

Fallout 2

Nyolcvan év telt el azóta, hogy az Óvóhelylakó elhagyta egykori lakhelyét, hogy kényszerű száműzetésbe vonuljon. Ez alatt az idő alatt a világ képe megváltozott, az egykor lakatlan pusztákat ismét emberi települések tarkították, egyre nagyobb kommunák, már majdhogynem a háború előtti időszakra emlékeztető városok alakultak, megkönnyítve a visszatérést a külvilágba vagy legalábbis lehetővé téve a túlélést az embertelen körülmények között.

Ám ahogy a civilizáció kezdte visszahódítani a lepusztult síkságokat, úgy tért vissza a bűnözés ősi, szilaj formája is. Akárcsak egykor Chicago, most New Reno vált a bűnszövetkezetek paradicsomává, ahol maffiafőnökök vívták állandó harcaikat, s nem létezett olyan eszköz vagy szolgáltatás, melyet a megcsömörlött ember igénybe ne vehetett volna. Ráadásul a zseniális kutatók egyike újfajta drogot fejlesztett ki, mely minden addiginál erősebb függőséget alakított ki kipróbálójában. Elég volt egyetlen alkalom, s az áldozat máris egész életére a rabjává vált.

Ám te elszigeteltségedben mindebből szint semmit sem tapasztaltál. Egész életedet eldugott hegyi faludban élted le, azon a helyen, ahol az Óvóhelylakó letelepedett vele tartó társaival együtt. De most, akárcsak az egykori hősnek, neked is útra kell kelned, hogy megmentsd bajba jutott társaidat. Már persze, ha előbb sikerül túlélned a kiválasztottak próbáját.

Temple of Trials

Az új világ csak a legerősebbeket hagyja életben, a többieket kiveti magából. Talán a múltban elég volt szimulált veszélyeknek kitenni a kalandokra vágyó embereket, ám most igazi élethalál harcot kell vívnod, hogy kiállj a próbát, mely néped védelmezőjévé emel. Vad skorpiókkal, hatalmasra nőtt hangyákkal kell harcolnod, miközben bármely irányból borotvaéles dárdák csapódhatnak testedbe.

Szerencsére, neveltetésednek köszönhetően mindezek csekélységnek tűnnek, ha elég erősen koncentrálsz, nem okozhat gondot a négy kapun való áthaladás. Persze ezek is egyfajta próbát jelentenek, hisz csak az első nyitható ki pusztá kézzel, a másodikhoz már használnod kell a tolvajkulcsod, a harmadikat pedig a folyosón álló korsóban elrejtett plasztik robbanószerrel tárhatod szélesre, hogy végül megérkezz a negyedikhez, mely elé falubeli harcostársad állították, hogy küzdjön meg veled, s igyekezzen legjobb tudása szerint visszatartani. Szerencsére a vezetők tudják, a szavak ereje legalább annyit ér, mint a karok duzzadó izmai, ezért rajtad áll, megpróbálsz-e lebeszélni a harcról, vagy addig verekedtek, míg egyiktek a földre nem küldi a másikat.

Arroyo

A GECK megkeresése

Ha sikerül kiállnod a próbát, kicsiny falud lakói hősként üdvözlnek. Ekkor beléphetsz a főnökasszony sátrába, hogy megtudd, miért volt szükség minderre. Nem sok újdonságot jelent, hogy az emberek éheznek, ám arról mostanáig fogalmad sem volt, hogy mennyire súlyos a helyzet. Ha rövid időn belül nem sikerül megtalálnod őseid „varázsdobozát” az Édenkert Csomagot, mindnyájan éhen pusztultok. Egyetlen nyomon indulhatsz csak el, nemrégiben erre

járt Vic, a kereskedő, s eladott pár flaska vizet, mely láthatólag valamely régi óvóhely készletéből származott. Talán ő meg tudja mondani, merre indulj, ezért először a közeli település, Klamath felé kell vened az irányt - noha vele csak Den rabszolgapiacán fogsz találkozni.

Nagor

Bár a helyzet válságos, pár perc késlekedés nem számít, ne kapkodd el az indulást. Régi barátod, Nagor elvesztette hűséges kutyáját, mikor a vadászterületen kóborolt, s most aggódik, hogy bajba jut. Nézz el a falutól északnyugatra fekvő erdőbe, ahol gyíkokra szoktak vadászni.

Szerencsére a kutyának nem esett baja, csak csapdába esett, mikor felborult mögötte egy mérgező folyadékkal teli hordó és elzárta a visszavezető utat. Vezesd vissza biztonságban a gazdájához (100XP), és próbáld meg közben elkerülni a gekkókat, mivel legyengült állapotában könnyű zsákmány lenne belőle.

A gyógyító

Törzsed sámánjának szintúgy megvan a maga baja, kertjét ellepte a gaz, és fájós háta megakadályozza a kigyomlálásukban. Én nem tudom, ez az öregember milyen szuper képességekkel rendelkezhet, de nekem bizony komoly nehézségeket okozott a két magokat köpködő, húsevő növény megtépázása. Minden esetre, ha sikerrel jársz (100XP), a későbbiekben xander gyökérrel és broc virággal visszatérve - a vadászterületen találhatsz párat - készíthetsz gyógyport, mely visszaadja az életerőd egy részét, bár rövid időre tompítja bizonyos érzékeidet.

A híd őre

Mielőtt kilépnél a faluból, a függőhíd előtt elbúcsúzhatsz őrtársadtól. Ha beszélgetés közben megvizsgálod fegyverét, megfigyelheted, hogy sokkal élesebbre van köszörülve, mint a szabvány vadászfegyverek. Ha megkéred, szívesen készít neked is hasonlót, mindössze át kell nyúltanod a saját fegyvered, és a megfelelő fenőkövet, melyet kedvesnek korántsem nevezhető nagynénédnél cserélhetsz el három gyógyporos zacskóra, vagy kedved szerint el is csenheted a zsebéből.

Egyéb apróságok

Az éhezés úgy az igazi, ha az ember inni sem tud kedvére, talán ezért nem működik a falu kútja. Légy ünneprontó, s technikai tudásod legjavát nyújtva próbált megjavítani (100XP).

Találkozhatasz két örrel, akik úgy vélik, bizonyos szempontból jobban megállnák a helyüket a vadonban, mint te, de ha már te vagy a kiválasztott, szívesen megosztják veled tudásuk. Lucastól a pusztakezes, Jordantól pedig a közelharc titkait lesheted el.

Klamath

A patkánykirály

Bár Kalamath kicsiny városka, a gondjai sokkal nagyobbak. Mondjuk, másfél méter magasak, és három méter hosszúak. Ekkorára nőttek ugyanis azok az óriáspatkányok, melyek ellepték a lezárt városrész épületeit, és vezérük, a patkánykirály oldalán időről időre lerohanják a telepések kunyhóit. A munkásnegyed vezetője, Slim Picket őrzi a kulcsot, mely zárva tartja a csatornába vezető egyetlen ajtót, őt kell meggyőznöd róla, hogy képes vagy megfékezni a fenevadat, és megnyugvást hozni a lakosoknak.

Tapasztalt patkányvadászként nem okozhat komoly nehézséget a kisebb udvaroncok levadászása, de azért Keeng Ra'atba jó néhány golyót bele kell eresztened, mire hajlandó lesz végre jobblétre szenderülni. Ám a munka megéri a fáradságot, hisz a legalsó szint ajtaját felrobbantva (esetleg tolvajkulccsal kissé megpiszkálva) kijuthatsz a kerítéssel óvott udvarra, hol lerobbant autó rozsdásodik, és rejti felbecsülhetetlen értékű kincsét, az üzemanyag szabályzót.

Torr

A kocsmá környékén csellengő, kissé együgyű, ám rendkívül barátságos tehénpásztornak is megvan a maga mumusa, az elmúlt éjszakákon borzalmas bogáremberek rohanták le táborát, és rabolták el némely szarvasmarháját. Segíthetsz megvédeni őket, de ne reméld, hogy különleges csodalényekkel fogsz találkozni, mindössze csalók mesterkedéséről van szó. Mégis, ha eltaposod az összes ott lófráló radskorpiót, sokkal nyugodtabban fog pihenni, te pedig jóleső érzéssel térhetsz vissza az italod mellé (250XP).

John L. Sullivan

Miközben szomjad csillapítod, beszélgetőtársra is lelhetsz Sullivan, a vadász személyében, ki - ha kellően figyelmes hallgatónak bizonyulsz -kinevez barátjának, és megtanít pár fogásra, melyeknek nagy hasznát veheted, mikor legközelebb közelharcba keveredsz valakivel (150XP).

Mrs. Buckner

Ezt hamarosan ki is próbálhatod, mikor a fogadó tulajdonosa elsírja neked panaszát. Kedvese, Smiley napokkal azelőtt indult el megkeresni a kincset érő gekkó barlangot, és már rég vissza kellett volna térnie a zsákmánnyal. Az asszonyság attól tart, valami baja esett csökönyös élettársának, kit hiába próbált lebeszélni az örült ötletéről, ezért megkér, menj utána, hátha segíthetsz rajta.

A városhoz közeli, mérgező anyagokkal bőven ellátott barlangban meg is találhatod a vadászt, de nem egyszerű kimenekíteni onnét, mivel mindenfelé rendkívül agresszív aranygekkók szaladgálnak. Minden esetre vigyél magaddal két gumicsizmát, hogy a mérge ne marja szét a lábatokat, aztán lopakodva, vagy tetszés szerint harcolva kísérd haza a sebesült férfit (1000XP). A kocsmába visszatérve dupla jutalom üti a markod: egyrészt a vadásztól megtanulhatod a gekkók megnyűzásának módját, így extra haszonra tehetsz szert, ráadásul a hálás Mrs. Buckner is mindenképpen meg akar jutalmazni valamivel, bármit kérj is. (Na jó, majdnem bármit. :)

Ja, mellesleg, ha elég magas a képzettséged, megpróbálhatod kinyitni a barlangban lévő lift ajtaját, mellyel lejuthatsz a régi katonai bázisra. Igaz, ehhez valóban nagy technikai felkészültségre lesz szükséged, és mire elsajátítanád, már szinte semmi hasznát sem veszed az ott lévő tárgyaknak.

Sulik

Az egyik kérés, mellyel az asszonysághoz fordulhatsz Sulik, a vadember szabadon eresztése, ki mosogatással és takarítással próbálja ledolgozni valamely régebbi éjszakán történt borgőzös randalírozásának árát. Te magad is kifizetheted a „váltságdíjat”, de attól tartok, ez már közel járna az emberkereskedelemhez, ezért inkább válaszd az olcsóbb megoldást. :) Ezután, ha kedved tartja, magaddal viheted a fickót, hogy elveszett hűga keresése közben megoltalmazzon a rád leső

veszedelmektől. Bár ez inkább fordítva sül el, mivel kizárólag közelharc fegyverekhez ért, így mindig megpróbál az első sorba kerülni, ahol komoly esélye van rá, hogy valamely feldühödött bandita szitává lövi.

Whiskey Bob

Már csak egyetlen férfi maradt a városban, aki törődik a turistákkal, mégpedig Whiskey Bob, az alkoholista, ki olyannyira kedveli a nevében szereplő italt, hogy addig sem kíván megválni tőle, míg a lepárlókészüléke alá betuszkol pár fadarabot. Menj el helyette a déli házához, és tömd meg jól a kályhát, hadd rotyogjon a drága nedű.

Den

Vic

Ez a város jóval nagyobb, mint a kicsiny porfészek, melyből elszabadultál. Elég nagy ahhoz, hogy pár rosszindulatú ember helyett egész bünszövetkezetek garázdálkodjanak. A gyerekek boldogan lopkodják el az óvatlan gyalogosok értéktárgyait, hogy eladják főnöküknek, a bandák állandó harcot vívnak a legerősebbnek kijáró dicsőségért, és Metzger virágzó rabszolga kereskedelmet folytat. Még ha sztoikus emberként el is sétálnál a romlás ezen nyomai mellett, ebben az esetben mégsem teheted meg, hisz Vic, a kereskedő is az ő portékája lett, márpedig neked mindenképpen szükséged van a segítségére. Nincs más választásod, ki kell váltanod őt.

Csak hogy ez koránt sem olyan egyszerű, mivel Metzger kissé berágott rá, mikor nem tudta megjavítani elromlott rádióvevőjét. Addig nem hajlandó semmiféle üzletről beszélni, míg meg nem tudja, mik a hírek a nagyvilágban. Szerencsére Klamathban találhatsz egy másik készüléket, mely bár szintén üzemképtelen, de legalább cserealkatrésznek tökéletesen megfelelő. Ha ezt oda tudod adni Vicnek, már csak ezer pénzt kell összeszedned, hogy magaddal vihesd új társad, ki amellet, hogy sok mindent tud a világ dolgairól, egész jól bánik a vadászpuskákkal, és még a javítási munkálatokban is segítségére lehet olykor.

Lara

De ha már így belemásztál a dolgok közepébe, akár meg is kavarhatod kissé azokat. Lara, az egyik banda vezetője komoly terveket dédelget, melyek feljuttathatják a hatalom csúcsára, vagy legalább Metzger lábai elé. Először meg szeretné tudni, mit rejtegetnek a régi templomban, hátha hasznot húzhat belőle. Ha elég ügyesen csűröd a szót, rábeszélheted a kapuban álló őrt, hogy engedjen bepillantani a ládába. Ne riadj vissza a hazugságtól, állítsd bátran, hogy a dolgok menetét jöttél ellenőrizni (500XP x2).

A ládák teljesen értéktelen vegyszereket tartalmaznak csupán, ám Lara nem elveszett lány, pillanatok alatt rájön, hogy megfelelő vegyítésükkel rendkívül hatékony kábítószer állítható elő. Miután tudomást szerzett a rabszolga kereskedő mellékfoglalkozásáról, már csak szeretne részt kapni belőle. Téged bíz meg, hogy kérd ki az engedélyét az örök megtámadásához (200XP). Éljen a Vis Major, az kerül legközelebb a mézes bödönhöz, ki a legelszántabban meg is védelmezi.

Metzgert nem különösebben izgatja, ki vigyáz a cuccaira, ő csak nyer vele, ha a bandák meggyengítik egymást, és az sincs ellenére, ha embereinek van egy kis gögyija, nem csupán

agresszív tulkok módjára viselkednek. Lara pont ilyen lány, nem is ugrik egyből a fegyvereseknek, előbb elküld, hogy kifürkészd a gyenge pontjukat. Erre rögvest rá is akadsz, hisz aznap éjjelre partit szerveznek, sok-sok alkohollal és duhajkodással (200XP). Téged is meghívnak rá, noha arra biztosan nem számítanak, hogy jól felfegyverzett banditákkal érkezel majd...

Becky

De ne gondold, hogy csak kétes ügyködéssel tehetsz szert hírnévre, Beckyhez betérve valódi segítséget is nyújthatsz. Egy bizonyos Fred régóta tartozik neki 200\$-ral, és valahogy nem igazán fűlik a foga a kifizetéséhez. A nyugati városrészben találkozhatsz az illetővel, ki nagy hantásnak bizonyul. Először megpróbálja letagadni tartozását, majd látva, hogy emberére akadt, a lelkedre próbál hatni, mikor szomorú szemeket mereszt rád, és könnyörgésre kulcsolt kezekkel kéri, fizessd ki helyette az összeg felét, ne akard, hogy éhen haljon. Döntsd el te, meghallgatod-e, vagy könyörtelen leszel, végül is Becky úgyis neked ajándékozna 100\$-t (200XP), tehát legrosszabb esetben nem vesztesz semmit.

De ha kiállod az első próbát, újabb megbízást kaphatsz, Derecktől kell visszakérned valamiféle könyvet. Őt keleti városrész délkeleti sarkában találhatod meg, de a könyv már rég nincs nála, azt mondja, unalmas volt, és elhajította. Ez meglehetősen kellemetlen, mivel be kell járnod az egész zónát, és figyelmesen végigkutatni az összes sarkot (300XP). A leggyakoribb helyek a nyilvános WC, a temető, és az égő hordók környékén találhatóak. Sok szerencsét!

Mom

Mama büféje nem véletlenül kapta a nevét, gazdasszonya igazi anya típus, mindenkiről ő gondoskodik, mintha a helyiek mind a gyerekei lennének. Smittynek is küld egy tál gőzölgő tojásrántottát, hisz tudja, a szórakozott szerelő másképpen elfelejtene ebédelni. Nem kell messzire menned, így talán nem hül ki az étel, és a jutalmul kapott gyógyszerközök bőven megérik a fáradságot (150XP).

Stacy

Könnyes mesét hallhatsz a büfében megszólítva Stacyt, ki egy italért cserébe megosztja veled kedves macskája élettörténetét, pontosabban a körülményeket, melyek levesestálba vezették a szerencsétlen cirmost. Hm... Nem túl szórakoztató, de biztos szolgálhat valamiféle tanulással (200XP).

A szellem

Ha éjfélkor a múmia háza melletti romok felé indulsz, áttetsző alakot pillanthatsz meg az árnyak között. Ő Anna, ki halála előtt elvesztette nyakékát, ezért lelke nem nyugodhat békében. Pontosabban nem is elvesztette, hisz - mint Mama elbeszéléséből kiderül -, akkoriban sokat kóborolt a környéken Joey, a csínyeiről híres gyerek, ki mostanában nepperkedésre adta a fejét. Megérzése nem téved, az ifjúnak valóban nem csekély köze van a történetekhez, kicsit megszorongatva kiböki, hogy valóban ő „találta meg” a kérdéses eszközt, de gyorsan hozzád is vágja, szálljon helyette rád a szellem átka. De te inkább vidd vissza az ékszert (250XP), a hátramaradt csontokat pedig vidd el a temetőbe, és ásd mélyre Anna sírjába, hogy többé senki ne zavarhassa meg álmát (600XP).

Smitty

Smitty az ezermester sok mindent helyrepopozott már, de legnagyobb büszkesége mégis az udvarán álló Highwayman, az atommeghajtású autósoda. Sajnos pár alkatrészt képtelen volt beszerezni hozzá, így lóerők helyett legfeljebb kézi erő hajthatná, de felajánlja, hogy 2000 pénzért meg benzinelosztóért cserébe megpróbál életet lehelni belé. Nem tudom, pénzből sikerült-e már eleget összegyűjtened, de az biztos, hogy az eszközt csak később szerezheted meg Geckoban a ghoulaktól. Addig is járd szerencsével, meg persze gyalog. :)

Metzger bandája

Bár ezzel nem bíz meg senki, de magánszorgalomból megritkíthatod kissé a rabszolga kereskedők népes táborát. Ha rátámadsz Metzgerre, azon túl, hogy kiszabadíthatod az embereket még Beekytől is bezsebelheted jutalmadat, mely nem kevés pénz formájában jelentkezik. De azért vigyázz, nem egyszerű bunyóra kell számítanod, harcba bocsátkozás előtt legjobb megszabadítani az öröket tartalék fegyverüktől.

Modoc

Jo

E a haldokló falucska lakói évek óta küszködnek az éhínséggel. A terméketlen földben alig pár gaz képes megélni, s a szarvasmarháik is csont soványak. De hogy a baj még nagyobb legyen, nemrégiben szellemszerű lények, költöztek a közeli farmra. Eleinte nem történt semmi különös esemény, de mikor valamely kíváncsi gyerek beljebb merészkedett a földjeikre, karóba húzott emberi testeket pillantott meg. Senki sem tudja, honnét kerültek oda, de azóta a helyiek rettegésben élnek, és most, hogy közülük is eltűnt valaki, azt tervezik, szembeszállnak az idegenekkel. Ám félő, ez öngyilkos vállalkozás lenne, hisz nekik alig akad puskájuk, és fogalmuk sincs, a lények milyen fegyverzettel rendelkeznek. Benned van utolsó reménységük, mielőtt végső rohamra indulnának.

Menj el a kísértetfarmra, és vizsgálj meg a holttesteket. Ahogy közelebb lépsz, első pillantásra láthatod, hogy ezek csupán ökörvérrel bekent műanyag bábok. Ezek szerint a lények nem feltétlen gyilkos szándékúak. Erről hamarosan a saját szemeddel is meggyőződhetsz, mikor a kunyhó padlóján lévő lyukon át lepottyanva találkozol a vezetőjükkel. Egyszerű emberek rejtőznek a föld mélyén, kik a sugárfertőzés hatására albinóvá váltak, így nem képesek kilépni a napfényre. Ám tudósaik kifejlesztettek egy zord körülmények közt is jó szaporodó haszonnövényfajtát, mely életben tarthatja őket. Ám bonyolultabb használati eszközöket nem tudnak előállítani, ezért már épp tervezték, hogy kapcsolatba lépnek a helyi lakosokkal, de féltek földadni viszonylagos biztonságot nyújtó hírnevüket.

Ez a kérdés tehát megoldódott, ám valahogy meg kell győznöd a falusiakat, hogy nem akarnak ártani nekik. Erre legjobb módszer lenne, ha ki tudnád deríteni, mi történt Karllal, de sietned kell, ha harminc napon belül nem tudsz semmit se felmutatni, Jo megindítja a támadást.

Emlékszel még a részegesre Mama büféjében? Na, ő az elveszett farmer. Ha a történetek ismeretében térsz vissza hozzá - és előzőleg nem ütötte ki magát túlzottan mély poharak vizsgálataival -, visszacsábíthatod régi otthonába, s ezzel biztosíthatod, hogy a bizalmatlan felek, megkezdhesék a tárgyalásokat (3500XP+500XP).

Balthas

Úgy néz ki, ebben a faluban előbb vagy utóbb mindenki eltűnik - megjegyzem, ez egyáltalán nem lep meg, én is menekülnék onnét. A kereskedő fiának, Johnnynak is nyoma veszett, mikor pár napja elcsatangolt játékpuskáját szorongatva. Az aggódó apa bármit megtenne, hogy megtalálja fiát, de már nem tudja, hová fordulhatna. Kérd kölcsön a kutyáját, és induljatok el együtt felderíteni a környéket. A derék állat két helyen foghat nyomot, az egyik a falu közepén álló kút, melybe leereszkedve a beomlott alagút végén pár csontkupac mellett felveheted a gyermek fegyverét. De ne vonj le korai következtetéseket, ne rohanj az apához pánikot keltve, ha elnézel a kísértetfarmra, valamelyik szobában a virgoncan játszadozó gyereket is megtalálhatod. Ha már segítettél a helyieknek, a főnök szívesen beleegyezik, hogy Johnny visszatérjen szüleihez, ezáltal tovább erősítheted a kialakuló szövetség szálait.

Farell

Enyhe deja vu érzés tört rám, mikor Farell előállt problémájával: patkányok támadták meg a kertjét. Hiába, no, ezek az undok rágcslók mindig is kedvelték az emberek közelségét, mióta pedig a radioaktív sugárzás hatalmasra növesztette őket, rendkívül elszemtelenedtek. Pucold ki a környéket, nehogy már ezen múljon az emberek boldogsága (300XP).

Cornelius

Cornelius a helyi fogadó névleges tulajdonosa, de mióta esze mebuggyant, a lánya vezeti a boltot. Ez nem gyakorol jó hatást az öregember gondolkodására, mindenütt csak bajt kever. Legutóbb például régi barátját, Farellt gyanúsította meg, hogy ellopta a zsebóráját. Ez rendkívül érzékenyen érinti szegény farmert, már csak azért is, mert mindenki elhitte az öregember meséjét, és sehogy sem tudja bizonyítani ártatlanságát. Pedig mindössze annyi történt, hogy valamely pimasz patkánynak megtetszett a ketyere, és az emésztőgödörben lévő szállására szállította. Könnyen megtalálhatod, ha lemászol a WC-be, és pár rúd dinamittal kirobbantod a falat. (Jó, ha ezalatt a szabadban tartózkodsz, talán nem nehéz elképzelni, milyen hatással lehet rád pár mázsa szállongó... izé, szóval érted...) Még csak annyi, hogy az órát ne az öregnek add vissza, mert megint elfelejti, mi történt vele, és semmi sem változik (1500XP).

Grisham

Ha némi pénzre vágysz, elvállalhatod a mészáros teheneinek őrzését. Ha sikerül megvédened őket a megvadult kutya farkaktól, ezer pénz üti a markod, de minden elhullott szarvasmarháért száz pénz levonás jár. Lehet, hogy érdemesebb várni kicsit, míg jobb fegyvereket szerzel, és segítőtársaid is megerősödnek.

A brahmin

Az utcán fetrengve sebesült szarvasmarhát találhatsz. Ha elég magas az orvosi képzettséged, meggyógyíthatod őt, így rövid időre húséges - noha teljesen haszontalan - társra tehetsz szert. Én nagyon élveztem, amint mindenfelé követett, és szerencsére tudta, mikor kell lelépnie, mielőtt bajba sodródott volna. Mondják, a mészáros jó pénzt adott volna a húsáért, de nem volt szívem eladni neki szegényt. :)

Vault City

A kereskedő

Unalmas társaság gyűlt össze Vault City biztonságot nyújtó falai közt, mind felsőbbrendű lénynek képzelet magát, s a civilizált viselkedés terjesztése címszó alatt rabszolgasorba hajtja a kívülállókat. A legfelsőbb régiókba nem is juthat be más, csak a polgárok, a többi embernek a városfalakon kívül elkerített területeken kell várakoznia. Itt találkozhat a kereskedővel, akitől Vic a kulacsot vásárolta, de persze ő sem tudja pontosan megmondani, hol bukkant rá a holmira, csak a szokásos útvonalát vázolja fel nagy vonalakban.

A kölyök babája

A kocsmá mögött elkecseregelt kisgyerek pityereg, ki elvesztette kedvenc babáját, Mr. Nixont. Nem kell túl messze menned, hogy megtaláld, csak pár lépéssel odébb, a szikla halom környékére. Hálából, ha a már elvállaltad a városban a szerelőkészlet megkeresését, megosztja veled titkát: a sziklák közt nemrég csavarkulcsra lett.

Az eke

Valamelyik házaspár úgy határozott, megpróbál tisztességes földművessé válni, ám ennek módjával nem igazán vannak tisztában. Például arra se jöttek még rá, hogy pisztollyal nem lehet szántani. Világosítsd fel őket, s szerezz nekik egy ekét a közeli fegyverárutól, cserébe megkapod a jóval értékesebb fegyverüket.

Cassidy

A kocsmárosnak is megvan a maga baja, pár napja rátört a rendőrség, és mondvacsínált indokkal elkobozta a teljes italkészletét. Most fogalma sincs, miből pótolhatná azt, s egyfolytában csak a régi szép időkről beszél, mikor még társaival a vad vidéken portyázott. Segíts rajta, vedd fel a csapatodba, magas fegyverszakértelme hasznodra lesz még a későbbiekben.

Az autodoc

A külvárosi klinikára érdekes ember fészkelte be magát. Orvosi képesítése egy szál sincs, de megszerezte az autodoc használatának jogát, és azóta mindenkit megoperál, aki csak a közelébe kerül. Sajna a gép megsérült, ezért ez koránt sem veszélytelen, de ha kicsit megbütykölöd a kezelő pultot, a későbbiekben felhasználhatod harci implantok beépítésére.

A bejutás

A városba történő bejutásnak több módja is akad. A legegyszerűbb, ha leveszed magadról a páncélzatod, s a 13. óvóhely tradicionális öltözetében állsz a belépést ellenőrző tiszt elé, ki megdöbbsz hápogással azonnal a kolónia vezetőjéhez irányít téged. Ám mielőtt átlépnél a kapun, tedd le az összes nálad levő alkoholt és drogot, mivel azt nem szívesen látják a falak mögött.

Másik megoldásként Skeeptől vásárolhatsz magadnak hamis személyazonosságot, mely rögtön teljes értékű polgárt varázsol belőled, ám ezzel óvatossággal kell lenned, mert ha kiderül a csínyed, igencsak megharagszanak rád a vezetőségben. Ezt nagyszerűen ki is használhatod, ha a papírok kézhez vétele után megszaroled a hamisítót, hogy bemártod főnökeinél. Nem igazán tetszik neki az ötlet, morogva bár, de gondolkodás nélkül leszurkolja a vételár kétszeresét, csak hogy békén hagyd.

A sugárfertőzött

Valamelyik sátorban szerencsétlen idióta nyöszörög, aki nem volt hajlandó figyelembe venni a talajvíz sugárfertőzöttségére vonatkozó adatokat, s lassan szépen világító hullává kezd átlényegülni. Ha elég magas az orvosi képzettséged, megállapíthatod, mi a baja, s egy Rad-Away belepumpálása után hamarosan talpra is tud állni. Tedd meg a kedvéért, legalább meglesz a napi jócselekedeted.

Val

A város szerelóműhelyében váratlan találkozás szemtanúja lehetsz, kiderül, hogy Vic lánya, Val vezeti a boltot. Sajna viszonyuk koránt sem felhőtlen, a viszontlátás heves vitába torkollik, s ez nem különösebben segít hozzá, hogy később előre mozdítsa terveidet. Persze, ha az első megrázkódtatás elmúltával visszatérsz, lehetőséged lesz kibékíteni a torzsalkodó családtagokat, de addig meglehetősen hűvös fogadtatásban lesz részed.

Joshua felesége

A külterületen kétségbe esett asszonyosság könyörög, hogy szabadítsd ki a férjét, akit a rendőrök szolgálóvá, helyi viszonyokkal nézve rabszolgává kívánnak átképezni. A feladat nem különösebben bonyolult, Barkus, a felelős tiszt nem különösebben fényes elme, minimális meggyőzőképességgel bemagyarázható neki, hogy Joshua újonnan felfedezett vírussal fertőzött, mely feltehetőleg már a többi szolgálóra is átragadt. Ily módon nem csak őt, de társait is szabadon eresztik, és többé a közelükbe sem mennek. Persze előfordulhat, hogy ez a módszer nem jön be, ekkor marad a jó öreg megvesztegetéses módszer.

Lynette

A kolónia vezetője legkevésbé sem nevezhető megértő, türelmes személynek, inkább arrogáns, agyatlan idiotának, aki még ablakpucolónak sem lenne alkalmas. Ám ha az óvóhelyi ruhában lépsz elé, fennhéjázó viselkedése rögtön érdeklődőre vált, s megpróbál minél több információt kihúzni belőled. Szerencsére esze nincs sok, így a legtöbb, amit elérhet az, hogy elvállalod a szivárgó atomreaktor problémájának megoldását. Ő ugyan arra gondol, hogy meg kéne ölnöd az összes ott összegyűlt mutáns, de mint látni fogod, van más megoldás is.

A banditák

Utazásaid során rábukkanhatsz a várost ostromló banditák búvóhelyére. Csak komoly tüzérővel ereszkedj le hozzájuk, mivel veszedelmes fegyverekkel rendelkeznek, többek közt mesterlövész puskákkal és géppuskákkal. Nem sok teendő akad, tedd hidegre a bagázst, markold fel az értékesebb holmikat, majd a három dögcédulát begyűjtve nyisd ki a rajtuk lévő kóddal a széfet. (Előbb azért érdemes lehet semlegesíteni a csapdát.) Itt találhatod meg a - ki tudja, miért vezetett - nyilvántartásukat, melyből kiderül, hogy a New Reno pénzelte őket, hogy elégedetlenséget szítsanak a lakók körében. Ennek biztosan örülni fog Lynette, mutasd meg neki a bizonyítékokat.

Ám ezzel még nincs vége a történetnek, New Renoban, Bishop iratai közt újabb adatokra bukkanhatsz, melyek még az előzőnél is nagyobb fontossággal bírnak. Ha mindkettőt elhozod Lynette-nek, fény derül jó pár csalafintaságra, s sürgősen el kell vinned egy üzenetet Westinnek NCR-ba. Persze nem sétálhatsz csak úgy be hozzá, hisz erőtér zárja el az utat, de ha megszólítod a túloldalt posztoló őrt, talán még az ő is felfogja, miért kell átengednie. Nem fogod kitalálni, mi

történik ezután, újabb vissza kell térned a válasszal Vault Citybe, de ez már tényleg az utolsó ilyen út lesz, ezután már csak a jutalmadért kell elmenned a raktároshoz.

Felderítés

A javítóintézet vezetője valamiféle tábornoknak képzelheti magát, mert egyre-másra felderítői feladatokkal lát el. Először Geckot kell teljesen körbejárnod, majd NCR-ba kell ellátogatnod. Ha neki ez kell, igazán megteheted. :)

A letelepedés

Ha teljes jogú polgár akarsz lenni, és a nap bármely szakaszában motozás nélkül átlépni a kapun, letelepedési engedélyt kell szerezned. Ennek egyik módja Gregory prokonzul tesztjének kitöltése, de ez csak kiemelkedően magas intelligenciával sikerülhet. A másik lehetőséget McClure főtanácsos ajánlja fel, s mindössze meg kell javítanod Gecko erőművét.

Dr. Troy

A város orvosa meglehetősen elfoglalt ember, ám ha magas a medikus szakképzettséged, mégis szakíthat időt egy kis bájcsevelyre. Cserébe hasznos tapasztalatokhoz juthatsz, illetve bevezet a harci implantok alkalmazásának módjaiba. Ám mindezeknél fontosabb a legpusztítóbb drog, a jet ellenszerének kifejlesztésére irányuló erőfeszítése, hisz ő az egyetlen, aki kigyógyíthatja kábítószerfüggő embereket. Ehhez mintára van szüksége a drogból, illetve sok-sok időre, míg megtalálja a megoldást. Sajna az örök semmiféle kábítószer nem engednek behozni a kapun, míg el nem nyered a polgári címed, de aztán zavartalanul sétálhatsz ki-be.

Időnként nézz majd vissza hozzá, mivel előbb-utóbb kipattan fejéből az isteni szikra, és rájön az ellenszer képletére, mellyel megszabadíthatod Redding város szenvedélybeteg bányászait. Ha ezt is megtetted, még McClure főtanácsos is valódi hősként ünnepel majd, nem is marad el a jutalmad.

A nővér

Bár különösebb jelentősége nincs, mókás lehet dr. Troy asszisztensével beszélgetni. Ha a szexre és gyermekszülésre tereled a szót, levonhatjátok a következtetést, miszerint a sugárzás hatására sterilek lettek a férfi lakosok. Ez rendkívül elszomorítja, s némi rábeszélés után rááll, hogy idővel elhagyja a biztonságot nyújtó kapukat. Előbb azért elhívhatod randizni, s utána még lehetőség nyílik adakozni a helyi spermabanknak. Micsoda kaland! Wow! :)

Gecko

Az erőmű

A faluba lépve hamarosan találkozol a mutánsok vezetőjével, aki a fejéből kinövő jókora faág ellenére derűs egyéniségnek bizonyul. Jókedvét csak az a tény árnyékolja be, hogy az óvóhelylakók hamarosan le fogják mészárolni az egész települést, hacsak hamar ki nem javítja valaki a szivárgó atomreaktort. Csakhogy ehhez épp tőlük kéne megszerezni az alkatrészt, ám érthető okokból a helyiek nem igazán szorgalmazzák ezt.

Egyetlen békeszerető embert találsz csak, McClure főtanácsost, aki a harcok elkerülése érdekében kiutalja neked a szerkezetet, s a raktárba küld, ahol átveheted. Eztán be kell szerelned

azt a reaktorba, ám ez nem veszélytelen feladat, figyelembe véve a sugárzás extrém értékét. Ha megfelelő meggyőzőképességgel rendelkezel, rábeszélheted Festust, hogy végezze el ő a piszkos munkát, egyébként vagy magadnak kell belépned a terembe (nem árt a társaidat hátra hagyni, s bevenni pár Rad-X-et), vagy a szerelőrobotot kell megfelelően beprogramoznod (2, 4, 1, 3, 5, 6).

Apropó! A reaktorban való közlekedéshez szükséged lesz kódkártyákra is, melyeket az öröktől lophatsz el, illetve szekrényeket nyitogatva találhatsz meg.

Az energia elosztó

Ha megkeresed a helyi ezermestert, Skeetert, elárulja, hogy birtokában van az energia elosztónak, mellyel megjavíttathatod Den városában az álomautót. Ám cserébe szuper szerelődobozt kér, amit csakis Valtól szerezhetsz meg Vault Cityben, ő viszont egy csípőfogót (szerencsére ebből rengeteg található világszerte) s egy csavarkulcsot kér, melynek helyét vagy a Mr. Nixonos kölyök árulhatja el, vagy jóval később San Franciscoban vásárolhatsz meg. Szóval, ha mindkét cucc megvan, add át a lánynak, majd egy nap múlva térj vissza a készletért, és hamarosan élvezheted a száguldás örömét, és a számtalan játékban bekövetkező bug kellemetlenségeit.

Skeeter

Skeeter következő feladataként, valamiféle átalakítót kell kiutaltatnod az erőmű karbantartójával. Ne is álmodj róla, hogy ezt kikönyörögheted tőle, lopd csak el Festus zsebéből a nyomtatványt, majd térj vissza vele a raktároshoz. Cserébe az ezermester ingyen felturbózza bizonyos fegyvereidet, így például a mesterlövész puskákat és a magnumokat. Igaz, egy programhibának köszönhetően ezért amúgy sem kér pénzt, de legalább így módon még tapasztalathoz is jutsz.

Lenny

Harold segédje régóta vágyakozva gondol a kalandokra, tulajdonképpen már megpróbált az első óvóhelylakó csapatába is beférkőzni, csak nem érte utol a gyorsan szaladó hőst. Ha megesis rajt a szíved, magaddal viheted, bár nem sok hasznodra lesz. Igaz, életereje sokszorosa az átlagemberekének, ám harci képességei siralmasak, és a legtöbb városba be sem mehetsz vele.

Az elveszett Woody

A helyi kereskedő nagyon aggódik álomszuszék cimborájáért, Woodyért, ki hetekkel ezelőtt indult el Den irányába, s azóta senki se látta. Cserébe a megkereséséért felajánl pár gyógyszert, amik később igencsak jól jöhetnek. Den nyugati részében találod meg őt, a mutatóvanyos bódéjában. Végy egy jegyet az „ősi fáraó múmiájához”, aztán ébreszd fel a békésen szundikáló ghoul. Vicces, ahogy a fickó álmosan pislogva elcsoszog, faképnél hagyva a csalódott csalót. :)

Festus

A reaktor karbantartója nagyravágyó terveket dédelget, úgy döntött, Vault City adatbankjának megcsapolásával feltuningolja erőművét, hogy hatékonyabban működjön. Ehhez be kell jutnod a város óvóhelyébe, ahová csak a hivatalos polgároknak van belépési jogosultsága, s a harmadik szint főkomputerén használva a kapott holodiszkot megszerezni az optimalizáló kódot.

New Reno

Azt reméltem, a játékot ismét végigjátszva már nem fog ellenérzéseket kelteni bennem ez a hely, s elkészíthetem a küldetések leírását, de nem így lett. Olyannyira utáltam az egész várost, hogy kénytelen leszek rátok bízni a megoldások kitalálását, én nem akarok foglalkozni vele. Bocs. :)

Redding

Sheriff

Az utóbbi időkben kicsit eldurvult a helyzet ezen a bányászkolónián, a New Reno-i kábítószer maffia áldásos tevékenységének köszönhetően szinte minden szerencsétlen munkás jet függő lett. Ráadásul - mily meglepő - a rendfenntartók vezetője is épp ekkor ficamította ki a bokáját, így nem képes ellátni feladatát. Ám ki állíthatna meg téged, hogy harcba szállj a törvény oldalán?

Első feladatod az özvegy Rooney lakbérének behajtása a polgármester számára. A kaszinóban lebzselő Ascortitól megtudhatod, hogy ez a hatalmas összeg pontosan 120 pénzt jelent. Kedved szerint kizavarhatod szegény öregasszonyt az utcára, vagy kifizetheted helyette a tartozását.

Kocsmai verekedés

Következő feladatod a Malamut bár feldühödött vendégeinek lecsillapítása lesz. Két konkurens bánya munkásai kaptak hajba, s félő, vérontás lesz a vége a veszekedésnek, kivéve, ha legbájosabb mosolyodat, és fegyvered megvillantva meggyőződsz legalább az egyik fél vezetőjét, hogy töltsd a börtön biztonságot nyújtó falai közt ezt az éjszakát.

A megkéselt örömlány

Várható volt, hogy előbb-utóbb a szavak helyét erőszak veszi át, ennek első példája a kocsmában dolgozó örömlány összevagdálása. Szerencsére haláleset nem történt, de arcát így is komoly sebek csúfítják el, ez a tett nem maradhat megtorlatlanul. Kérdezd ki a csapos lányt a történetekről, így megtudhatod, hogy feltehetőleg a Morningstar bánya valamelyik dolgozója volt a tettes. Nem is kell sokáig keresned az illetőt, épp a munkásszálláson büszkélkedik rátermettségével, és legkevésbé sem érti, miért akarná bárki is megbüntetni bátor cselekedetéért. Ha felszólítod, engedelmesen követ a börtönbe, hogy ott várja ki a tárgyalás eredményét.

Frog Morton

Utolsó rendőri feladatod a hírhedt bandita, Frog Morton kivégzése lesz, ki a közeli bánya előterébe fészkelte be magát társaival. Akár szemtelenségnek is tekinthetnénk, hogy ilyen közel merészkedik a városhoz, de figyelembe véve a birtokukban lévő automata fegyverek garmadáját, e tény már sokkal kevésbé meglepő. Készülj föl rá, hogy kemény harcban lesz részed, csak sok tapasztalattal, rengeteg gyógyszerrel és profi felszereléssel próbálkozz meg az eliminálásukkal.

A Wannamingo bánya

Ezt a feladatot már a polgármestertől kapod, aki önszorgalomból földtulajdonok átruházásával is foglalkozik. Most például a Wannamingo bányától próbál megszabadulni 1000 pénzért, ahová különös lények fészkeltek be magukat. Ezek a hosszú csáppal és kemény kitin bőrrel rendelkező izék pillanatok alatt képesek darabokra tépni bárkit, akinek a közelébe tudnak férkőzni, úgyhogy ne is álmodozz a kifüstölésükről, míg nem lesz valami jobb fajta nehézfegyvered. Ám ha megtisztítod a terepet, Ascorti jó pénzen visszavásárolja a helyet, sőt, ha a lerobbant

bányászgépből kiveszed az irányító chipet, valamely másik cég vezetője boldogan fizet érte magas árat, hogy segítségével ismét hozzáfoghasson a munkálatokhoz.

Painless Doc Johnson

A doki jó barátságban van Vault City vezetőivel, tulajdonképpen minden erejével azon van, hogy a három versengő nagyhatalom (New Reno, NCR és Vault City) közül ők terjesszék ki fennhatóságukat a kolóniára. Ezért aztán, bár kényszerűségből ő látja el a jet terjesztésének „feladatát” a munkások között, azon fáradozik, hogy valamilyen módon leszoktassa erről a különösen erős drogról őket, s rendszeresen jelentéseket küldözget McClure-nak az óvóhelyre. Te is segíthetsz neki, oszd meg tapasztalataidat a főtanácsossal.

NCR

Légy megfontolt, mikor ebbe a városba térsz be, a katonaság könyörtelenül betartat minden rendelkezést, s mindenkinek fölött fontosnak tartják a fegyverkorlátozást. Mielőtt átlépnél a kapun, tedd el puskádat, és kérd meg társaidat is, hogy cselekedjenek hasonlóképp, nem lenne bölcs dolog magadra haragítani az őrséget.

A roncstelep

A roncstelepen találkozhatsz a guberálóval, aki ügyködése közben értékes eszközre bukkant. Ha fizetsz neki 1000 pénzt, boldogan beépíti autódba, így még jobb teljesítményt hozhatsz ki az öreg csotrogányból.

Dr. Henry

A városfalakon belül találkozhatsz Dr. Henryvel, az ex-orvossal, akit örült kutatásai és sikertelen kísérletei miatt kizártak a kamarából. Most valamiféle mutáció elleni szérumon dolgozik, s máris elkészítette az első teszt példányt, melyet rád bíz, hogy próbáld ki valakin. Minden szupermutáns megfelelő alanynak bizonyul, de ne rohanj oda az első utadba akadóhoz, mivel hatására a lény cseppfolyós masszává olvad. Ám nagyszerű célpontokat találhatsz például a Military Base folyosóin, csak észrevétlenül mögéjük kell lopakodnod, vagy harc közben meglepned őket ajándékkal. Ha sikerrel jársz, térj vissza a dokihoz a megérdemelt jutalmadért.

Az örült

Az energiaközpont előtt rémült asszonyosság kiabál segítségért. Mint kiderül, társa bekattant, és a műszerek felrobbantásával fenyegetőzik. Ez beláthatatlan következményekkel járna az egész városra nézve, úgyhogy jobb lesz békés megoldást találni a problémára. Ha beszédbe elegyedsz vele, megtudhatod, hogy megcsalta a felesége, majd még ki is tette a szűrét. Szerencsétlen fickó elkeseredettségében így próbálja felhívni magára a figyelmet. Mit mondjak, a robbanás a kelleténél kicsit hatásosabb is lenne, győzd meg róla, hogy ezzel is csak az asszony malmára hajtáná a vizet, aztán hagyd, hogy a pasas csöndben pityeregve kísétáljon az ajtón.

A rabszolga felszabadítók

Valamelyik épületben önkéntes igazságosztó iroda működik, három elszánt ember vállalkozott a rabszolgaság felszámolására. Elise-szel beszélve te is beállhatsz közéjük, ám előbb még ki kell szabadítanod a városkapu előtt fogságban tartott embereket. Rajtad áll, lemeszárolod-e a

kereskedőket, vagy az elektromos zárhoz lopakodva nyitod-e ki a ketreceket, csak a végeredmény a fontos.

A szekta

A templomban hubologista szekta tevékenykedik, mely egyike a legelterjedtebb álvallásoknak. Szerencsére a kirendelt szerzetesük nem különösebben fényes elme, ha elhited vele, hogy te is közéjük tartozol, átadja a rendfőnöknek címzett levelét, melyben a nehéz helyi viszonyokról panaszkodik. Ezt kell elvinned San Franciscoba, hogy bejuthass a legbelsőbb „szentélybe”.

Tandi

Micsoda meglepetéseket tartogat a világ, Tandi az egyik legnagyobb hatalommal rendelkező város vezetője, akit még az első Óvóhely Lakó szabadított ki a banditák fogságából. Most komoly döntéseket kell meghoznia, ezért nem igazán jut ideje mindenféle szedett-vedett csöcselékre (értsd: a karakteredre), ám ha beszélsz a helyi kocsmárossal, megtudhatod, hogy szüksége van valakire, aki elhoz bizonyos számítógépes alkatrészeket a 15. óvóhelyről.

Az áruló

Ha tisztességes mészárosához méltóan mindenkit megölsz a 15. óvóhelyen, s elolvasod a harmadik szint számítógépeinek adattárát, megtudhatod, hogy áruló férközött be NCR vezetőségébe. Mutasd meg a bizonyítékot Tandinak, aki rögtön a titkárához küld, hogy közösen fogjátok el a téglát. Ej, ej, mik vannak...

Vault 15

Rebecca

Ezen a helyen jóformán csak ez a hölgy fog szóba állni veled, s ő is csak kényszerűségből. Ugyanis pár hete eltűnt a lánya, s mikor megpróbált a keresésére indulni, az örök megállították, mondván, túl veszélyes lenne neki magának mennie, majd ők utána járnak a történeteknek. Ám azóta semmit se tettek, s szerencsétlen asszony már magán kívül van az idegességtől.

Mikor idáig ér mondókájában, észreveszi, hogy valaki hallgatózik. Eredj a pasas nyomába, s kövesd a keleti átjáróig, ahol az őrv viszonylag kevés akadékoskodás után hajlandó utadra engedni. Nem kell messzire menned, hogy megtaláld a faházat, ahol banditák tartják fogva a lányt, s szerencsére az itteni őrnek is van annyi esze, hogy meggyőzd, nem sok értelem lenne egymást gyilkolnotok, hisz úgyis mindig a jók győzedelmeskednek. Így aztán átadja a cella kulcsát, csak azt felejtí el megemlíteni, hogy az ajtóra csapda van szerelve. Kísérd haza Chrissyt, hadd tudja meg az egész kolónia, mi folyik itt valójában.

Zeke

Mikor a névleges vezető tudomást szerez róla, hogy valójában banditáknak dolgozik, teljesen magába zuhan. Az évek során tökéletes függés alakult ki benne urai iránt, így a morális érvek ellenére sem mer fellázadni ellenük. Pendítsd meg neki az NCR-hoz való csatlakozás lehetőségét, mire azonnal nekibátorodik, és átadja a kódkártyát, mely az óvóhely hátsó ajtaját nyitja, aztán máris tuszkol előre, hogy végezd ki a vezért. Az ugyan nem igazán világos, miért ne tehetné meg ezt a városi katonaság, de ezen az apróságon aztán tényleg nem múlik semmi, söpörj végig a folyosókon, tudományos, majd szerelői tudásod elővéve javítsd meg a második szint generátorát,

a harmadikon tedd hidegre rosszfiút, s töltsd le a számítógépből a 13. óvóhely koordinátáit, aztán jelentsd megbízódnál a jól végzett munkát.

Vault 13

Ez a hely, ahol végre rábukkanhatsz a hön áhított GECK-re. Mikor belépsz őseid óvóhelyére, legnagyobb meglepetésedre beszélő deathclaw-kra bukkansz. Ezek a szörnyek a radioaktív sugárzás hatására rendkívüli intelligenciára tettek szert, s megalapították saját közösségüket. Bár alapvetően békés lényvé váltak, óvatosságuk vendégszeretetük fölé emelkedik, ezért nem rohannak fejvesztve, hogy előkerítsék neked a kívánt holmit, udvariasan megkérnek, hogy előbb javítsd meg központi számítógépüket. Ehhez szükséged lesz egy beszédfelismerő modulra, amit Vault City óvóhelyének második szintjén találhatsz meg egy alig észrevehető lakatos ládában.

Ha ez túl macerás lenne, egyszerűen fel is törheted az itteni szekrények zárját, de így jelentős tapasztalati ponttól esel el.

Nos, azért azt még megjegyezném, hogy bármennyire igyekszel is, már csak a falud füstölgő romjaira fogsz ráakadni, ugyanis ezen a ponton kezdődik el a történet második része, a Világpusztító Gonoszok legyőzése.

Military Base

Ez a sok évszázados katonai létesítmény bizony meglehetősen lerobbant állapotban van. Nem elég, hogy már egyetlen gépezete sem működik, még a kaput is rengeteg kötörmelék zárja el, lehetetlenné téve a bejutást. Ám a megfelelő eszközökkel még ez sem lehet akadály, ragadd fel a földön heverő vasrudat, dugd a csille végébe, majd rákattintva és a megjelenő menü tárgylistáját választva szerelj rá egy köteg dinamitot. Aztán taszítsd meg a kiskocsit, hadd legyen szép tűzijáték!

Ezután már nincs más dolgod, mint a generátor megszerelése után bejárni az összes szintet, felkapni a holodiszkeket a holttestekről, kiemelni az erőpáncélt a második szint szekrényéből, s a negyedik szint legmélyén legyőzni Melchiort, az idejét lények idézésével és sugárfegyverek használatával múlató supermutánst.

New Reno

Bár azt mondtam, New Renoval nem akarok foglalkozni, mégis kénytelen vagyok leírni pár apróságot, mivel a hely szolgálhat pár meglepetéssel.

Az elloptott autó

Az első alkalommal, mikor kicsit beljebb mész a városba, a kapuhoz visszatérve csak kedves kocsid hült helyét találod. Kövesd a keréknyomokat, melyek elvezetnek T-Bird szerelőműhelyéhez. Ha kedved tartja, lödd halomra a tolvajbandát, vagy vásárold vissza tőlük az autód, így nem vágod el magad attól a lehetőségtől, hogy búcsúzóul kicsit feltuningolják a motort. Vigyázz, nálam ez utóbbi lehetőség számtalan programhibát okozott, ezért úgy döntöttem, inkább kicsit gyakrabban tankolok, de nem fagyasztom le folyton a játékot.

Myron

Az istállókban működő kábítószer finomító üzemben találkozatsz Myronnal, a jet feltalálójával. Meggyőzheted, hogy csatlakozzon hozzád, így segítségedre lehet az ellenszer kifejlesztésében, sőt, különféle összetevőkből még gyógyszereket és készíthet neked. Emellett egyedül ő idegesíthet percről percre beszólásaival, és magas szintre emelt pontatlan célzó készségével. Komolyan, gyakrabban lőtt hátba ő véletlenül, mint az ellenségeim szándékosan.

Boxbajnok

Az edzőteremben lehetőséged van kiállni a legnagyobb boxolók ellen. Egymás után négyükkel kell megküzdened, hogy elnyerd a bajnoki címet, de ez koránt sem egyszerű feladat, mivel kesztyűt kell viselned, és nem használhatsz semmiféle különleges ütést vagy rúgást, még csak övön alul se támadhatsz. Nos, ha már így áll a helyzet, legalább szerezd be az acélbetétes kesztyűt a kaszinó alagsorában lévő szekrények egyikéből, úgy könnyebb dolgod lesz.

Pornócsillag

A hírnév elnyerésének másik módja, ha a filmiparban kamatoztatod képességeidet. Ehhez rendelkezned kell bizonyos adottságokkal, melyek legfontosabbika a magas tűrőképesség, hogy ne rogyj össze rögtön az első fél óra után. Sok szerencsét, sok mókában lesz részed, mikor az utcán autogramért kuncsorgó emberek ugranak a nyakadba. :)

A fegyverspecialista

New Reno Arms pincéjében kissé debil, ám annál különlegesebb gyerekekre bukkanhatsz, aki képes megbütykölni az energiafegyvereidet, jelentősen növelve hatékonyságukat. Egyedül a lejutás okozhat nehézségeket, ugyanis a tulaj nem kedveli, ha ingyen dolgoztatják a kölkét, így kénytelen leszel a hátsó ajtón át besurranni, miközben ő a pult mögött álldogál. Csak arra figyelj, hogy a kutyája ne ugasson túl sokat, mert ekkor odajöhet megnézni, mi baja a nyughatatlan ebnek.

Broken Hills

A légkondicionáló

A keleti városrészben élő ghoulok egyikének elege van már a lakásában szállongó legyekből, s a légkondicionáló ventilátorának magasabb fordulatszámra állításával akar tőlük megszabadulni. Ám ehhez több energiára lenne szüksége, csak hogy az erőmű karbantartója semmiképp sem akar segíteni rajta. Próbáld te meggyőzni őt, vagy ha semmiképp sem akarja beadni a derekát, várd meg, míg elhagyja őrhelyét, és piszkáld meg a műszereket.

Skorpió teszt

Valahol a mező közelében találhatod meg a genetikailag módosított növényt, ki csodával határos módon képessé vált emberi gondolkodásra, sőt, beszédre is. Megkér, keress neki új élőhelyet az öregek otthonánál. Ha magaddal hoztad Denből az ásót, ezt könnyedén elintézheted, cserébe elárulja titkos sakklépést, mellyel legyőzheted a professzor másik kedvencét.

Látogass el a kutatóhoz, és állj ki az intelligens skorpió ellen versenyezni. Hagyd utoljára az IQ tesztet, mivel, ha győzöl, szerencsétlen pára nem lesz képes elviselni a vereséget, és megpróbál

megölni, de persze ekkor már nem jelenthet veszélyt rád nézve, így végül ő marad alul. Kár érte, aranyos kis vakarcs, én inkább nem álltam ki ellene. :)

Jacob

Jacob és Aileen amolyan újfasiszta közösség kiépítésén fáradoznak, mindent elkövetnek, hogy megszabaduljanak az amúgy teljesen békésen viselkedő szupermutánsoktól. Már csak két bebörtönzött társukat kéne kiszabadítaniuk, hogy megkezdhessék hadjáratukat, de ahhoz nem elég bátrak, hogy nyílt támadást indítsanak a seriff ellen. Ha gondolod, az oldalukra állhatsz, ám én személy szerint a seriffet választottam, s lecsukattam a terroristákat.

Dan

Az utóbbi időkben számos helyi lakos tűnt el, és senki se tudja, hol keresse őket. Persze, ha a három lejárát egyikén leereszkedsz a föld alatt futó csatornahálózatba, te ráakadhatsz a megcsonkított testekre, sőt, ha legalább kétszer tüzetesen megvizsgálod őket, a golyó ütötte nyomokból a halál okára is következtethetsz. Ráadásul egyikükönél levelet találhatsz, mely egyértelműen bizonyítja, a gyilkosságokat szupermutánsok követték el.

Ne rohanj azonnal a seriffhez, hisz ha ez kitudódna, az egész kolónián fellángolna a harc, inkább keresd meg a műszakvezetőt, és Francist a kocsmában. Hiába bizonygatja, hogy ezek az emberek összeesküvést szerveztek ellene, és csak az életét próbálta megvédeni, az alkalmazott módszer elfogadhatatlan, üldözd ki a pusztára, éljen ezután ahogy tud. Aztán keresd meg Dan-t, kinek felesége az áldozatok között volt, és közöld vele a hírt.

Zaius

A bányászkolónia lakói eddig uránium kitermeléssel keresték kenyerüket, de a meghibásodott légszűrő lehetetlenné tette a munkavégzést. Zaius, a munkavezető ismeri az embert, aki elkészíthetné a pótalkatrészt, csakhogy ezért New Renoba kéne menni, és erre senki sem mer vállalkozni. Renesco bárjában találkozhatsz az illetővel, de nem lesz elég, ha megszerzed a cuccot, neked is kell beszerezned azt. Csakhogy a tárnába mérges gáz szivárgott, s ha megfelelő védőöltözet nélkül próbálsz bemerészkedni, szép lassan megfolyt. Legalább power armorra lenne szükséged, hogy ne sérülj meg, de kétlem, hogy rendelkeznél már ilyennel, így egyszerűen hagyd hátra társaidat, rohanj be, s a skorpiókkal megküzdve igyekezz eljutni a gépig, ahol kijavíthatod a hibát.

Marcus

Ha sikerül kicsit rendbe hoznod a városka életét, megkérheted Marcust, a seriffet, hogy csatlakozzon csapatodhoz. Egész jól bánik a nagy méretű fegyverekkel, és a sugárágyúk sem állnak távol tőle, de sajnos nem viselhet páncélt, és - lévén szupermutáns - néhány városban nem látják szívesen.

Sierra Army Depot

Erre az elhagyatott bázisra csak komoly harcok árán juthatsz el, de odabent már választhatsz békésebb módszereket is. Először is meg kell szerezned a léghárító ágyú lövedékét a kicsiny raktárépületből, hogy szétlőhesd a főkaput. Csakhogy az automata ágyúk és aknák miatt ez nem egyszerű feladat, de jó fegyverzettel nem lehetetlen.

Mielőtt belépnél, a generátorok közt található létrán leereszkedve kikapcsolhatod a bázis fő áramszolgáltató rendszerét, ezáltal az átjárhatatlan sárga energiakapuk pirosra váltanak, melyek csak sebzést okoznak. Ám, míg az előzőeket magas technikai érzékkel hatástalanítani lehet, ezzel a változattal nem kezdhetsz semmit.

Ha a tettek embere vagy, odabent máris hozzáfoghatsz a tomboláshoz, szembeszállva a robotok seregével, vagy a fiókokat átkutatva megkeresheted a kapunyitó kódot (Tchaikovsky) s Dixon szemét, mely a liftek retinavizsgálójánál lesz hasznos.

Fedezd fel a bázist, és ha kedved tartja, szabadítsd ki a mesterséges intelligenciát a központi számítógépből. Ehhez szükséged lesz egy kibernetikus agyra a negyedik szint szervbankjából (vigyázz, mert a szállító robot sérült, csak magas tudományos képességgel bírhatod működésre), az első szintről a bioszélére, és valamelyik robot motivátorára. Sajna, ez utóbbit csak erőszakkal lehet megszerezni, így meg kell küzdened a szint teljes hadseregével. Mikor mindez megvan, menj a harmas szint laborjába, és add hozzá a saját tudásod a régi tudósok elképzeléseihez. Végül lépj a fő számítógép konzoljához, és töltsd le az adatokat.

San Francisco

Kung Fu mesterek

San Francisco városa két csoport irányítása alatt áll. Lo Pan képviseli a gonosz oldalt, míg Dragon a közjó érdekében tevékenykedik. A lényeg, hogy mindkettejük a másik elpusztítására törekszik, és ehhez téged szeretne felhasználni bajnokaként. Mindenek előtt bizonyítanod kell rátermettségedet, s barátságos, pusztá kézzel, páncél nélkül folytatott küzdelemben le kell győznöd öt-öt emberüket. Ehhez segítséget is kapsz, míg nem bizonyulsz elég ügyesnek, a mesterek maguk tanítanak meg pár érdekes fogásra.

Ha sikerrel jársz, kihívhatod a mesterek egyikét, de ekkor már a vesztes nem hagyhatja el élve a szorítót. Ha a jók oldalára állsz, érdekes helyzetbe kerülsz, harc közben Lo Pan megtalálja az övében felejtett pisztolyát, s ha már így alakult, nem habozik beléd eresztetni pár golyót. Kellemetlen, mivel felszerelésedet tekintve ily módon nem kis hátrányba kerülsz.

Brotherhood of Steel

Az Acél Testvérisége, noha nyolcvan évvel ezelőtt még a legfejlettebb katonai hatalomnak számított, mára szinte teljesen elvesztette befolyását. Már csak pár támaszpontjuk maradt fenn, s azok is nagyrészt elhagyatottak. A San Franciscóban posztoló őr szívesen átengedi neked a bázis irányítását, ha megteszed neki azt az „apró” szívességet, hogy betörsz Navaro katonái közé és elhozod repülő szerkezeteik tervrajzát. Érdemes segíteni neki, mivel ezután igénybe veheted sebészkészüléküket, és a világban elszórtan fellelhető memória kártyák adatát felhasználva javíthatsz pár elsődleges tulajdonságodon.

A hajó

Mielőtt szembenézhetnél a végső ellenségeddel, valamiféle szállítóeszközzel kell gondoskodnod, mely eljuttat az óceán közepén lévő olajfúró toronyhoz, a készülő offenzíva bázisára. Előbb azonban meg kell győznöd az egyetlen teherhajó kapitányt, hogy beleváló fickó vagy, s segítened

kell valamelyik emberén. Badger épp jó paciensnek tűnik, mivel a bolond barátnője megint lemerészkedett a mutáns szörnyektől hemzsegő raktérbe, s a fickó majd megőrül aggodalmában. Ereszkedj le a lépcsőn, és füstöld ki a Wanamingo bányából már ismerős idegeneket, aztán, a veszély megszűntével vezesd ki a libucit a fedélzetre.

Ez után már csak be kell törnöd Navaro bázisára, hogy ellopod a navigációs berendezést aktiváló eszközt, melyet a raktérben kell használnod a lezárt kapu paneljén, a számítógépek egyikébe beszerelned a Vault 13-ból szerzett NavCom modult, s valamilyen úton-módon feltankolni a hajót. Semmiség, ugye?

Ja, és indulás előtt ne felejts el rengeteg lőszert, gyógyszert és pár plasztik robbanóanyagot magadhoz venni, mivel a kocsid kénytelen leszel hátra hagyni, s nem lesz módod a visszajutásra.

Chip

Szerencsétlen Chip nagy bajban van, előző éjjel kicsit többet ivott a kelleténél, és elkártyázta belső szervei egyikét, melynek hiányában most lassú kínhalál vár rá. Siess Lao Chouhoz, hátha még segíthetsz szegény ördögön, de már nem kaphatod vissza a szervet, mivel ő pár perccel korábban adta el az uralkodó egyik kutatójának. Rohanj a kastélyba, és keresd meg az illetőt, majd közöld vele, hogy a hús, melyből ízletes pecsenyét készül sütni valaha emberhez tartozott. Már a kikerekedett szemek látványa is megéri a fáradozást, de ha időben visszaérsz Chiphez, az életét is megmentheted, miután elkíséred a műtőbe, hol végre minden a helyére kerül.

Az üzemanyag

Mint mondtam, üzemanyagra lesz szükséged a hajó beindításához. Ezt négy módon szerezheted meg: vagy meggyőződ Badgert, hogy törjön be az uralkodó rendszerébe és nyissa meg a csapokat, vagy te magad teszed meg ezt a kastély számítógépeinek egyikén, esetleg a hubologisták kutatójával készített szedett erőpáncélt, s ezzel vesztegeted meg a benzinellátásért felelős tudóst, illetve a helytartó kívánságának engedve teljesítesz pár küldetést. Ezek egyike a régebben már említett repülő szerkezetek tervének megszerzése (érdemes előbb a testvériségnek átadni, mivel ők másolattal is megelégednek), a másik, a hubologisták vezetőjének, ASH-9-nek meggyilkolása. Ez után beléphetsz az „uralkodó” színe elé, ki valójában szuper intelligens számítógép, s a kapott kóddal megkezdheted a tankolást.

Edzett erőpáncél

A hubologisták bázisára többféleképpen juthatsz le, egyrészt beetetheted az öröket, hogy be kívánsz lépni a rendjükbe (de nem tanácsos így is tenni, mivel nagy átverés az egész), vagy, ha magaddal hoztad NCR-ből a helyi ügynök levelét, azt is átadhatod a „főpapnak”. A lényeg, hogy juss el valahogy Crockethez, az ezermesterhez, mivel ő az egyetlen személy, aki továbbfejlesztheti az erőpáncélokat. Ehhez csak egy ilyen kettyeré, 10000 pénzére és egy napra van szüksége, s máris fantasztikus tulajdonságokkal bíró öltözék büszke tulajdonosa lehetsz.

Navaro

A bejutás

Erre a bázisra három módon juthatsz be: vagy fegyvert rántasz, és mindenkit halomra lősz (ám ekkor számolnod kell a kapuba állított nagy erejű sugárágyúkkal, és a számtalan, energiapáncélba bújtatott katonával), vagy a hátsó ajtóhoz settenkedsz, és a Geckoban talált kék kártyával

kinyitod a kaput. A harmadik módot az Acél Testvérisége ajánlja: öltsd magadra az erőpáncélot, hagyd hátra valahol a társaidat, és győzd meg a benzinkutast, hogy te vagy az új fiú. Ekkor elárulja a jelszót, mellyel átjuthatsz a főkapun.

Odabent beszélned kell a parancsnokkal, aki azonnal őrszolgálatra rendel, s rendszeresen ellenőrzi, nem hagytad-e el a posztod. Figyelned kell hát, hogy ne nagyon csámborogj el, mikor észrevehet, mert nem kedvelik az engedetlen katonákat.

A FOB

A hajó beindításához szükséges alkatrészt a főparancsnok szobájából szerezheted meg. Ehhez beszélned kell a szakáccsal, aki pletykás ember lévén mindenféle információt kifecseg. Így tudhatod meg, hogy hamarosan itt lesz az ideje a szoba kitakarításának. Ha este lenne, várd meg, míg felkel a nap, és jelentkezz az őrnél, aki szó nélkül beenged. Beszélj a főparancsnokkal, kinek egyetlen vágya, hogy mihamarább befejezd a zargatását. Piszkáld hát meg a szekrénye zárját, és emeld ki az eszközt.

A vertibird tervek

A repülő szerkezetek tervrajzaihoz csak két szerelő juthat hozzá: Raoul és Quincy. Szerencsére ezek az emberek nagyon utálják egymást, így ha elbeszélgetsz kicsit Raoullal, később rábeszélheted Quincyt, hogy adja át neked a papírokat. Vagy, ha ez nem jönne be, még mindig feltörheted a szekrényüket. Csak vigyázz, mert nagyon morcosak lesznek, ha rajta kapnak.

Dr. Schreber

Dr. Schreber, az őrült tudós kegyetlen kísérletkeet folytat a külvilágban foglyul ejtett lényeken. Most például intelligens Deathclaw felboncolására készül, de ahhoz nem elég bátor, hogy ő maga ölje meg a monstrumot. Nos, én ahelyett, hogy neki segítettem volna a piszkos munkában, inkább kihasználtam, hogy a tudós hangszigetelt cellában dolgozik, és őt küldtem át a másvilágra. Aztán a fiókban talált kódkártyával kiszabadítottam a rabot, végül a szerelők szekrényében talált motorral még a K-9-es robotkutyáját is megszereltem. Hiába, no, én már csak ilyen jó kisfiú vagyok. :)

Erőpáncél

Ha leveszed magadról az erőpáncélot, és beszélgetsz kicsit a szakáccsal, megtudhatod, hol igényelhetsz magadnak új felszerelést. Menj el a raktároshoz, aki simán beenged az öltözőszekrényekhez, melyekben mindenféle fegyverek, sőt még páncél is található.

Enclave

Nos, ez már a végső összecsapás színhelye. Ha nincs elég erőpáncélod, hogy a csapattársaidat is felöltöztessed, hagyd őket hátra valahol, mivel a helyiek rögtön kiszúrnák őket, és nem csekély erőt vetnének be elpusztításotok érdekében.

A gáz

A második szinten találkozhatsz bebörtönzött barátaiddal, meg a kutatóval is, ki a sugárzás hatására bekövetkezett mutáció jeleit vizsgálja. Győzd meg róla, hogy nem betegséggel van dolga, hanem a test természetes védelmi reakciójával, így ráébresztheted tévedésére, mely kis híján az emberiség teljes pusztulásához vezetett. Sajnos, a pasas hajlamos a túlzásokra, ezért saját

gonoszáguk büntetéseként elgázosítja a bázist, megölve mindenkit, ki nem visel szűrőberendezéssel ellátott erőpáncélt, vagy nem a cellák, illetve az elnöki részleg biztonságot nyújtó falai közt tartózkodik.

A labirintus

A harmadik szinten különleges védelmi rendszer található, bizonyos szabályok szerint, konzolokról működtethető ajtókat kell kinyitnod, miközben a padlón át meghatározott időközönként elektromos sokkok érnek. Ha elég magas a csapdaeltávolító és zárnyitó képességed, némelyik kaput ennek segítségével is kinyithatod, de egy idő után már nem lesznek hajlandóak ilyesféle próbálkozásaidra reagálni, ezért azt javaslom, csak végső esetben nyúlj ehhez a megoldáshoz.

Az elnök

Az elnök a nagykutya, kinek a GECK megszerzése óta minden bajodat köszönheted. Ő rendelte el az emberiség megtisztítását, s most önelégült, álszent pofával, hajtogatja a nehéz döntés meghozatalának kényszerítő erejét. Nos, könnyíts a lelkét nyomó terhen, szabadítsd meg földi gyötrelmeitől. Az én módszerem az volt, hogy bekapcsoltam három plasztik bomba időzítőjét, tolvaj képességeimet kihasználva a nadrágjába helyeztem őket, aztán viasszaladtam az előző szintre. Mire visszatértem, a pasas már jobb létre szenderült, s büntetlenül felmarkolhattam biztonsági kódkártyáját.

A végső összecsapás

Nos, ha meguntad a sétálgatást, menj le a negyedik szintre, és keresd meg a központi számítógépet. Ezt könnyű felismerni az előtte található három konzolról, és a kutatókról, illetve elgázosítás esetén azok hullájáról. Állítsd be az egyik bombád, és tedd le a földre a konzolok elé, aztán rohanj a kijáratához, ahogy csak bírsz, mivel az így gerjesztett láncreakció hatására tíz percen belül az egész bázis levegőbe repül. Ekkor már használhatod az eddig zárva tartott vészkijáratot is, így néhány percet megspórolhatsz.

Csakhogy a kapunál jól megtermett, még a szupermutánsoknál is hatalmasabb őr vár, a felbőszített katonai vezető, ki bosszúból, mivel megghiúsítottad terveit, legalább veled végezni kíván. Jó nagy ívben kerülve lopakodj el a konzolig, és az elnök kártyájával aktiváld a védelmi rendszert. Az ágyúk nem téged fognak támadni, s míg a monstrum velük foglalkozik, te szépen lelövöldözheted a segítségére siető társait. Aztán, ha szerencséd van, eddigre kifogy az ő lőszerkészlete is, és nyugodtan lemészárolhatod. Tah dah! A világ megmenekült, s vele együtt te is.

Bird
bird@vogel.hu