

Fallout végigjátszás v1.0

Szerző: Bird

L^AT_EX forrás: Ivanov Péter

2001. január 5.

Bár egykor régen már elkövettem egy Fallout leírást a Guru hasábjain, a rengeteg olvasói levél arra készítetted, hogy ismét ringbe szálljak, s megismételjem a hőstettet. No, nem mintha nem lett volna egyszerűbb másodsor is lekö-zölni a régi irományt, de rám aztán senki ne mondja, hogy lusta vagyok dolgozni, elég, ha ezt én tudom magamról. :)

Szerencsére a játék magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, így legalább a kezelés bemutatásától eltekinthetek, így is lesz épp elég meló a végigjátszással.

Ha már előzőleg betöltöttem a játékot, nem árulok el vele nagy titkot, hogy a harmadik világháborús világégetést követő kaotikus állapotok közt játszódó szerepjátékba csöppensz, ahol kolóniád vezetője bölcsen úgy határozott, a te kezvedbe fekteti emberei további sorsát, téged küld ki a vad és veszélyes világba, hogy akár a pokol fenekéről is, de szerezd meg a víztisztító berendezés megjavításához szükséges pótalkatrészt. No, nem mintha bármiféle különleges tulajdonságod alkalmassá tenne erre a feladatra, mindössze semmi jobb nem jutott eszébe.

Így aztán eleddig tökéletes biztonságot és elszigeteltséget nyújtó óvóhelyed kijáratában találsz magad a sugárzás hatására megvadult patkányok közt, s némileg remegő térdeddel vágsz neki az útnak, melyről fogalmad sincs, hová vezet, s eljutsz-e egyáltalán a végére.

Régi feljegyzések közt olvashattál róla, hogy valahol a közelben, kelet felé volt még egy óvóhely, ám az évtizedek óta tartó kommunikációs nehézségeknek köszönhetően fogalmad sincs, létezik-e még, vagy már csak múlt időben lehet beszélni róla. Míg ezen tűnődve lépkedsz, a távolban kicsiny települést pillantasz meg. Magas fal övezi, így csak pár legelésző szarvasmarha és a kaput őrző fegyveres láthatja közeledted, ki idegesen markolássza vadászpuskáját, nem tudván, előbb lelőjön-e aztán kérdezzen, vagy épp fordítva van az ilyen helyzetekre előírt procedúra. Tedd el a fegyvered, ezáltal némileg javíthatod túlélési esélyeidet, aztán erőltess bájvigyort arcodra, és lépj mellé békejobbot nyújtva, hogy barátságos utazónak feltüntetve magad kikérdezhess a világ dolgairól.

1. Shady Sands

1.1. Katrina

Az őrről hamar kiderül, hogy tökéletes katona alapanyagból gyúrták, vagyis csöppnyi esze épp arra elegendő, hogy mindenbe golyót eresszen, ami a legcsekélyebb mértékben is fenyegetőnek tűnik számára, illetve főnökéhez irányítsa az elhanyagolható kisebbséget, melybe ki tudja miért, téged is sorolt. Ám Társnője, Katrina más kategóriába sorolható, ő amolyan idegenvezető feleség, s szívesen elbeszélget veled, ha udvariasan kérdezed. Számos hasznos adat birtokába juthatsz (250XP), így talán még a következő hetet is megélheted, ha a szerencse melléd szegődik.

Kiegészítés: A szántóföldjén álldogáló farmernek elmondhatod a vetésforgó (Crop Rotation) előnyeit (500XP). Ehhez valószínűleg magas intelligencia szükséges.

1.2. A radskorpiók

Bár Katrina nagyszerű beszélgetőtárs, igazi, téged érdeklő információkért csak Aradeshhez, a falu vezetőjéhez fordulhatsz. Persze mindennek ára van, a tudásáért cserébe arra kér, hogy öld meg a parasztokat rémületben tartó mutáns szörnyeket, a radioaktív sugárzás hatására hatalmasra nőtt skorpiókat. Seth, az őt elvezethet a barlangjukba, de be már nem merészkedik veled, azt mondja, csak egy őrült próbálna meg a saját területükön szembeszállni velük. Kedves.

A skorpiók valóban szívós ellenfelek, legalább három jól irányzott lövés szükséges az elpusztításukhoz, s mély sebeket okozó csapásukon kívül még mérjük is további fájdalmat okozhat. Összesen kilencet kell legyőznöd, hogy megtisztítsd a barlangot, ám szerencsére ezt több nekifutásból is végrehajthatod, ha bajba jutsz, menekülj vissza a faluba, ahol Razlo, az orvos begyógyítja sérüléseid. Egyébként nála ellenmérget is készíthetsz, ha elhozod a skorpiók fullánkját (250XP). Nem biztos, hogy ez megéri a fáradságot, hisz a fullánkok rendkívül súlyosak, csak keveset bírhatok el egyszerre, s a lötyty előállítás is sok időt vesz igénybe, amit érdemesebb inkább felderítésre áldozni, tekintve, hogy a víztartalék kimerüléséig rendelkezésedre álló százötven nap hamar elrepül.

Kiegészítés: A Razlonál készített (200XP) ellenmérget (Antidote) Seth testvérét, a betegen fekvő Jarvist meg-

gyógyíthatjuk (400XP).

Nos, amennyiben sikerül hidegre tenni az összes skorpiót (500XP), büszkén léphetsz az idegesen mosolygó vezér elé, ki végre hajlandó nyíltan beszélni veled, vagyis kiböki, hogy fogalma sincs, mihez kezdhetnél, de azért köszöni szépen a segítséget, és örökké hálás lesz.

1.3. Ian

Ne légy túl dühös, semmi értelme már most kiborulnod, hamarosan ennél sokkal nagyobb kellemetlenségekkel kell szembenézned, de legalább végre rábukkanhatsz az emberre, aki valódi tapasztalatokkal rendelkezik. Ő Ian, a vadászbalesetet szenvedett harcos, kit orvosa szobafogságra ítélt, míg sebe teljesen be nem gyógyul, de újra érzi magában a puszta hívását, a veszély mámorító bizsergését. Ő az egyetlen, aki járt már más városokban, s boldogan a „bogárirtó” mellé szegődik segítőnek, ha megkéred rá (100XP). Mindenképpen érdemes magaddal vinned, mivel meglehetősen jól bánik a kisebb kézfegyverekkel, s nem elhanyagolható az a tulajdonsága sem, hogy korlátlan mennyiségű cuccot cipelhet magával, melyet bármikor büntetlenül visszalophatsz tőle. Nem lesz több gondod a nehéz fegyverek szállításával, csak arra kell vigyáznod, hogy ne adj a kezébe kést, mert előszeretettel rántja azt elő mardálya helyett, s előre rohanva lemészároltassa magát. (Ha nem sikerült rábeszélned, hogy önszántából álljon be hozzád, felajánlhatsz neki 100 pénzt, ez biztosan meggyőzőbben hat majd rá minden szónál.)

2. Vault 15

Ez hát a keresett óvóhely, ahol talán rábukkanhatsz a tartalék chipre. Bár, mikor végre megérkezel a bejárathoz, romokban találsz az egész helyet. Azért, ha hoztál magaddal kötelet a faluból, leereszkesz, hogy átkutasd az alsóbb szinteket, de nem fogsz találni egyetlen említésre méltó holmit se.

3. Shady Sands és Raiders

3.1. Tandi

Mikor kissé csalódottan visszatérsz a faluba, a vezető izgatottan fogad. Zavaros magyarázatából kiderítetted, hogy a környéken garázdálkodó banda elrabolta a lányát, és váltságdíjat követel érte. Természetesen szó nélkül fizetne, de még ha az összes jószágát átengedné is a zsarolóknak, akkor se lenne képes elég értéket összegyűjteni. Több módszer közül válogathatsz. Megteheted, hogy egyszerűen besétálsz a táborba, mindenkit halomra lösz, aztán kinyitod a lány ketrecét és hazakíséred, vagy kihívhatod a vezért ökölharcra. Jól fontold meg, mielőtt ezt a lehetőséget választod, mert nem gyenge ellenfél, könnyen vérbe fagyva található magad. Ezeknél sokkal politikusabb megoldás, ha te magad

ajánlasz fel a lányért váltságdíjat, szerencsére a nem is oly telhetetlen rablók megelégednek 500 pénzzel, s ha kedved tartja, később úgyis visszalophatod tőlük. Vagy, ha még ez sem elég jó neked, egyszerűen törd föl a ketrec ajtaját, s rohanjatok a sivatagba.

A faluba visszatérve valódi hősként üdvözölnek, ha eddig adódtak is gondjaid, ekkor már nem lesz nehéz kiszédned a lakókból, merre indulj a legközelebbi település felé. Legyen például az első Junktown városa.

4. Junktown

4.1. Killian

Bár ez a város sokkal fejlettebb fegyverekkel rendelkezik, mint Shady Sands, ezáltal nem kell külső támadásoktól tartania, a helyieknek is megvan a maguk baja. A seriff viszonylag rendet tart, ám a kaszinó igazgatója, Gizmo kialakított egyfajta szolid alvilágot. Hallgatólagos megegyezés tiltja, hogy egymásra támadjanak, mindketten tudják, hogy az ebből fakadó vérengzés senkinek se tenne jót.

Ki tudja, mi vehette rá mégis Gizmot, hogy Killianre uszítsa bérgyilkosát. Akárhogy is, mikor elé lépsz, hogy tiszteleted tedd nála, egyszer csak vadászpuskás férfi ront be a terembe, s lövöldözni kezd. Segítséggeddel a testőrök hamar ártalmatlanná teszik (400XP), ám a seriff így is megsértül, s időbe telik, míg összeszedi magát.

A legrosszabb az egészben, hogy nem tudhatja biztosan, valóban Gizmo küldte-e el egyik emberét, vagy csak valami mezei bolond vette saját kezébe a sorsa irányítását. Mint idegennek, megvan rá az esélyed, hogy kiderítsd, kérj lehallgató készüléket, s felvevő magnót, aztán látogasd meg a keresztapát.

Na, most vagy besétálsz Gizmo irodájába, s ártalmatlan, ám kissé bolond turistának feltüntetve magad az íróasztalába „lopod” a poloskát, vagy beszédbe elegyedsz vele, s miközben a magnószalag pörög, eléred, hogy megbízzon Killian megölésével. Bármely megoldást válaszd is, a seriff elégedett lesz (500XP), s elszánja magát a végső leszámolásra. Ha akarsz, a kapunál várakozó Lars őrmesternél csatlakozhatsz hozzá (600XP), így a segítségnyújtás érzése mellett pár hasznos jutalomtárggyal is gazdagabb leszel.

4.2. Lars

Most, hogy már itt is nevet szereztél magadnak, Lars újabb feladatot bíz rád, a Gizmo után hátramaradt Skulz bandát kell felosztatnod. Ha nem tudnád, hogyan fogj hozzá, látogass el estefelé a helyi kocsmába, ahol hamarosan verekedés tör ki. A kocsmáros jókora mardályának köszönhetően ez hamarosan a jófiúk győzelmével ér véget, ám a következmények nem maradnak el, Vinnie, a banda feldühödött vezetője mindenképpen bosszút akar állni társa elvesztéséért. Mikor megpróbálsz beépülni közéjük, kapva

kap az alkalmon, s feltételül szabja, hozd el Neal feleségének hamvait tartalmazó urnát a bárpultról. Nincs más választásod, ha el akarsz kapni őket, bele kell menned a játékba, lopózz be éjjel az ajtó zárját kinyitva, vagy emeld el, mikor a vendégek egyike sem figyel rád (400XP, 1 karma).

Ennél nagyobb fájdalmat semmivel sem okozhattál volna a szerencsétlen embernek, ám még ez sem elég a bandavezérnek, estére rajtaütést tervez. Ez lesz a rég várt alkalom, jelentsd Larsnak az eseményt (300XP), és segíts neki szétverni a csapatot.

Ezután visszaadhatod a hamvakat Nealnek, aki könnyes szemmel veszi át tőled, s hálából megígéri, míg ő a csapos, ingyen kaphatsz bármiféle italt. Egész jó jutalom pár perces munkáért. :)

Még Lars is tartogat pár ajándékot (500XP), aztán körbenézhetsz a hirtelen unalmasan biztonságossá vált utcákon.

4.3. Tyco

A kocsmában álldogálva találsz Tycot, az utazót, ki pár új történetért cserébe szívesen megosztja veled tapasztalatait, ezáltal jelentősen hozzájárul a természetben rád leselkedő veszélyek felismeréséhez. Ráadásul, miután elvállalod a Skulz banda kisöprését, ellenérzéseit kihasználva rábeszélheted, hogy csatlakozzon hozzád. Hasznos segítő, ha nincs szükséged lanre, érdemes megpróbálkozni vele.

4.4. Dogmeat

Oh, azt mondtam volna kicsivel előbb, hogy az utcák biztonságossá váltak? No, azért nem mindenki számára, például Phil komoly gondban van, mivel pár napja befogadott házába egy utazót és kutyáját, de az illető nemrégiben eltűnt, s azóta a hűséges házőrző őt sem engedi be otthonába. A helyzet megoldást kíván, ám nem feltétlenül erőszakot. Ha átnyújtasz az ebnek pár szelet sárkánygyík húst (100XP), hamar megfélemledik régi gazdájáról, s melléd szegődik útítársul. Kedves bajtárs, ám nagyon kell vigyázni rá, mert szeret előre rontani a harcban, nem törődve a körötte füttyülő lövedékekkel.

4.5. Dr. Morbid

A doktor nem véletlenül kapta a nevét, ha sikerül lesetenkedned pincéjébe, találkozhatasz törpe segédjével, ki azt hiszi, Morbid küldött a hússzállítmányért. Rövid beszélgetésekből kiderül, hogy Morbid korántsem a közelben élő gyíkokból szerzi táplálékát, hanem betegei húsát küldi el Hubba, Iguana Bobnak értékesítésre. Sok gusztustalan dolgot hallottam már, de ez mindet felülmúlja, te se hagyd annyiban, vond felelősségre az orvost, ki általad végrehajtandó fejbélövésre ítéli magát.

Sajnos, Bobbal már nem ilyen egyszerű a helyzet, ő nem támad rád vérben forgó szemekkel, s ha te próbálnál igazsá-

got szolgáltatni, az örök nem értenék meg tetteid mozgatórugóit. Hagyd hát futni a gazembert, vagy fenyegezd meg, hogy feljelented, amennyiben nem adja át rendszeresen a bevétele egy részét. Az összeg nem különösebben magas, de legalább vígasztal a tudat, hogy szereztél pár rossz napot a kis féregnek.

5. The Hub

Nincs is rosszabb a kalandor számára, kit sorsa egyre hajt, mint a nyugalmas helyek, menj hát tovább a Központ felé. A település a kereskedelmi útvonalak találkozásáról kapta nevét, így talán nem nehéz kitalálni, ha bármit meg kívánsz vásárolni, ide kell jönnöd. Szinte korlátlan mennyiségben juthatsz hozzá lőszerekhez, képességjavító drogokhoz, vagy szakkönyvekhez, melyekből elsajátíthatsz bizonyos tudományokat.

5.1. Irwin

De nem csupán vásárolhatsz, természetesen itt is eljátszhatod a hős idegen szerepét, például Irwin kérésére kiűzheted farmjára betolakodott banditákat. Azért ne légy meggondolatlan, jól felszerelt csapattal kell szembenézned, s a fedezékek is őket segítik. Viszont cserébe nagyszerű kézfegyvert kapsz, mely igazán jó szolgálatot tehet, ha átnyújtod Iannek.

5.2. Bőrruhás fickó a kaszinóból

Sötétebb elemektől is kaphatsz megbízásokat, így például a kaszinóban strázsáló testőr is elvezethet Deckerhez, a helyi maffiafőnökhöz. Talán nem meglepő, hogy gyilkossággal kíván megbízni, valamely kereskedő és felesége lenne a célpont. Civil személyekre támadni nem szép dolog, még az árulkodásnál is csúnyább, ezért inkább fordulj a serriffhez, hogy akadályozza meg a merényletet. Úgy tűnik, ez a sorsod, egyfolytában bünszövetkezeteket kell felszámolnod (1400XP)?

Érthető okokból a helyi uzorás nem különösebben reves a boldogságtól, amiért lemészároltad a főnökét, ezért ezt megelőzőleg érdemes lehet esetleg jókora, mondjuk 1000 pénz értékű kölcsönt felvenni nála. Ha már egyszer nem áll veled szóba, legalább fizesse meg az árát. :)

5.3. Rutger

Mint már előzőleg említettem, a város kereskedelmi központ, így aztán nem csoda, hogy a kufárok céhe is szeretne tőled valamit. Az utóbbi időkben nagy mértékben megnőtt az eltűnedező karavánok száma, s Butch, a céh vezetője rendkívül kíváncsi ennek okaira. Rövid nyomozást kell folytatnod, hogy kiderítsd, merre érdemes keresned őket, beszélj előbb Rutgerrel, majd a helyi pletykafészekkel, Bethszel, ki számtalan történetet fog mesélni a halálkarmokról, s Haroldhoz küld, aki az egyetlen személy a

városban, ki túlélt egy ilyen lényel való találkozást. Végül aztán a hóbortos Slappy lesz az, aki elvezet a barlangba (800XP), s legyőzheted a szörnyeteget, majd a közelben halódó szupermutáns holodiszkjéből kiolvashatod, kik a valódi tettesek. Naná, hogy megint a fő gonosz szórakozik? Nem fog örülni Rutger, ha megtudja (1000XP).

5.4. Vízkereskedők

Ha fogytán lenne az óvóhelyed vízkészlete, beszélhetsz a helyi szállítókkal, így némi haladékot kaphatsz, ám ezáltal kockáztatod, hogy a hadjáratra készülődő szupermutánsok a kelleténél hamarább fedezik fel rejteketek.

6. Vault 13

6.1. A víztolvaj

Ha valamikor mostanában visszatérsz az óvóhelyedre, zavaros események tanúja lehetsz. A második szinten lakó barátnőd, Cindy kétségbeesetten fogad, elújságolja, hogy valaki rendszeresen megdézsmálja a víztartalékot. Ez rendkívül veszélyes lehet, feltétlen tenned kell valamit. Beszélj az őrrrel, és kérdezd ki, hogy jöttek rá a történetekre. Kiderül, hogy valamelyik este a szokásosnál tovább maradt szolgálatban, s az éjszaka közepén hátulról leütötték. Az ezt követő leltár során kiderült, hogy elraboltak több liternyi vizet, de az óta sem sikerült lefűlelni a tettest. Maradj itt, hátha te több szerencsével jársz, s várakozz éjfélig, mikor is nyílik a liftajtó. Kísérd figyelemmel az érkező útját, aztán, mikor belép a vízraktárba, lépj hozzá, hogy átkutasd. Persze nem különösebben örül az ötletnek, de nevetséges fegyvere nem tehet komoly kárt a hozzád foghatóan tapasztalt kalandozókban (500XP). Nem kellett volna annyit ugrálnia?

7. Boneyard

7.1. Zimmerman

Itt aztán lesz dolgod bőven, ez a város jóval nagyobb az eddig megismerteknél, ezáltal a bűnözők módszerei sokkal kifinomultabbak, nem könnyű eldönteni, ki áll a jó oldalon, s ki a kizsákmányolóknak.

Megérkezés után keresd fel Zimmermant, a város polgármesterét. Szerencsétlen ember egészen magába roskadt, mikor a napokban megtudta, hogy a Blades banda vezetője meggyilkolta egyetlen fiát. A tett bosszúért kiált, keresd fel a főnökasszonyt emberei körében, s mielőtt homlokához szorítanád pisztolyod, olvasd szemére tettét. A hatás megdöbentő, ahelyett, hogy az életéért könyörögne, ádázán átkozódní kezd. Nagy szerencse, hogy nem azonnal húztad meg a ravaszt, így megkíméltél egy ártatlan életet, hisz kiderül, nem ő a felelős a fiú haláláért, ezt csak az úgy nevezett Rendfenntartók hitették el Zimmermannal, hogy egyszerre

számoljanak le a túl kíváncsi ifjúval, s okot szolgáltatassanak az ellenállók lerohanására. Természetesen erről bizonyítékkal is tud szolgálni, a közeli biztonsági kamera felvette, amint az egyenruhás őr tarkón lövi a fiút.

Fordult hát a kocka, most azokon kell segítened, akiket eddig ellenségeidnek tekintettél. Ki kell vívnod a város szabadságát, ám ehhez előbb a Gun Runners szervezettől kell fegyvereket szerezned. Persze ezt nem adják ingyen, s mivel pénzre jelenleg nincs szükségük, „apróbb szívességet” kérnek: irtsd ki a teljes halálkarom fészket. Semmiség, hisz kit rettenhetne el pár háromméteres szörnyeteg, szinte átszakíthatatlan bőrrrel s kardpenge hosszúságú karmokkal? Nos, téged biztos nem, de azért jobban teszed, ha óvatosan közeledsz hozzájuk, s vastag irhájuk helyett inkább a szemükbe puffogtatsz, mely gyakorlatilag az egyetlen valóban sérülékeny pontjuk. Miután a vadászterületüket megtisztítottad, ne felejts el lemászni a föld alatti fészkübe, ahol a királynőjük vár rád tojásai mellett ücsörögve.

Mikor az utolsó példányt is elpusztítod, büszkén léphetsz a Gun Runners vezére elé, hogy elkérd tőle jussod, fegyvereket az ellenállók számára (1000XP), aztán vezesd harcba őket az elnyomók ellen (2000XP).

7.2. Miles

Miles az észkombáján, örült találmányaitól vált híressé, ám ez alkalommal véletlenül igazán jó ötlete támadt. Föld alatti barlangjában megpróbál hidrofarmot létesíteni, ám ehhez szüksége lenne pár alkatrésze, melynek hollétéről egyedül Sammael, a gyűjtögető tudhat. Az illető valóban segíthet, az egyik embere legutóbb a halálkarmok környékén talált megfelelő eszközöket, ám hazafelé a vadak áldozatául esett. Azóta sem tudta senki megközelíteni a holttestét, s csak egy hozzád fogható örült vállalkozna rá, hogy odalopakodjon hozzá. Ha ez a helyzet, tégy hát így, majd – Miles tanácsára – a megszerzett kacatokkal keresd fel Smittyt, a kovácsot, hogy rendbe szedje őket.

Jutalmad nem csekély, a kovács és a doktor nagy szolgálatot tehet: ha sikerül hozzájutnod valahogy egy plazmapuskához vagy erópáncélhoz, ingyen feljavítják azok tulajdonságait – bár a páncél elkészítéséhez szükséged lesz a Hubban élő Irrariannál kapható különleges könyvre is. Próbáldjon csak eztán bárki az utadba állni?

7.3. Nicole

A könyvtárba betérve találkozhatasz Nicole-lal, a nem is annyira szerzetes lánnyal. Ő valaha a Gyermekek tagja volt, ám mikor rájött, hogy a segélyszervezet háttérében világszerte törő örült tevékenykedik, elrejtőzött megtévesztett hittársai elől, s most a háttérből szervezi az ellenállást. Sikerült is egyik emberét, Laurát beépítenie a szerzetesrendbe, ki később segítségre lehet, ha bemondd neki a jelszót (Red Rider).

7.4. Katja

De ha már a könyvtárban jársz, ismerkedj meg Katjával, a hősi tettekről álmódó leánnyal, ki egész jól bánik a dobókéssel, s bárkihez hajlandó csatlakozni, aki nagy kalandokat ígér neki. :)

8. Brotherhood of Steel bejárat

8.1. A beavatás

Az Acél Testvérisége egyike a legerősebb szervezeteknek, ők az egyedüli emberek, akik megőrizték az erőpáncélok titkát. Amolyan modern keresztes lovagként járnak a vidéket, s harcra vonulnak bárki ellen, aki szerintük fenyegetést jelent az új világra nézve.

Rendkívül zárt közösséget alkotnak, csak pár gondosan kiválasztott fiatal fogadnak be maguk közé, illetve különleges esetekben a hatalmas hírnévre szert tett hősokeket. Amennyiben méltónak találtatsz rá, lehetőséget kapsz, hogy csatlakozz hozzájuk, ám ehhez előbb végre kell hajtandó egy feladatot, be kell hatolnod a manapság csak Izzás néven emlegetett ősi bázisukra, s híreket hoznod állapotáról. Bizonyítékként szükséged lesz valamilyen tárgyra onnét, például egykori vezetőjük holodiszkjére (2000XP).

9. The Glow

Nem véletlenül nevezik Izzásnak ezt a helyet, az egykor ultramodern felszerelésekkel rendelkező katonai bázis helyén most csupán nukleáris energiától lüktető kráter található. Szerencsére az alsóbb szintek viszonylag épségben maradtak, így a belőgő acélgerendára kötelet kötve leereszkedhetsz a mélybe, de jó, ha előtte telenyomod magad Rad-X kapszulával, hogy a sugárzás ne tegyen túl nagy kárt benned.

Kiegészítés: Tölts minél kevesebb időt az Izzásban, ne aludj és ne használj „hosszabb” ideig tartó képzettségeket (olvasás, gyógyítás). Legyen 100%-os a sugárzással szembeni ellenállásod.

Bár a robbanás hatására a fő áramszolgáltató gépezet meghibásodott, a tartalékenergiák még mindig elegendőek a főbb felvonók üzemeltetéséhez. Nézz körül, és az összeaszalódott holttestektől, valamint a szekrényekből gyűjtsd össze a különféle színű liftkártyákat, s holodiszkeket. A kártyák értelemszerűen a liftek biztonsági rendszerét iktatják ki, használatuk után áramütés veszélye nélkül kinyitható az ajtókat.

Ha sikerül lejutnod a hatodik szintre, s jó szerelőképeséggel rendelkezel, megpróbálhatod megjavítani az áramfejlesztő generátort, így bekapcsolhatod a fő áramkört, s elmehetsz az ötös szintre, hogy megkeresd a híres Stealth boyt, mely különleges mágneses mezejével segíthet elrejteni a tested a kíváncsi szemek elől. Arra azért vigyázz, hogy az áramkör helyreállításával a biztonsági rendszer is

újraéled, ezért vagy törd össze még ezt megelőzően az eddig ártalmatlan robotokat, vagy iktasd ki őket a negyedik szint számítógépes konzoljánál.

10. Brotherhood of Steel

10.1. Talus

Talus egyike a testvériség vezetőinek, s mint ilyen felelősséggel tartozik emberei életéért. Legnagyobb bosszúságára Hubban nemrégiben foglyul ejtették valamely frissen felvett katonáját, ám egyéb teendői megakadályozzák benne, hogy segítségére siessen. Te persze kiszabadíthatod, csak pár fegyverrel és egy zárt ajtóval kell elbánnod, igazán nem nagy feladat, de a díj mindent megér, hisz kézhez kaphatod első erőpáncélot.

10.2. Kyle

Választhatasz más módszert is a páncél megszerzésére, mégpedig kicsalhatod Kyle-tól, a szerelőtől. Sajna a cucc jelenleg használhatatlan, a megjavításához szükséged lesz a Michaeltól beszerezhető Systolic Motivatorra, valamint komoly technikai érzékre, hisz a lusta Kyle az összeszerelést is veled végezteti el (500XP). Annyit azért még hozzátennék, hogy a motivatorhoz csak kisebb hazugság árán juthatsz hozzá, ha azt állítod, már megkaptad az engedélyt az átvételére.

10.3. Operációk

A második szinten található az orvosi szobát, hol némi ellenszolgáltatásért cserébe komoly operációkat végezhetnek el rajtad. Bár ezek akár egy hetet is igénybe vehetnek, mégis érdemes végrehajtani őket, hisz bármely alaptulajdonságodat növelheted egy ponttal.

10.4. Vree

A Harmadik szinten betérhetsz a könyvtárba, hogy kibővítsd hiányos kulturális ismereteidet, valamint itt találkozhatsz Vreevel is, az egyetlen személlyel, aki hisz a szupermutánsok létezésében, sőt még bizonyítékkal, egy holodiszkkal is tud szolgálni.

10.5. Maxson tábornok

A negyedik szinten ülésző nagytanács nyugtalanító hírek hatására ült össze. Nemrégiben jelentést kaptak északi csapataiktól, hogy támadás érte őket, aztán a kapcsolat hirtelen megszakadt. Elképzelésük sincs, ki lehet elég erős, hogy állig felfegyverzett hadseregüket ilyen rövid idő alatt megsemmisítse, tudomásuk szerint arrafelé csak számukra ártalmatlan skorpiók, és pár gyenge rablóbanda található. Talán te magyarázattal szolgálhatsz nekik, ha megemlíted a szupermutánsokról eddig begyűjtött információidat, bár

igazából kételkednek szavaid igazságában. Ám mégis jónak látják, ha utánajárnak a dolognak, ezért Maxson tábornokhoz küldenek, adja ki a parancsot a környék felderítésére.

Messze északon, csak pár mérföldnyire keletre az óvóhelyedtől valóban megtalálhatod a szupermutánsok táborát, s ha visszatérsz a Testvériségbe a hírrrel, sürgősen kirendelnek melléd egy szakasz katonát, hogy segítsenek a környék megtisztításában.

11. Necropolis

Ennyi kaland után végre ideje szólnom a hön áhított víz chip helyéről, mely a sugárzás hatására eltorzult emberek lakta Necropolisban található. Természetesen bármikor ellátogathatsz ide, ám jó, ha tudod – hacsak nem győződ le idejekorán a Mestert –, tizenöt nappal megérkezésed után a szupermutánsok lerohanják a várost, s elpusztítják a lakosokat. Igaz, ennek rád nézve nincs hátrányos következménye, mégis jó érzés megmenteni pár ártatlan mutáns életét.

11.1. A víztisztító

A csatornában találkozhatasz a kitaszított ghoulok vezetőjével, ki nem volt hajlandó beletörődni az erőszakal hatalomra került Seth uralmába. Eddig csak azért nem pusztították el őket, mert kényszerű helyzetükből adódóan rájuk lehetett bízni a csatornában elszaporodott rágcslók elpusztítását, ám most, hogy a kolónia víztisztító rendszere meghibásodott, s a víztisztító chippel Seth kezébe került az egyedüli ivóvízforrás, szinte biztos halálra vannak ítélve. Kivéve, ha sikerül megjavítanod a gépezetet. Ehhez nincs szükséged másra, csak meg kell keresned a csatornában kallódó kacatokat (junk), s beépítened a szivattyúba (1000XP).

11.2. Seth

Valószínűleg, mire megjavítod a szivattyút, már egyetlen szupermutáns sem él a városban, ám ha mégis akadna pár, Seth boldogan megjutalmaz az elpusztításukért. Sőt, ha már arra jársz, kiszabadíthatod a fogságba esett ghoul is, minek sanyarogna szűk ketrecében (500XP)?

11.3. A víz chip

Ha úgy érzed, ideje megmentened szomjazó társaidat, a szivattyú közelében lévő csatornanyíláson leereszkedve bejuthatsz az egyetlen óvóhelyre, mely még rendelkezik működőképes víztisztító chippel. Sajnos ezt sugárzástól féltő ghoulok őrzik, kik szó nélkül rád támadnak, s érintésük téged is megfertőzhet. Vadászd hát le őket messziről, s igyekezz a harmadik szintre a rég keresett csodáért!

12. Katedrális

Noha a katedrális kapui állandóan nyitva állnak, s a vezetőik bárkinek menedéket adnak, s szüksége esetén ingyen gyógykezelésben részesítik, valódi céljaik titokban maradnak; Igazából kísérleteket végeznek a hozzájuk érkezőkön, s agymosás után szupermutánssá alakítják őket. Ez igazán nem szép tőlük, ideje szétesapni köztük.

Ha beszéltél Nicole-lal Boneyard könyvtárában, megkeresheted Laurát, aki megmutatja, hol találhatod meg a titkos bázisra vezető rejtékajtót, s útba igazít Morpheus felé, aki-nél az egyetlen kulcs található. Ekkor csatlakozik hozzád pár felvilágosultabb elme, s megkezdődik a harc az emberiségért. Végig kell suhannod a bázison, elpusztítva mindenkit, aki utadba áll, s eljutni a legalsó szinten található központi számítógépig, mely bekapcsolhatja az önmegsemmisítő rendszert. Ehhez vagy pár rúd dinamitra lesz szükséged, mellyel az egész konzolt a levegőbe repítheted, vagy komoly tudományos ismeretekkel kell rendelkezned, hisz előbb át kell törnöd a biztonsági védelmen (1250XP). Aztán nincs más dolgod, mint tiszta erőből loholni a kijárat felé, hisz három perc múlva az egész épület levegőbe repül.

Amennyiben előlelettedben számítógépes kalózkodás helyett inkább harci ismeretekre fordítottál gondot, megpróbálhatod bejutni magához a Mesterhez is, az egész hadjárat mögött álló agytröszthöz. Ehhez szükséged lesz a második szinten, a fizikusoktól szerezhető sisakra, aztán beléphetsz a harmadik szint titkos járatába, a Mester budoárjába. Próbálkozhatsz nála észérvekkkel, értesd meg vele, hogy terve örültség, s mindenkire csak bajt hoz, beleértve sajátmagát is, vagy ragadd meg fegyvered, s pörkölj oda párat az orra alá.

Alternatív bejutási módként választhatsz csöndes megoldást: el kell lopnod egy szerzetesi köpenyt, s okos szavakkal kicsalni Morpheustól a medál alakú kulcsot, ám ez esetben hátra kell hagynod társaidat, hisz őket azonnal lefűlelnék, és mivel nem viselhetsz páncélt, te is komoly hátránnyal indulsz az esetleges összetűzések során.

Akárhogy is, mielőtt elpusztítanád a bázist, mindenképpen kérd le a második szint adattárából a másik katonai bázis koordinátáit, hogy írmagja se maradjon a rosszfűknak.

13. Military Base

Ez hát kalandod utolsó állomása, a végső összecsapás színhelye. Mire ide eljutsz, valószínűleg nem riaszt meg különösebben pár tucat szupermutáns látványa, ám ha mégis feltűnés nélkül szeretnél bejutni, némi cselhez kell folyamodnod. Utad során bizonyára szert tettél valahol adóvevőre, most végre hasznát veheted. Küldj hamis üzentet a kapuban posztoló mutánsoknak, akik azt képzelvén, társaik kerültek bajba, a segítségükre sietnek. Csak egyetlen őr marad hátra, de ő meglehetősen tompa gondolkodású, könnyen beveszi, hogy a főnökéhez jöttél látogatóba. Nem szükséges megölnöd, lopd ki a zsebéből a holodiszket, melynek hátuljába a kapunyitó kód van vésve, aztán lépj be az épületbe.

Ha csöndben jutottál be, a létesítményben még nem tudnak rólad, ezért az ajtókat védő energiafalak piros fényel világítanak, tehát, bár gyengébb sérüléseket szenvedsz tőlük, átlépheted rajtuk. Amennyiben mégis riadóztattak, színük sárgára vált, s csak az északi részen található számítógépbe betörve kapcsolhatod ki őket.

Az ötödik szinten találhatod meg a mutánsok vezetőjét, ki tárt karokkal, lézergyúval, s testőreivel fogad, de hamar meggyőzheted a túlvilági lét előnyeiről. Miután vé-

geztél vele, menj vissza pár lépést az irányítóterembe, ahonnet gyönyörű kilátás nyílik a mutánstermelő műhelyre, és az immáron rutinfeladattá vált számítógép hackelés/robbantás után indítsd be itt is az önmegsemmisítő rendszert.

Végre megfáradt hősként térhetsz haza békés otthonodba, hogy átadd magad a gondtalan lét örömeinek, s többé ki se tedd a lábad a biztonságot nyújtó falak közül? Vagy mégsem?

Szerző: Bird (Kiegészítések: Ivanov Péter)

L^AT_EX forrás: Ivanov Péter

Ez a dokumentum változatlan formában szabadon terjeszthető. Letölhető a <http://szerepjatek.cjb.net> címről.

Ivanov Péter (E-Mail: cyclops@szerepjatek.cjb.net)