine oder andere verschlossene Tür öffnet. Herausforderungen in Dialogen werden hauptsächlich in den Skills Sprache, Feilschen, hin und wieder mit Medizin und seltener mit Attribut-Werten bestanden. Spezialisiert euch daher auf wenigstens einen Skill für Dialoge (Sprache, Feilschen) und auf eine Fertigkeiten für das Öffnen von Schlössern (Dietriche, Wissenschaft).

100 Prozent

Der Zustand eurer Waffen und Rüstungen entscheidet nicht selten das Überleben im Ödland. Zudem findet ihr bis auf wenige Ausnahmen Ausrüstungsgegenstände meistens in einem erbärmlichen Zustand. Waffen funktionieren erst ab einem Zustand von 75% fehlerfrei, während Rüstungen ab einem Zustand 50% den vollen Rüstungswert erhalten. Es lohnt sich grundsätzlich für alle Arten von Charakteren die Investition in den Skill Reparieren. Damit fügt ihr aus mehreren Exemplaren der gleichen Waffe oder Rüstung einen Gegenstand mit viel besserem Zustand zusammen. Je höher dabei der Wert in Reparieren, desto weniger gleiche Gegenstände benötigt ihr.

Survival of the fittest

Neben guter Ausrüstung sind Medikamente, Wasser und Nahrung überlebenswichtig für euren Alltag im Ödland. Das gilt besonders für den Hardcore-Modus, da ihr einen Malus auf Attribute erhaltet, wenn ihr Bedürfnisse eures Charakters vernachlässigt. Sorgt dafür, dass ihr immer genügend Vorräte an frischem Wasser und Lebensmitteln bei euch führt. Stim-Packs heilen euch während und nach Kämpfen. Arzttaschen setzt ihr ein, wenn Gliedmaßen verkrüppelt wurden. RadAway und Rad-X heilen bzw. schützen euch vor Strahlung.

Der Ruf zählt

Anders als im Vorgänger 'Fallout 3' entscheidet euer Ruf bei den Hauptfraktionen und kleineren Gruppierungen durchaus über eure Möglichkeiten im Spiel. Daher solltet ihr euch relativ früh entscheiden, mit welcher Fraktion ihr euch gut stellen wollt. Behaltet dabei im Hinterkopf, mit welcher Gruppe ihr es euch damit gleichzeitig verscherzen könnt. Zwar habt ihr jederzeit die Möglichkeit, euch mit einer entsprechenden Fraktions-Kleidung eure wahre Identität vor deren Angehörigen zu verschleiern. Höherrangige NPCs und Wachhunde enttarnen euch jedoch sofort als Feind.

Die Fundorte der Schneekugeln

Lukrativer Nebenverdienst

Wie in 'Fallout 3' gibt es auch im Nachfolger 'Fallout: New Vegas' Objekte der Begierde zur Befriedigung der Sammelleidenschaft. In 'Fallout: New Vegas' sind das die insgesamt sieben Schneekugeln, die im Gegenzug zu den Wackelpuppen des Vorgängers aber leider keine permanenten Boni auf die Attribute und Skill geben. Sie stellen eher eine gute Möglichkeit dar, schnell und unkompliziert an einen Batzen Kronkorken zu gelangen. Pro Schneekugel erhaltet ihr nämlich von Mr. House im Lucy 38 2000 Kronkorken. Dessen Sekuritron mit der weiblichen Software nimmt euch im Penthouse jede der kleinen Kostbarkeiten ab. Und bis auf die Schneekugel im Lucky 38 könnt ihr die restlichen sechs Schneekugeln sofort und ohne Umwege erreichen. Die folgende Übersicht zeigt euch die Fundorte aller sieben Schneekugeln in 'Fallout: New Vegas'.

Goodsprings-Friedhof

Erinnert ihr euch an den Friedhof, wo eurer Charakter am Anfang von Benny hingerichtet wird? Hier ist die erste Schneekugel versteckt. Untersucht die hintere linke Ecke die Stelle vor dem Holzkreuz.

Old Mormon Fort

Im Freeside-Stützpunkt der Anhänger der Apokalypse befindet sich die nächste Schneekugel. Vom Eingang aus gesehen dreht ihr euch dazu nach rechts und lauft auf den Turm in der Ecke zu. Betretet den Turm und lauft die Treppe nach oben. Die Schneekugel steht auf dem Regal.

Lucky 38

Um in den Besitz dieser Schneekugel zu kommen, müsst ihr Zugang zum Strip von New Vegas haben. Was ihr dafür tun müsst, beschreiben wir im Lösungsweg zur Hauptmission „**Ring-a-Ding-Ding!**“. Betretet das Lucky 38 auf dem Strip. Fahrt mit den Aufzug hoch zur Coctailbar. Geht ihr hier nach rechts weiter, findet ihr die Schneekugel hinter der zweiten Kasse.

Vault 21

Hierbei handelt es sich um das Hotel südlich von New Vegas. Begeht euch nach unten zu Sarahs Zimmer. Knackt das Türschloss, um Zutritt zum Zimmer zu erhalten. Die Schneekugel liegt auf dem Nachttisch zwischen den Betten.

Jacobstown

Dieser Ort liegt weit im Nordwesten des Mojave-Ödlands. Sucht auf der Karte nach der Stelle, die wie ein Krater aussieht. Nach dem Gespräch mit Supermutant Marcus, dem Vorsteher von Jacobstown, solltet ihr dem großen Hotel aus Holz einen Besuch abstatten. In der Lobby nach dem Eingang steht die Schneekugel auf dem Empfangsschalter.

Nellis Air Force Base

Die Basis der Rumser lebendig zu erreichen, erfordert ein wenig Geschicklichkeit. Wie ihr das schafft, erklären wir im Abschnitt der Nebenmissionen auf der Nellis Air Force Base. Die Schneekugel befindet sich auf einem der Tische im Museum der Rumser.

Hoover-Staudamm

Diese Schneekugel habt ihr schnell im Sack. Betretet das Besucherzentrum am Anfang des Staudamms. Die Schneekugel steht auf dem großen Empfangstresen im Erdgeschoss.