

# Wasteland

## Das Spiel

Es hat das dritte Mal ganz groß gekracht! In „Wasteland“ wird man Zeuge einer Zivilisation, die nach einem Atomkrieg versucht, ihr Leben mit allen Mitteln zu erhalten. Die Rangers (natürlich übernimmt ihr hier die Rolle) versuchen nun, die Üblen zu beseitigen, um einen ewigen Frieden herzustellen. Doch bis dahin müssen viele Missetäter beseitigt und die alten Zustände wiederhergestellt werden. Zuerst müssen aber vier Charaktere (PCs) erschaffen werden.

Man sollte zwei Ranger besonders stark ausfallen lassen, wobei sie unbedingt die Fähigkeit „Brawling“ haben sollten. Da man im Spiel zwei „Proton Axes“ findet, wird die eine für den „Brawling-Ranger“ und die andere für „Metal Maniac“ die beste Waffe sein. Doch dazu später mehr. Die anderen beiden Ranger sollten einen hohen IQ (16) haben, um sich Fähigkeiten wie „Safecrack“, „Bomb Disarm“, „Cryptology“ usw., also die eher friedlichen Skills, annehmen zu können. Es versteht sich von selbst, daß jeder Charakter „Silent Move“ und „Perception“ besitzt. Außerdem sollten alle auch mit einer AK-97 oder einer M1989A1 (Assault Rifle) umgehen können – außer unserem „Brawling-Spezialisten“ natürlich, der sich am Anfang mit einer Keule zufriedengeben muß.

Dies hat aber den Vorteil, daß er, wenn er eine „Proton Axe“ in die Hände bekommt, schon ein paar Brawling-Levels aufgestiegen ist. Ein Ranger sollte auch noch „AT-Weapon“ haben, um später die Priester in der „Guardian's Citadel“ ernsthaft zu verletzen, da konventionelle Waffen hier keinen großen Effekt mehr haben. Nach Verteilung der anderen Skills („swim“ und „climb“ sollten unbedingt dabei sein), kann es nun losgehen. Die Ausrüstung, die ein Ranger am Anfang vom Ranger Center bekommt, sollte man gleich zu Geld machen, da Pistolen sowieso kaum Schaden anrichten.

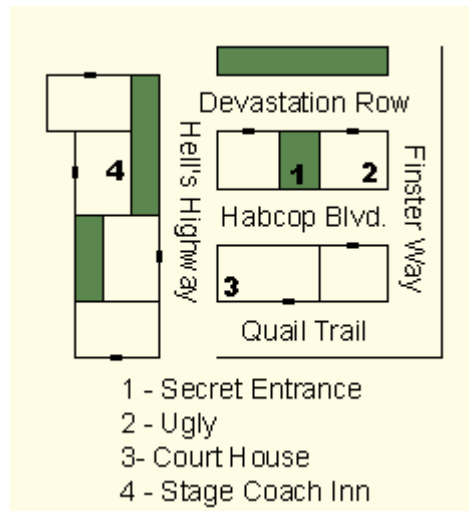
Nun steht man also da, nur mit den eigenen Fäusten bewaffnet. Jetzt heißt es Ruhe bewahren, denn aller Anfang ist schwer. Nachdem man aber den „Brawling-Ranger“ mit einer Axt bewaffnet hat, sollte sofort Christina aufgenommen werden (östliche Downtown von Needles). Jetzt dürfte es schon kein Problem mehr sein, die „Jerks“ in dieser Downtown zu vernichten (Felsen mit TNT sprengen), und schon ist ein ganz kleiner Teil von Wasteland gelöst (aber wirklich ein ganz kleiner Teil!).

Da die „Jerks“ nur eine AK-97 hinterlassen, müssen nun noch andere „Assault Rifles“ gefunden werden. Auch die AC-Werte sollten nicht immer auf null bleiben. Da bietet sich das „Waste Pit“ in Needles an, da hier zwei M1989A1-Maschinenpistolen und verschiedene Schutzmäntel liegen. Doch um den „Pit Ghoul“ zu besiegen, der die Waffen mehr oder weniger bewacht, sollte man sich vorher mit Granaten und TNT bestücken (eine LAW-Rocket wäre auch nicht schlecht, wobei diese wohl nicht gleich tödlich ist). Nun kann man sich mehr den strategischen Gesichtspunkten widmen. Jetzt sollte der Munitionsbunker in Needles abgegrast werden, wo sich unter anderem der Ruby Ring finden läßt.

Diesen sollte man den „Servants of the Mushroom Cloud Church“ zeigen, die einem dann den Auftrag geben, den Bloodstafz wiederzubeschaffen. Doch zuerst geht man am besten nach Quartz, denn da wartet auch noch Arbeit: Uglys Bande. In Scott's Bar erfährt man einiges über die Zustände in Quartz, und man sollte unbedingt mit Ellen reden („URABUTLN“). Nachdem die Ranger Ellens Tochter Laurie in der Stagecoach Inn ihren Servo-Motor für ihren Rollstuhl beschafft haben, erhält man das Paßwort für das Courthouse. Hier sollte nicht nur Major Pedros befreit, sondern auch Danny Gritine geheilt werden (mit Snake Squeezin). Mit ihm läßt sich sein Vater befreien, wobei man 1.000 Dollar einstecken kann.

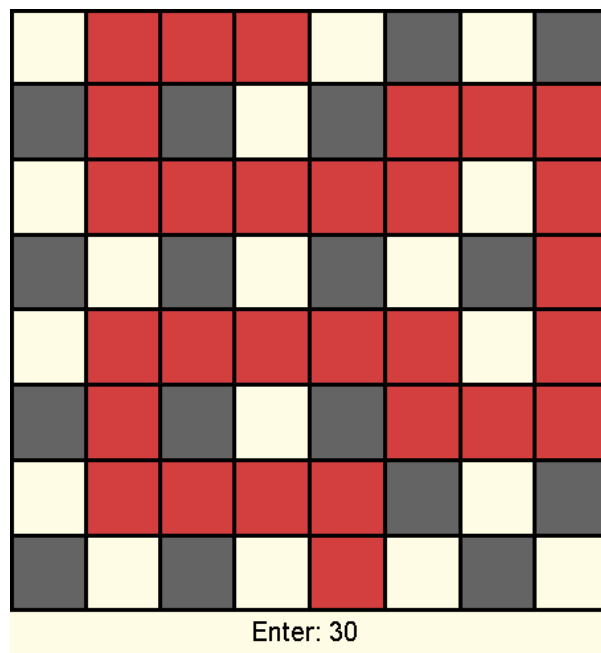
Damit hat Danny seine Aufgabe erfüllt, und er kann ge-trost abgeschoben werden, da seine Werte nicht gerade optimal sind. Es sollte auch nach dem Paßwort für das Versteck von Ugly gesucht werden. Die drei Zahlen, die man auf den Armbändern der Drillinge (Huey, Luey und Duey) findet, sind für Uglys Safe. Jetzt aber auf zu Ugly.

Seinen Taten muß ein Ende gesetzt werden. Die Einschüchterungen von Ugly, keiner wäre fähig, Felicias Bombe zu entschärfen, sollten einen aber nicht davon abbringen, ihn über den Haufen zu schießen, um in Quartz endlich für Ruhe zu sorgen. Mit „Bomb Disarm“ ist Felicia nun auch befreit. Sollte man sich aber entscheiden, Ugly nicht umzubringen, erhält man in den Nebenräumen auch noch einen „Quasar Key“. Ob der aber sinnvoll ist? Na ja...



Uglys Versteck

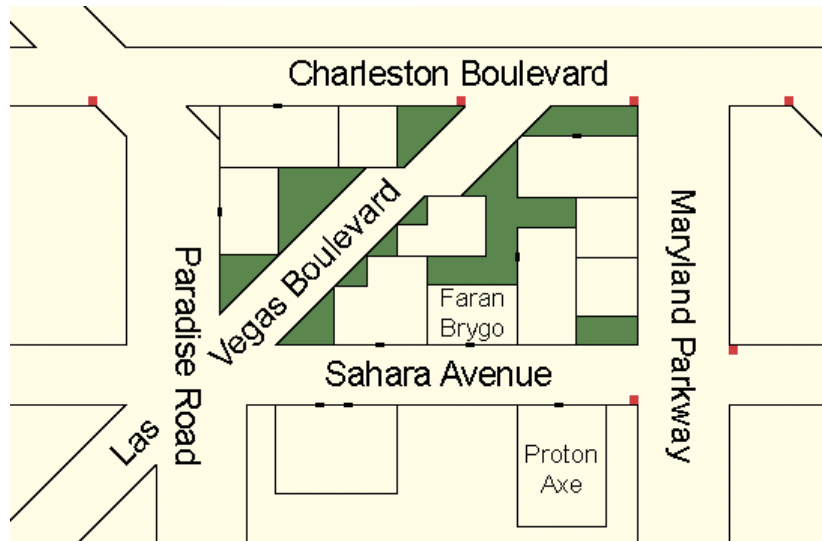
Und nicht vergessen: „Ace“ befreien und die „Chemicals“ mitnehmen! Nachdem nun Quartz gesäubert wurde, kann man sich wieder dem Bloodstaff widmen. Der richtige Bloodstaff liegt im „Temple of Blood“. Hier sollte schon öfter mal mit „Auto Fire“ geschossen werden, denn dort begegnet man den ersten, mit Laser-Waffen bestückten Killer-Robotern. Trotzdem dürfte es kein Problem sein, bis zum Schachfeld vorzudringen (Launch-Code suchen). Am Ende des Schachfeldes fragt ein Roboter nach der Anzahl der Schritte, die benötigt wurden, um bis zu ihm zu gelangen.



Das Schachfeld

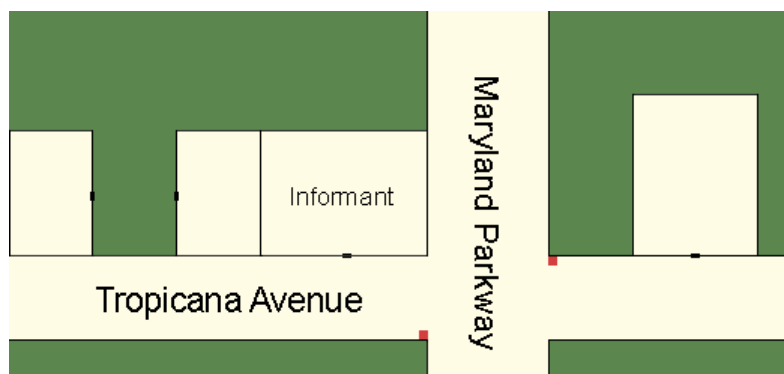
Nachdem jetzt der Bloodstaff gefunden (auf der Insel) und die Rakete gestartet wurde, öffnen sich die Türen, die wieder in die Freiheit führen (kleiner Tip von Uli: Man sollte zur Sicherheit die an der oberen Außenwand des eigentlichen Verstecks angebrachte Kanone sprengen, wenn man vorhat, nur mal so zum Spaß auf die hier am Eingang in den Boden eingelassenen Platten zu treten.). Nun muß der Bloodstaff nur noch den „Servant of the Mushroom Cloud Church“ gegeben werden. Er bedankt sich dann mit ein paar Waffen und einer Maschine, die für das Auto bestimmt ist. Doch bevor man Ace das Auto reparieren läßt, sollte man „Metal Maniac“ aus „Darwin Village“ aufnehmen (mit Antitoxin heilen; es läßt sich im „Lab“ mit Fruit + Chemicals herstellen). Jetzt sollte eigentlich genug Geld vorhanden sein, um jedem Ranger einen Kevlar Suit (AC) zu geben. Diese erhält man im Black Market, wo nicht lange nach einem Paßwort gesucht werden muß (mit anderen Worten: Die Wachen abballern!).

Nichts kann die Ranger nun daran hindern, endlich Las Vegas unter die Lupe zu nehmen, denn dort liegt der Schlüssel, um Wasteland erfolgreich zu beenden. Als erstes sollte man die „Proton Axe“ aufnehmen.



Der Weg zu Faran Brygo und zur ersten „Proton Axe“ in Las Vegas

Ob nun Metal Maniac (Brawling-Level 3) oder der „Brawling-Ranger“ mit der Proton Axe bewaffnet wird, ist eigentlich unwichtig, da ja die zweite Axe in der Guardian's Citadel wartet. Nach der Vernichtung des Scorpitrons (da helfen fast nur Rockets) stattet man Crumb, dem Manager des Spiel-Casinos (im Westen von Las Vegas), einen Besuch ab. Er rät, Faran Brygo zu besuchen, da dieser unbedingt Hilfe braucht, was auch nach einem Gespräch mit dem Humanoiden deutlich wird.



Informanten sind vor allem in Las Vegas nützlich

Doch vor dem Besuch beim Boss (so wird Faran Brygo öfter bezeichnet) muß noch Fat Freddy in die Geschichte von Wasteland befördert werden, denn er steht eindeutig auf der kriminellen Seite der Gesellschaft.

Doch nun auf zu Mr. Brygo! Haben beide Paßwörter gestimmt, bieten die Ranger am besten ihre Hilfe an, denn sonst werden sie gnadenlos angegriffen, und das ganze Spiel ist verdorben (man bedenke: Faran Brygo kämpft für das Gute, also im Sinne der Ranger Centers). Beim Big Boss wird der Paragraph sieben zum Lesen angegeben, worin den Rangers eine neue Aufgabe vermittelt wird: „Findet Max!“

Er ist der beste Mann vom Big Boss (jetzt bitte keine Vorfreude – er kann nicht als NPC aufgenommen werden). Außerdem rät er, Charmaine in der Mushroom Cloud Church zu besuchen.

Das wird aber auf später verschoben, denn zuerst sollte man sich die fünf Power Armors aus der Guardian's Citadel holen. Jetzt wird es kritisch, denn die „Priesterstadt“ ist kaum mit konventionellen Waffen zu besiegen – also so viele Rockets zulegen, wie man sich nur leisten kann, und erste Erfahrungen mit einer Laserpistole machen (inzwischen sollte mindestens eine gefunden worden sein und ein Ranger den Skill „Energy Weapon“ haben). Eine Laser-Pistole ist zwar nicht gerade effektiv, steigert aber den Energie-Weapon-Level (bei Auto-Fire-Gebrauch). Eines sollte man sich aber jetzt schon merken: Sinnvoll umgehen mit Auto-Fire bei Laser-

Waffen, denn Power-Packs sind nur in begrenztem Maße vorhanden! Beim Angriff auf die heilige Stadt wäre es vonnöten, wenn so viele Rangers wie möglich mindestens einen Level im „Doctor“-Skill erreicht haben (im weiteren Spielverlauf sowieso erforderlich).

Es ist keine feige Tat, wenn man des öfteren mal die Stadt verläßt, um seine CON-Points wieder ein bißchen aufzubessern – eher eine kluge!

Schon bald hat die Mannschaft dann aber die besten Waffen in der Hand, die es überhaupt bei Wasteland zu finden oder zu kaufen gibt: Ion Beamer, Meason Cannon (mit Vorsicht zu genießen – Power Packs!) und zwei Laser-Gewehre.

Die Tür, die das Waffenarsenal versperrt, ist mit Safecrack zu öffnen (eventuell mehrmals versuchen). Es ist nur eine Frage der Zeit, der Power Packs und der LAW-Rockets, bis die Ranger endlich ins Outer Sanctum gelangt sind. Den Red Hawk (er ist in der mittleren Zelle eingesperrt) sollte man aufnehmen, um ihn bei seinem Vater in der Savage Village wieder abzuliefern. Doch dazu gleich mehr. Der Wächter vor den Zellen hinterläßt nun auch die langerwartete zweite „Proton Axe“. Um nun aber zu den Power Armors zu gelangen, muß ein starker Ranger am Rad drehen (nördliche Tür rechts). Im Inner Sanctum wird ein Paßwort verlangt, um die goldenen Türen zur Geheimstätte zu öffnen (es steht auf einer Kiste im Outer Sanctum). Nun haben fünf Ranger AC14 (der beste Schutz überhaupt). Zum Hubschrauber im Inner Sanctum gibt es auch noch was zu sagen – gleich. Erst einmal auf zu Charmaine in Las Vegas. Um zu Charmaine zu gelangen, muß das Paßwort „Bloodstaff“ benutzt werden. (Aber: Wenn man 40.000 Experience-Points einstecken will, sollte man sich die Zeit nehmen (etwa zehn Minuten) und die Wächter attackieren). Die beiden Proton-Axe-Kämpfer sollten sich die Punkte teilen. Der Rest der Mannschaft darf schön zugucken. Mit AC14 dürften die Wächter insgesamt nur 1-2 „Points of Damage“ anrichten, was sich mit der Zeit aber wieder aufhebt. Nach dem zeitraubenden, aber erfahrungsreichen Kampf sprengt man sich den Weg zu Charmaine frei. Sie will den Bloodstaff. Ab nach Needles und dem Priester „Dipstick“ sagen, und schon hat man den Bloodstaff. Nach der Übergabe des Bloodstaffs macht sie den Weg frei – zu Max! Also runter in die Kanalisation von Las Vegas (mindestens einen Sonic Key mitnehmen – egal welchen). Mit einem Seil kann man gesund über das Wasser gelangen und anfangen, alle Gegenstände aufzusammeln, um Max zu reparieren.

<b>Die Max-Reparatur</b>					
<i>Unit-Nummer (von oben)</i>	<i>Android Head</i>	<i>Power Converter</i>	<i>Fusion Cell</i>	<i>ROM Board</i>	<i>Servo Motor</i>
1	X			X	
2		X	X	X	X
3					X
4					X X

Nach erfolgreicher Arbeit steht man wieder in der Wüste, und eine neue Aufgabe ist geboren: Die Sleeper Base.

Da die Ranger schon mal in der Wüste sind, könnten sie ja mal eben noch den Red Hawk in der Savage Village abliefern (friedlich verhalten!). Hier erfährt man vom Junk Master, nachdem der Red Hawk bei ihm erschienen ist, erstmals von einer zweiten Base, der Base Cochise. Doch zuerst muß die einigermaßen friedliche Sleeper Base repariert werden. Um die Sleeper Base in den alten Zustand zu versetzen, müssen verschiedene Türen geöffnet werden, um zu wichtigen Anlagen oder Hems zu gelangen. Diese Türen lassen sich leider nicht aufsprengen. Diese ärgerliche Tatsache ist bei der Titanium-Tür in Darwin Village lange der tote Punkt im Spiel gewesen – ja, gewesen! Im ersten Level der Base sind die Secpasses 1 und 3, mit denen sich schon viele Türen öffnen lassen. Um zum Secpass A zu gelangen, öffnet man mit dem Secpass 3 die Türen zum Zimmer von Philip Thomas (dritter Level). Auf seinem Arbeitstisch scheint nichts Besonderes zu liegen – aber ...!

Nachdem man sich auf seinen Stuhl gesetzt hat, sollte ein Ranger sein „Perception Skill“ in Richtung des Tisches spielen lassen, und siehe da: Secpass A – der Anstoß zu einer weiteren Kettenreaktion von Aufgaben und Problemen. Nun lassen sich weitere Türen öffnen, und Secpass 7 ist nicht mehr in unerreichbarer Ferne... In der Sleeper Base werden die Rangers irgendwann einmal vor einem Energiefeld stehen und die Türen, die mit dem Energiefeld zusammenhängen, öffnen wollen. Doch um die Türen öffnen zu können, muß vorher der Transformator eingeschaltet werden. Hier arbeitet man am besten mit zwei Partys, da der Transformator wieder

ausgeschaltet werden muß, um unverletzt das Energiefeld zu überqueren. Des weiteren befindet sich noch ein Hubschrauber-Simulator im 3. Level. Hier darf jedoch immer nur ein Ranger zur selben Zeit üben.

Vor dem Eintritt in den Simulator kann es mehrmals vorkommen, daß der betroffene Ranger nicht akzeptiert wird. Doch nach ein paar Versuchen ist auch dieses Problem gelöst, und der Ranger kann sich des Skills „Helicopter Pilot“ annehmen und den Copter in der „Priester-Stadt“ reparieren (Helikopter-Pilot ab IQ 19; 3 Skill-Points erforderlich). Jetzt muß nur noch ein neuer „Power Converter“ in eine Elektronik-Anlage eingesetzt werden, und die Reparatur ist fast vollendet (eine Tür ist noch zugeschlossen). Wenn man sich jetzt stark genug fühlt, sollte der Hubi repariert und zur Base Cochise geflogen werden. Die Base Cochise kann zwar auch ohne Hubschrauber erreicht werden (NW von Las Vegas), doch dann wird die Mannschaft von ziemlich üblen Robotern angegriffen und sicherlich schwer verletzt.

Wie man auch in das Innere der Basis gelangt, ist strategisch gesehen egal, auf jeden Fall sollte die Party aber ein paar Seile mitnehmen! Ein Seil wird nur für das Verlassen der Basis benötigt. Bevor man jedoch diese Base (von Finster erbaut) betritt, sollten alle PCs/NPCs die maximalen CON-Points haben, denn hier geht es heiß her! Selbst mit AC14 kann ein schwacher Ranger schon mal K. O. geschlagen werden (Laser-Auto-Fire läßt grüßen!). Um nun in den unteren Teil der Basis zu gelangen, muß eine von den drei Tonnen mit TNT beseitigt werden. Schon seilt man sich mit einem Seil in die Finsternis (das hat jetzt nichts mit DEM Finster zu tun) der Tiefe ab.

Im zweiten Level der Basis (Wände nach Türen absuchen) befindet sich die langgesuchte „Killer-Roboter-Herstellungsfabrik“ – sie muß sofort vernichtet werden! Ein Computer dieser Fabrik ist noch voll funktionsfähig (mit RUN starten). Hier bietet sich einmal die Möglichkeit, einen eigenen NPC herstellen zu lassen (Punkt drei wählen). Mit diesem NPC, er nennt sich VAX, hat die Party einen absoluten Spitzenmann (oder -roboter) aufgenommen und kann nun auch problemlos „Broken Toaster“ reparieren. Außerdem ist er nicht gerade der Schlechteste im Umgang mit Laser-Waffen (Level 5). Im dritten Level der Base Cochise (Treppe hinunter) muß die Party verschiedene Situationen bewältigen (Minenfeld, Kampf-Übungsgelände, heiße Ölleitungen, Strom-Kälte-Wind-Test), um letztlich ins Innere des dritten Levels zu gelangen. Hier müssen wieder verschiedene Armaturen repariert werden (einen „Plasma Coupler“ nicht vergessen). Ach ja! Noch etwas zu Base Cochise: Im ersten Level sollte man mit einem Computer „chatten“, doch dabei sollte es dann aber auch bleiben. Bloß nicht „Break“ eingeben, denn dann landen Ranger in einem Gefängnis. Es ist zwar kein Problem auszubrechen, es muß jetzt aber über die noch zusammengezogene Brücke gegangen werden, wobei sich alle radioaktiv verseuchen (es sei denn, sie haben alle einen Rad Suit – dieser Schutzmantel absorbiert nämlich die Strahlen).

Jetzt, wo alle schwierigen kampfbetonten Aufgaben abgeschlossen sind, wird endlich die Titanium-Tür geöffnet (ehrlich gesagt: Die Lösung des Problems „Titanium-Tür in Darwin Village“ hatte mir drei Monate großes Kopferbrechen bereitet, bis ich endlich den Secpass A und damit auch den Secpass 7 gefunden hatte!). Also: Nach dem Öffnen der berühmtesten Tür von Wasteland befinden sich die Ranger im „Project Darwin“ und treffen den sicherlich ersehnten J. Finster.

An dieser Stelle möchte ich meinen Spielbericht schließen, da jetzt Entscheidungen getroffen werden müssen, bei denen ich noch nicht abschätzen kann, ob sie falsch oder richtig sind. Eines habe ich aber schon ausprobiert: Bringt man Finster um, kann sein Kopf eingesammelt und an eine andere Stelle gesetzt werden. Von dort gelangt man in ein Szenarium, wo verschiedene logische Zusammenhänge von Zahlenreihen angegeben werden. Nun ist auch noch das mathematische Auge gefordert, denn hier muß die Gesetzmäßigkeit erkannt werden, um die Folgezahl zu berechnen. Nach der zweiten Aufgabe ist meine Weisheit am Ende, denn ... Findet es doch selbst heraus – bringt doch mehr Spaß, oder?

### **Jetzt noch ein paar allgemeine Tips:**

- \* Anstatt TNT oder „Plastic Explosives“ auch mal „Strange“ versuchen!
- \* Sollten die Power Packs doch mal dem Ende entgegengehen, einfach die ganze Priester-Stadt noch einmal durchkämpfen. Dies hat natürlich nur einen Sinn, wenn vorher eine Kopie von der dritten Seite zurechtgelegt wurde (Dieser Trick hat keine negativen Einflüsse auf das Spiel).
- \* Um öfter aufzusteigen, sollte man diesen Trick auch in der Base Cochise anwenden, denn dort könnt ihr am meisten „Experience Points“ gewinnen. Ihr müßt unbedingt die logische Reihenfolge während des Spiels einhalten, denn das Programm registriert jede Handlung, die bis zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht hätte gelöst werden können. Wird diese Regel nicht eingehalten, können unangenehme Spätfolgen die Bestrafung sein.

So, das war's! Aber eines möchte ich doch noch loswerden: Versucht doch mal, in der Sleeper Base einen Ranger durch ein chemisches Verfahren zu duplizieren („clone tech“).

Einen aktuellen Nachtrag haben wir noch: Den Secpass 8 findet man im Inner Sanctum (wenn man reinkommt, links unten auf dem Tisch („Perception“)). Der Blackstar Key liegt auf dem Altar im Outer Sanctum (auch mit „Perception“). Mit dem Secpass 8 kann die letzte Tür in der Sleeper Base und die Titanium-Tür in der Base Cochise geöffnet werden. Mit dem „Blackstar Key“, dem „Nova Key“, dem „Pulsar Key“ und dem „Quasar Key“ wird die Bombe in der Base Cochise aktiviert (Nummer 1342-666) ... Reihenfolge der Aktivierung: 1=Red, 2=Blue, 3=Yellow, 4=Green.

Im Projekt Darwin sollte man öfter das Attribut IQ benutzen.

## Schutzanzug-Daten

<i>Schutzanzug-Art</i>	<i>AC-Wert</i>	<i>Einkaufswert</i>	<i>Verkaufswert</i>
Leather Jacket	1	200	100
Robe	1	250	125
Bullet Proof Shirt	2	500	250
Kevlar Vest	4	1.000	500
Rad Suit (Strahlenschutz)	5	1.350	675
Kevlar Suit	6	1.750	875
Pseudo Chitin Armor	10	5.000	2.500
Power Armor	14	30.000	15.000

## Paßwörter

<i>Paßwort / Identifikation</i>	<i>Person / Ort / Einrichtung</i>	<i>Anzahl der Versuche</i>	<i>Zweck</i>
URABUTLN	Ellen (Scott's Bar / Quartz)	Unendlich	Paßwort für Laurie (Stagecoach Inn)
MUERTE	Courthouse (Quartz)	2	Zutritt zum Courthouse
KAPUT	Versteck von Ugly	1	Zutritt
11-16-27	Uglys Tresor	Unendlich	(was wohl?)
MOTEKIM	Temple of Blood	Unendlich	Rakete starten / Ausgang öffnet sich
KESTREL (Who sent you? CRUMB)	Faran Brygo	Unendlich / Unendlich	Besuch bei Faran Brygo
ROSEBUD	Inner Sanctum (Guardian's Citadel)	Unendlich	Öffnen der Goldenen Tür
BLOODSTAFF	Mushroom Cloud Church (Las Vegas)	Unendlich	Verhindert den Angriff der Wachen
DIPSTICK	Servants of the Mushroom Cloud Church (Needles)	Unendlich	Bloodstaff
REDHAWK	Savage Village	Unendlich	Öffnet das Tor
PROTEUS (Darwin = Proteus)	Project Darwin (Fahrstuhl in den Lower Level)	Unendlich	Zum Lower Level

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 4; Autor: Gino Fehr)