

Kiégett és összeomlott házak. Autóroncsok és szemét mindenhol. Sugárzástól eltorzult emberek és állatok. „Őni tünnek ögy falat kajájé!” – ez a mondat nap mint nap elhangzik. Mi ez, ha nem a poszt nukleáris jövőkép leegyszerűsített, de pontos leírása. Valamint a Fallout sorozat teljes képernyőt betöltő borongós, és vészjósló hangulata. Ismét eltelt pár év, így a fejlődő gépekkel már haladva, az egymás után kiadott szerepjátékkal kapcsolatos játékokat (Baldur's Gate 2, Summoner, Icewind Dale: Heart of Winter) meglátva, az RPG-s játékok koronázatlan királya ismét feltűnt a porondon. Jogosan felmerülhet bennünk a kérdés, hogy egy újabb bőrt húztak le erről a remek, de harmadik nekifutásra már talán túlzás játékról? Igen, és mégsem.

Aki ismeri az immáron trilógiává vált játéksorozat első két részét, az jól tudja, hogy a másodikban is azt hiányolta az ember, hogy szinte semmi sem változott az előzőhöz képest. Most ez nem így történt. Mielőtt a közepébe vágnék, előtte írnék egy pár szót magáról a Fallout világról annak, aki nem ismeri (őreg hiba), hátha megjön a kedve az ismerkedéshez. Tehát képzeljük el a jövőt, a ki tudja hányadik nukleáris háború után. A Föld maga is elég nagy változón ment keresztül, hát még a túlélők életszínvonala (valahol a béka feneké alatt van tíz emelettel). Az életben maradtak éhezéstől és szomjúságtól szenvedtek, valamint nyögik a radioaktív sugárzás plasztikai műtéttel felérő hatásait. Ám mindig van reménység. Ebben az esetben, mint minden Fallout részben, mi testesítettük meg ezt a sugarat. Mi ragadhattunk kezdetben egy lándzsát, később pedig már a legmodernebb szuperfegyvereket, és vehettük fel a harcot az eltorzult állatvilág szörnyekké változott képviselőivel.

Az első két részben maga a játékmenet körökre osztott volt, ami annyit jelent, hogy meg volt határozva (a tulajdonosságainkból adódóan), mennyi pontunk volt a cselekvésre. Ezekkel bármit tehattünk az adott körön



belül, de ha elfogytak, akkor az ellenség lépett. Tulajdonképpen majdnem olyan mint a sakk, egyszer mi lépünk, egyszer pedig az ellenfél. Ez a harcrendszer eléggé egyedi és sokaknak nem tetszett, de szerintem eléggé valóságossá teheti a dolgokat, mert így a harc például nem attól dől el, hogy milyen gyorsan nyomogatom a bal egérgombot. Pár évvel ezelőtt, mikor az első Fallout megjelent, az a „rajzolt” grafika egyszerűen lenyűgöző volt. A végtelenségig ki volt dolgozva egy-egy város, de még egy egyszerű autóroncs is. Mint már említettem, a második részben ezen a téren (és máshol sem) nem volt sok változás. Az örömhír viszont az - végre rátérve az új rész leírására -, hogy habár nem viszi túlzásba, de a Fallout Tactics támogatja a grafikus gyorsítókártyákat, valamint a 3D-s hangkártyákat. Nem ez az egyetlen változás, ami a jó öreg Fallout-tal történt. A játékmeneten is csiszoltak - mondhatom előnyére -, ugyanis ebben a részben már nem csak körökre osztott harc lehetséges, hanem valós idejű, azaz real time combat is. Ami viszont sok fanatikus rajongónak meglepetés lehet, és szerintem vegyes érzelmeket válthat ki, az ugyancsak a játékmenetben keresendő. Ezentúl nem egyetlen személyvel és annak esetleges segítőivel barangolhatunk, és deríthetünk ki dolgokat, hanem egy hat fős csapatot irányítunk, akikkel az Acél Testvériség által meghatározott küldetéseket kell teljesítenünk. Tehát a történetet végtelenül



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

leegyszerűsítették, mert ez szinte már nem más, mint kommandós bevetések. Habár minden küldetésnél stratégiaként kell gondolkodni, innen a játék neve (Tactics), a legtöbb esetben nem szól másról, mint iszonyatos hentelelésről.

Am ettől függetlenül, mindenkinek csak ajánlani tudom a Fallout újabb epizódját, mert azok is akik ismerik az első két részt, s azok is akik nem, jól szórakozhatnak vele, ha egyszer elkapta őket a játék hangulata. Mert manapság ez nagyon fontos, hogy jó legyen a hangulat. Már pedig ennek a játéknak hamisítatlan és utánózhatalan hangulata van.

Ezért hát öltösk fel a testpáncélt, vegyük kézbe a kedvenc mesterlövészpuskánkat, és csapjunk szét a mutánsok között!

Misson 1: Brahmin Wood

Küldetés célja: Intézzük el a rablóbanda vezérét.

1: A hírszerző szolgálat beszámolója szerint ez a terület gyengén őrzött.

2: A rablók elfoglalták ezt az épületet, és most őrházként szolgál.

3: A felderítők jelentése szerint ezt a házat most az ellenség tartja kézben. Most ez az épület szolgál a rablók első védelmi vonalának.

4: A hírszerző szolgálat beszámolója alapján ez az épület is őrbódéként szolgál.

Majdnem biztos, hogy még most is található ott néhány rabló.

5: Ez egy elég jól védett bunkernek használt épület. A rablók száma odabent ismeretlen.

6: Ezen a területen járőröznek, ám a további információk elég bizonytalanok, mivel a sűrű romok megakadályozzák a felderítőket.

7: Ez az újonnan létesített főhadiszállása a rablóknak. A vezért többnyire itt találhatjuk. Várhatólag több ór van itt, ami által nagyobb ellenállásba ütközhetünk.

A: Ez az ajtó akadályozza bejutásunkat a táborba.

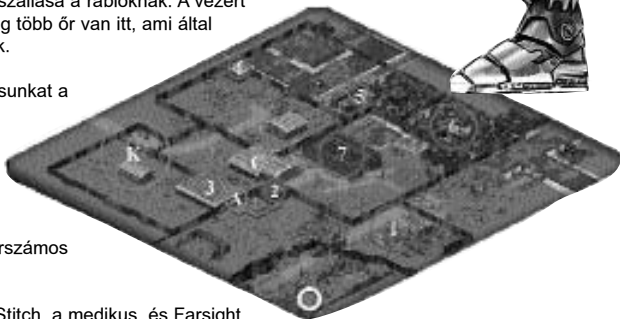
K: A rablók valószínűleg lecserélték a kutyaólakban a régi kutyákat harci kutyákra, amelyeket az idegenek gyors észlelésére használnak.

C: A felderítés szerint ez egy szerszámos raktár. Itt tartják a civil foglyokat.

Kezdeként két társunk is akad, Stitch, a medikus, és Farsight,

a mesterlövész személyében. Induljunk el északkeletnek, és beszéljünk a romok között meghúzódó közösség öregjével (village elder). Ezután lehasalva induljunk el az északra lévő hídon keresztül.

Szemben egy ór van egy kutyával, valamint balra még ketten járőröznek a sziklák között. Próbáljuk meg, hogy egyszerre csak egyet intézzünk el közülük. Mivel szemben elindulva az ajtót semmiféleképpen nem tudjuk kinyitni, így – továbbra is kúszva, vagy guggolva – a sziklák között lavírozunk el. Hamarosan megpillantjuk a homokzsákos védelmi vonalat az őrbódé mellett. Két emberünkkel (a saját karaktered és Farsight) kerülünk délnyugat felé, míg a harmadikat használjuk csaléteknek a homokzsákok között megbúvó fickó ellen. Ekkor a másik kettővel menjünk közel, és intézzük el. Az őrbódében lévőket ezek után könnyedén ártalmatlanná tehetjük. Odabent a ládában találunk egy kulcsot, némi löszert, és stimpakot. Menjünk el a fal mellett délnyugat felé, és beszéljünk a sámannal, azután vissza az őrbódéhoz, és a kulccsal nyissuk ki az ajtót. Intézzük el a bentit fickót, majd leguggolva menjünk a falhoz, és onnan felállva, majd visszaguggolva lökjük le az udvaron mászkáló őrt. Nem éri meg közvetlenül lelőni, mert shotgun van nála. Nézzük meg a kék polc melletti polcot, menjünk ki az udvarra. Ha a kutyát még nem intéztük el, akkor most tegyük meg. Sohase felejtjük el a hullákat átnézni a cuccáikért! Irány a sátor, és kutassuk át a polcot odabent.





Indulás északra az alvó fickókhoz. Váltunk passzív űr módra (passive sentry mode), és menjünk olyan közel az őrközhöz, amennyire csak tudunk, és ahonnan úgy el tudjuk őket intézni, hogy ők ne is legyenek tudatában. Azután Stitch-tel menjünk oda a kuttyákhöz, mert szerencsés esetben a shotgunnal egyetlen lövéssel le tudja őket teríteni. Át a kapun a Brahminok karámbája. A sátorban néhány civil társaságában két űr van, ezért Stitch-tel menjünk az északi bejáratához, míg a másikkal a délnyugatihoz. Először ezekkel menjünk be, löjjük le az egyik fickót, lehetőleg úgy, hogy a civilek élve maradjanak, ezután Stitch-tel intézzük el a másikat. Távozzunk az északeleti „ajtón”, amikor nincs űr a közelben, és fussunk át a másik sátorba. Löjjük le a benti fickót (szigonypuska van nála), és kutassuk át a polcot. A kinti űrt a sátor bejáratából intézzük el, majd irány az északi kis épület (lehetőleg guggolva). A benti űr észre fog venni minket, de akkor már olyan közel leszünk, hogy egyetlen kör alatt végezhetünk vele. Nyissuk ki az ajtót, és odabent nézzük meg a ládát. Menjünk ki a másik ajtón, át az úton, be a parkolóhelynek használt egykori kosárlabdapályára. Mivel a szemben lévő épület elleni frontális támadás nem vezetne eredményre, ezért fent a két fal közötti folyosón induljunk el, intézzük el a végén lévő űrt, majd innen kúszva közelítsük meg az épületet. Bent vigyázzunk az emelet maradványán lévő űrre. Másszunk fel a létrán, intézzük el a fickót, majd innen nézzünk újabb célpont után. Szedjük össze a cuccokat a ládából és a hullától, majd indulás dél felé, át a romos falakon. Lehetőleg fedezékből löjjük le az itteni fickókat, majd járjuk körbe a romot, mert további űrök lehetnek, akik esetleg meglephetnek minket. Kimenve az udvarra, majd bemelve a főhadiszálláshoz, itt is járjuk körbe az épületet. Menjünk be, és kezdjük neki a megszárlásnak. Először jobbra induljunk el, és lehetőleg minél előbb iktassuk ki az itteni fickót. Ezután a többit elintézzhetjük úgy, hogy egy pillanatra kilépünk a fedezékből, lövünk egyet, majd vissza a fedezékbe. Hosszadalmas, de biztonságos. Ha Horust, a vezért is sikeresen elintéztük, akkor nézzünk szét az épületben, ahol egy ládát, egy dobozt, és egy elzárt találatlant, amit nem tudunk kinyitni, ha nem tettünk a zárnyitás (lockpick) képzettségére pontokat. Csak két stampak van benne, nem nagy veszteség, ha nem sikerül. Menjünk vissza a sámánhoz, aki gyógyítóport, majd ad öreghez, aki viszont egy detonátort ad nekünk. Ezután már távozhatunk.

Mission 2: Freeport

Küldetés célja: Lépjünk kapcsolatba az informátorral. Kísérjük a falu öregét biztonságos helyre.

1: Ez a megbeszélte találkozási pont. Létesítsünk kapcsolatot az informátorral anélkül, hogy a szolgálatban lévő űrök felfigyelnének ránk. Nem láthatnak meg minket, ahogy beszélünk vele.

2: Az elsődleges cél, hogy kimentsük a falu öregét. Vegyük figyelembe, hogy ez egy besurranó küldetés, ezért ha a riasztó megszólal, akkor számbéli fölény vár ránk az űrök részéről.

3: Ez az evakuálási terület. Itt találkozunk, ha teljesítettük a kitzűzött célokat.

J: Ezen a területen járőröznek az űrök.

E: Ez a létra az első a három lehetséges út közül, ahol bejuthatunk a bázis területére.

M: A híd a második ilyen út, és a legkézenfekvőbb megoldás, ám valószínűleg erősen őrzik.

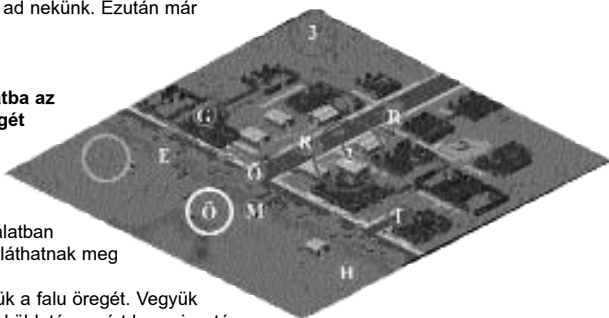
H: Az itteni lépcső a harmadik út a bejutáshoz.

Ó: Kerüljük ki a hidat őrző űröket vagy öljük meg őket csendben és gyorsan.

R: A rablók riasztója, ha megszólal, akkor az bajt jelent.

G: Ezen a területen a lepárló gépnél elég nagy a csend, hogyha megzavarjuk, minden bizonnyal rájönnek a behatolásunkra.

Ö: Könnyen őrzött terület.



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Lehetőleg minél gyorsabban és hangtalanabban intézzük el az öröket. Három lehetőség közül választhatunk, hogy bejussunk a bázisra, de a legajánlatosabb a déli átjárót választani a folyómedren. Megpróbálhatjuk a hídon keresztül is, hisz az ottani öröknél nincs fegyver, de a járórozóknál igen, ezért nem árt vigyázni. Az északi területen lévő lepárló gépnél elég sok ór van, jó fegyverekkel felszerelve (a lepárló gép elpusztítása 200 XP-t jelent).

Tehát ha dél felé vettük az irányt, akkor a sátorban a polcon találunk némi cuccot (egy alvó ór is van itt, könnyű elintézni), majd menjünk a megbeszélt találkahelyre. Megtaláljuk az informátort az épületben guggolva, vörös páncélban. Ezután vegyünk kelet felé az irányt, a szobában a polccal öljük meg a lándzsás fickót és a haverját, majd a polcra vegyünk fel a könyvet, ami az Outdoorsman képzettséget növeli.

Ismét menjünk keletnek, intézzük el a tűznél lévő fickót, be a szobába, és fosszuk ki a szekrényt. Irány észak, gyorsan öljük meg az alvó öröket odabent, majd nyugaton megtaláljuk a bezárt Ripley-t.

Lopakodva lőjük le a főúton mászkáló öröket, mielőtt megszóllathatnák a riasztót. A közeli sátorban megtaláljuk az öregot, akit ki kell szabadítani. Az egyik az öreg sátra körül járkáló őrnél találhatunk egy kulcsot, ami egy északkeleti kis épület ajtaját nyitja. Odabent sok jó dologra lelhetünk.

Ha nehezen megy a lopakodás, akkor egyszerre két oldalról is betörhetünk a táborba, az egyik csapat a lepárló gép felől jön, míg a másik letről. A tábor közepén lévő egyik sátorban megtaláljuk O'Reilly-t is, aki a rablók vezére. Hogyha biztonságossá tettük az utat északkelet felé, akkor menjünk vissza az öreghez, és induljunk el az evakuálási terület felé.

Mission 3: Rock Falls

Küldetés célja: Intézzünk el minden rablóvezért (Bo, Daisy, Luke, Jesse). Szerezzük vissza a szerkezetet (Mechanical Arm).

1: Az összetakolt épület a rablók fővezérének szállása. Igen heves ellenállásra kell számítani.

B: Egy öreg benzinkút áll még ezen a helyen.

K: Itt van az erődítmény főkapuja. Erősen őrzött terület, egy frontális támadás nem ajánlott.

F: Egy újabb keletű támadás nyomaként a fal elég rossz állapotban van. Ez esetleg egy másik bejutási pontot szolgáltathat a csapatnak.

A: Elaknásított terület.



Kelet felé elindulva a romos falak között rögtön ellenállásba ütközünk, úgyhogy készüljünk fel rá. Haladjunk tovább, a térképen második bejutási pontként jelzett hely felé. Az aszfaltúthoz érve vigyázzunk, mert szemben az épületben rablók tanýáznak. Kúszva közelítsük meg az északi ablakot, miközben a másik két emberünkkel a kocsifalnál lévő barikádhoz kúszunk. Az ablaknál fel-felállva intézzük el az ablakból a „bentieket”. Odafent a lövésre ügyeljünk. Ha eközben feltűnik a barikádnál lévő fickó is, akkor a közeli embereikkel nem lesz nehéz elintézni, rövid időn belül. Szedjük össze a cuccot, majd kerüljük meg a kocsikat, és vizsgáljuk meg a barikádnál található ládát. Menjünk oda a leomlott falhoz, és várjuk meg az őrt. Ami biztosabb, ha kúszva bemászunk a résen, a falpótló tákolmány alatt, így kúszva könnyebben elintézhethetjük. Lassan haladjunk ezen a területen, mert teli van taposóaknával. Mivel még egyetlen emberünk sem képes hatástalanítani őket, így egyszerűen – óvatosan – menjünk el közöttük. Szerencsére az embereink már elég távolságból észreveszik az aknákat ahhoz, hogy el tudjunk menni mellettük. Észak felé haladva a kis fülkében megtaláljuk a kapunyitó szerkezetet. A kapu mögötti területen, az épületben találjuk a rablók fővezérét, Jesse-t. Hogyha elég magas már a zárnyitás (lockpick) képzettségünk, akkor sikerülhet bejutnunk a fülkébe, és kinyitnunk a kaput. Egyúttal akkor el is intézhetjük a bent lévőket.



Mivel a lenti ajtó zárva van, így menjünk az épület nyugati oldalánál lévő lépcsőhöz, és ott fel. Rögtön felérve a sarokban egy fickó van, ügyeljünk rá. Miután elintéztük az erkélyen lévő rablókat, menjünk be az épületbe, ahol újabbak várnak ránk. Lemenne a lépcsőn elég húzós vállalkozás, de egy közös támadással sikerülhet elintéznünk Jesse-t, és a bandáját. Az itteni széffel lehetnek gondok, mert néha azt írja ki, hogy nem éri el a karakter. Ezért menjünk a széf bal oldalára, és onnan próbálkozzunk, persze csak ha van egy jó zárnyitónk a csapatban.

Vissza az aknás területre, innen nyugatnak, át a Brahmin-istállón. A közeli épületben délre megtaláljuk Bo-t, az egyik rablóvezért. Vigyázzunk vele, mert gránátokat hajigál (amit a hullájától el is vehetünk). Tovább nyugatnak a parkoló felé, ahol a délnyugati sarokban lévő épületbe menjünk be. Nyissuk ki a ládát, fosszuk ki a könyvespolcot, majd a sarkot megkerülve küszünk be Daisy-hez. Sajnos neki már segítői is vannak, így kicsit nehezebb dolgunk lesz, de küszva könnyebben bejuthatunk. Daisy-től megszerezhetjük a kulcsot, ami a kis fülkét nyitja az elején. Szóval, ha nem tudtuk kinyitni, akkor most már megtehetjük. Nanuk-ot még ne szabadítsuk ki, ha nem intéztük el a főkapu előtt álló öröket, mert lelövik. Keljünk át az úton a szemben lévő épületbe, ahol az utolsó vezér van, Luke, egy másik rabló társaságában. Kutassuk át a polcot és a könyvespolcot, kint intézzük el az öröket, majd irány a következő épület. Itt az egyik rablótól megszerezhetjük az innen északra lévő cella ajtajának kulcsát. Ne felejtjük el átnézni az asztalt, majd menjünk be a cellába, és beszéljünk Diesoon-nal, a kutatóval. Menjünk a cella mögé, és az ajtón át távozzunk. Induljunk el nyugati irányba, és az útra eső öröket intézzük el. A saroknál az árokban két ór tanyázik, rájuk ügyeljünk. Ezután továbbhaladva, a fal tövében lévő edényt nézzük meg.

Észak felől érkezve a kapuban lévő két őrnök a hátába kerülhetünk, így már egyszerűbb elintézni őket. Ezután a fedezékből a többieket is lövjük le. Ha tiszta a terep, menjünk vissza Diesoon-hoz és Nanukhoz.

Mission 4: Macomb

Küldetés célja: Találkozzunk a túlélőkkel. Vigyük a járműt a kijáráthoz.

Másodlagos céljait: A könyvtáros szemüvegének megkeresése.

1: A biztonságos zóna itt van a járműnek. Ide kell elvezetnünk a Hummert.

B: Barikádokat állítottak fel ezeken a helyeken.

K: A felderítők szerint a könyvtár háború előtti tudást tartalmazhat.

A: Elaknásított terület.

Sz: A könyvtáros szemüvege található itt.



Mielőtt beszállnánk a Hummerba (ami a legjobb a járgányokban, hogy „végtelen” tárolóhelyük van, így annyi cuccot rakunk bele, amennyit akarunk, ha a kocsi üve megnyomjuk az I-t), menjünk be a nagy raktárba, ami teli van kartondobozokkal. Vegyük magunkhoz a szerszám készletet, mert ha útközben megsérül a járgány, ennek segítségével javíthatjuk meg. Menjünk végig az úton, és intézzük el a tetőkön lévő fickókat. A kapuhoz érve nézzünk be az északra lévő épületbe, ahol a kapunyitó szerkezet van, valamint hátul egy láda. Az egyik karakterrel (akinek legjobb a sofőr (pilot) képzettsége) szálljunk be a Hummerba, és vezessük át a járművet a kapun. A többiekkel irány északnyugat, az autóröncs-telepneljünk le a hullát marcangoló kutyákat. Ezután az úttal együtt balra fordulva intézzük el a tetőkön lévőket. A sarkon út nyugati oldalán másszunk fel az épület tetejére a létrán, és nézzünk bele a fenti ládába. Egy kulcsot találhatunk benne, ami majd az úton továbbhaladva a következő kapunyitó szerkezet fülkéjéhez

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

kell. Innen a tetőről közben intézzünk el mindenkit, akit tudunk. A bowling pályán intézzük el a három fickót, majd nézzünk bele a hűtőládába. Némi dinamitot fagyasztottak le benne, a szűkösebb időkre. Menjünk végig az úton, és a kapuhoz érve egy fekvő fickó azt mondja, hogy elárulja hol a fülke kulcsa, ha adunk neki kaját. Ne is törődjünk vele, hisz mindenféleképpen megtámad, a kulcs pedig már amúgy is nálunk van. Nyissuk ki a kaput, de úgy, hogy senki ne álljon a kapuban, mert vele szembe lejjebb az úton egy rakétavető fickó van, aki pillanatok alatt darált húst csinál a csapatból. Ráadásul van még egy gépfegyveres és egy gránátdobáló is, akit nem is látunk, mert a ház sarkánál van.

Ha van egy lopakodó karakterünk, akkor azzal, ha nincs, akkor egyszerűen kúszva kerüljünk nyugat felé haladva a gránátos mögé. Menjünk be az épületbe, és onnan elintézhetjük most már mind a hármat. A rakétavető és a gépfegyveres mögött lejjebb az utcán megtaláljuk a következő kapunyitó szerkezetet. Menjünk tovább az úton, és hamarosan eljutunk a könyvtárba, ahol beszéljünk a könyvtárossal, aki megbíz minket azzal, hogy keressük meg neki az elveszett szemüvegét. Ha megtaláltuk, vigyük vissza neki.

Vissza a kapuhoz, menjünk át rajta, és az északra lévő épületet tisztítsuk ki a rablóktól (lehetőleg fedezék mögül, guggolva). Ezen az úton továbbhaladva cél a kaputól balra lévő épület, míg az útról, és a jobb oldali épület tetejéről civilek támadnak ránk. Őket elintézve menjünk be a bal oldali bíróság épületébe, ahol az ajtót használva fedezéknek, könnyedén lelehetjük a bentieket. Odabent a bírósági teremben is vannak néhányan, majd az emeletre felmenve az erkélyen lévő szerkezettel nyissuk a következő kaput.

Ezután balra (észak felé) az épületeket tisztítsuk meg, majd a kaputól délre hatástalanítsuk az aknákat. Ha nem tudjuk, akkor egy jól lövő karakterrel kicsit távolabbról lökjük szét őket (a shotgun elég hatásosnak bizonyult), így már nem okoznak gondot a Hummernak (van egy másik megoldás, hogy a dinamitokat élesítsük a közelükben, így felrobbantja az aknákat is, ugyanez a helyzet a gránátokkal is).

Dél felé továbbmenve tisztítsuk meg az út mindkét oldalán az épületeket, majd a nyugati oldalon lévőben a ládában megtaláljuk a könyvtáros szemüvegét, amit vigyünk vissza neki (ha nem veszi a lapot, akkor a kereskedelmi ablakban (barter) adjuk oda neki). Menjünk tovább, útközben egy csapat kutya, majd civilekbe botlunk, de egyik sem jelenthet gondot. Nyugat felé kanyarodva nézzünk be az épületbe, vele szemben a temetőben pedig intézzük el a civileket. Menjünk fel a déli épület emeletére, miután elintéztük az ottaniakat, és innen szedjük le az utcán lévő többi fickót. Az egyedüli gondot a barikád melletti erkélyen lévő alak jelenti, akihez a létrán át fel tudunk menni, és hátbatámadni, ha egy másik karakterünkkel közben eltereljük a figyelmét. Most már csak szét kell robbantanunk a barikádokat, és a Hummerral eljönni ideig.

Misson 5: Preoria

Küldetés célja: Szerezzünk vissza legalább három fúziós akkumulátort (Fusion Battery).

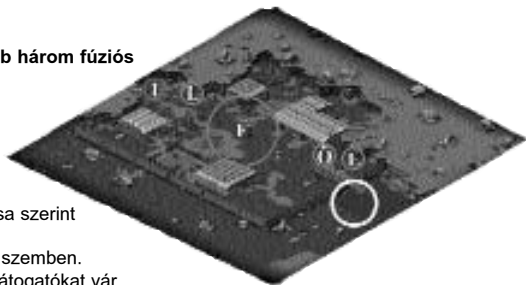
1: Ez a lépcső vezet le a földalatti épületbe.

L: Ezek a létrák felvezetnek a szirtre, ami a helyi állatvilág lakhelyéül szolgál.

F: Itt található a törzsi falu. A felderítők állítása szerint a helyiek Wachutu törzsnek hívják magukat.

Barátságosnak mutatkoznak az idegenekkel szemben.

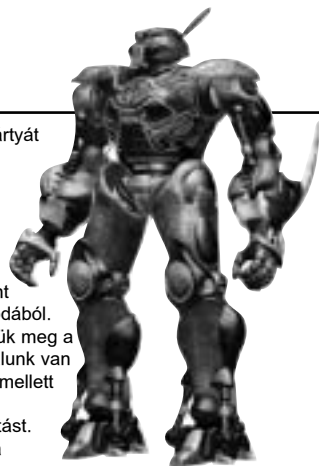
Ö: A falu őreje általában itt tartózkodik, ha látogatókat vár.



Mielőtt nekivágnánk ennek a küldetésnek, nem árt a bázison némi radioaktív-elleni szert vásárolnunk, ha nincs nálunk, mert szükség lehet rá.

Megérkezvén a faluba, azt tapasztalhatjuk, hogy elég barátságosak az itteni emberek. Beszélgessünk akivel csak akarunk, majd másszunk fel a létrán a szirtre, és kutassuk át a hullákat. Beszéljünk a főnökkel és a sámánnal, majd a lefelé vezető lépcső melletti ágyúkat próbáljuk meg „kiralolni”. Odalent óriásscorpók és óriássvábbogarak várnak ránk.

Induljunk el dél felé, kutassuk át az összes szobát amit csak tudunk, és közben intézzük el a kártevőket.



A délnyugati sarokban található szobában megtaláljuk a sárga belépőkártyát (Yellow Pass Key), amire később még szükség lesz. Menjünk vissza a lépcsőhöz, és induljunk el kelet felé. Nézzünk be jobbra, majd balra a szobába, ahol a másodikban egy láda van. Dél felé fordulva a folyosón, először a nyugati (könyv az asztalon), majd a keleti oldalon lévő termeket kutassuk át. Az északkeletiben két óriásvábbogár van, és csomó kifosztható alkalmatlóság. E terem mellett elég sok vábbogár van, de a ládáért érdemes elintézni őket. A következő célpont az ezzel szemkölti terem, ami szobák együtteséből áll, valamint egy irodából. Odabent 4 vagy 5 óriás vábbogár van, ezért nem árt vigyázni. Itt nézzük meg a hálólhelynél, és a monitor alatt lévő asztalt. Ezután irány az iroda, ha nálunk van a sárga belépőkártya, be tudunk menni a sárga ajtón. Egy csomó cucc mellett itt találjuk meg az első fúziós akkumulátort. Vissza a folyosóra, át a két fotocellás ajtón, és a falnál lévő szerkezettel állítsuk vissza az áramellátást. Ám a rossz hír az, hogy ezáltal a védelmi rendszer is aktivizálódott, és a lövegtoronyok mindenre lőnek, ami mozog (ráadásul valami 350 hp-vel rendelkeznek).

Miután visszaállítottuk az áramot, át tudunk menni a következő két ajtón. Kutassuk át a teremben a holttestet, majd várjuk meg, amíg a toronyok lelővik a vábbogarakat. Guggolva közelítsük meg őket, figyeljük meg milyen ütemmel jönnek elő a mozgásra, majd húzódnak vissza. Amikor éppen visszahúzódnak, rohanjunk el közöttük (a legjobb egyszerre csak egy karakterrel). Ha nem megy, akkor fedezékből, célzott lövéssel lőjünk a szenzorokra, ami kiűtheti őket. Vagy egy másik dolog, ami még beválhat (nem garantált), hogy fölé megyünk a toronyoknak, és egy darab feszítővassal elintézzük. Az úgymond leggonoszabb dolog, hogy amikor lent vannak a toronyok, átváltunk körökre osztott játékménetre, így a csata végéig odalent maradnak (vagy legalábbis a kör végéig), és közben ezeket is „kirabolhatjuk” (steal).

Ha átjutottunk, kelet felé a folyosón egy másik torony van, amit már jobb elkerülni. Mivel az északnyugatra lévő ajtó zárva, ezért próbáljunk átjutni az előtérrel szemkölti műhelyen, majd tovább át a termeken, míg az egyikben egy öltözőszekrényben (mellette egy skorpíó lapul) meg nem találjuk a második fúziós akkumulátort (könnyű felismerni ezeket a szekrényeket, mert amelyekben akkumulátor van, az kék). Menjünk tovább délnek, majd keletnek, és a teremben, ahol nincs fény (és az ajtó mellett egy lövegtorony van) küldjük be a legtöbb mozgáspontú emberünket, hogy kapcsolja fel az áramot. Kutassuk át útközben visszafelé a többi termet is, míg az északi sarokban – a torony mellett gyorsan elfutva – a teremben egy láda mélyén lapul a másik sárga belépőkártya. Menjünk át a folyosón a másik terembe, ahol polcok vannak, használjuk a kártyát, hogy kinyissuk az ajtót,



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

majd hatástalanítsuk az asztalon lévő csapdát, így egy jó kis páncélhoz jutunk. A toronyhoz közeli szekrényből még szedjük össze a cuccokat, majd irány az eddig zárt nagy ajtó. Odabent nyomjuk le a kart, mire egy hang azt mondja, hogy 10 másodpercen belül aktivizálódnak a felszíni lövegtoronyok. Ezért a „legjobb” módszer, hogy a fentiek életben maradjanak, egyenként rohanjunk át a termen, míg az egyik emberünk ki-be kapcsolgatja a panelt. A következő két teremben egy-egy torony lesz, amik mellett jobb gyorsan elmenni. A második teremben három szekrény van, és egy tönkrement torony, amit szintén fosszunk ki.

A zöld fürdőkádas terem után újabb cuccokat szerezhetünk (ne felejtünk el sugárzás elleni szert használni). Kutassuk át a többi termet is, és ennek a területnek a közepén, a legnagyobb teremben megtaláljuk a harmadik akkumulátort a sarokban. Ám előtte számos nagy svábbogárral meg kell küzdenünk, valamint egy valódi termetes példánnyal, amit Roachor-nak hívnak, és csak akkor vesszük észre, amikor közel megyünk hozzá (az ajtó és a kék szekrény között). Visszatérve a felszínre beszéljünk a sámmal és az öreggel, akitől egy újabb akkut kaphatunk, de csak akkor, ha senki nem halt meg a toronytól.

Mission 6: Quincy

Küldetés célja: Szabadítsuk ki a polgármestert.

Másodlagos küldetés: Szabadítsuk ki a polgármester lányát.

1: Létesítsünk kapcsolatot a polgármesterrel, és őrizzük meg testi épségét. Dolgozzunk össze a helyi hatósággal, hogy visszaszerezze a város irányítását.

T: A Shanty telep a Quincyt keresztülszelő vasút nyugati oldalán van. Quincy ghoul népessége az elhagyott vasutat kiáltotta ki új lakhelyéül.

F: Quincynek van néhány csatós farmja, amik ellátják a közösséget. A legközelebbi környező farmok közül a város északnyugati sarkában található.

K: Itt található a letartóztatási központ. Eleinte a helyi milícia kaszárnyájaként, és a bűnözők börtöneként szolgált.

B: A helyi bordélyházat, és a vele szomszédos szalont találhatjuk itt.

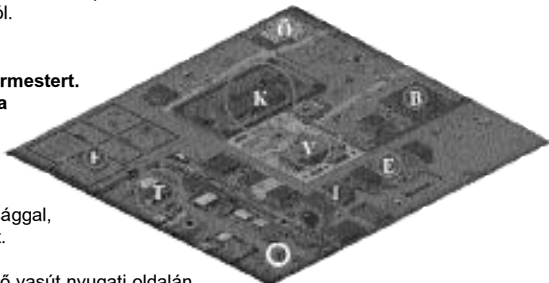
Ö: Egy öreg templom fekszik Quincy északkeleti sarkában.

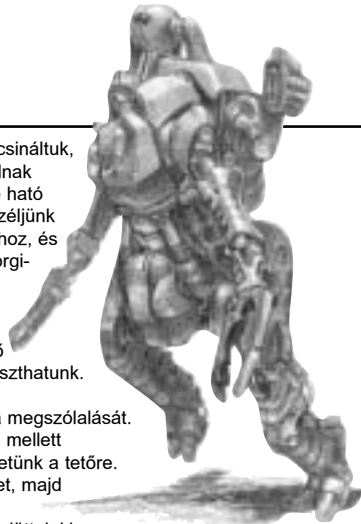
V: Ez a városháza. Itt találjuk a polgármester lányát.

E: Ebben az erőműben is tűzokat tartanak fogva.

Beszéljünk a keletre található Arlene-nel, azután induljunk tovább keletnek ahhoz a házhoz, ahol a polgármestert tartják fogva (1). Dél felől közelítsük meg az épületet, lehetőleg úgy, hogy a verandán lévő örök ne vegyenek észre, majd a déli falnál található teherautón át másszunk fel a tetőre. Onnan a létrán keresztül másszunk le, és lehetőleg lopózva intézzük el a kapitányt. Lopózzunk le a lépcsőn, ahol így alvó Halálkarmokat (Deathclaw) találunk. Tegyük rájuk (steal) egy-egy rádió vezérlésű robbanószert, majd menjünk ki, és támadjuk meg a verandán lévő öröket. Amikor jönnek a szörnyek nyomjuk meg a detonátort, és ha szerencsénk van, akkor mindenkit egyszerre elintézzünk. Menjünk vissza az emeletre, és a kapitánytól megszerezhetjük a kulcsot, ami a szomszédos szobát nyitja, s ahol a polgármestert találjuk. A kulcsot felvéve menjünk fel a tetőre, és kapcsoljuk ki a riasztót (onnan tudjuk, hogy ki van kapcsolva, ha a minimap helyett a szövegdobozra váltunk, és Xp-t kapunk).

Tisztítsuk ki az északnyugatra lévő épületet, majd menjünk a ghoul településre (T). beszéljünk Elliot-tal, mire északról, a farmról néhány Beastlord, Halálkarm, és egy csapat kutya támad meg minket. Álljunk a kerítés déli





oldalához közel, és először a Beastlordokat intézzük el, mert ha jól csináltuk, akkor a Halálkarmok odatömörülnek a kerítéshez (ahonnan nem tudnak elérni), mivel annyi eszük nincs, hogy megkerüljék azt. Egy területre ható fegyverrel aztán már könnyű végezni velük. Menjünk vissza, és beszéljünk Elliot-tal, aki megkér, hogy szabadítsuk ki a testvérét. Vissza a farmhoz, és intézzük el a bent még élve maradt Beastlordokat, és beszéljünk Gorgival, majd vissza Elliot-hoz. Mivel a ghoulak is csatlakoznak a Testvériséghez, ezután már ghoull karaktereket is felbélhelhetünk a bunkerban. Vissza a vasúttal szomszédos házhoz, innen keletre, intézzük el a városháza előtt álló két őrt, majd várjuk meg a járórózó harmadikat. Megtámadva a városházát, három lehetőség közül választhatunk. Vagy egy közvetlen támadással a főbejáraton megyünk be, aminek következménye, hogy nem biztos, meg tudjuk akadályozni a szíreña megszólalását. Van egy déli oldalbejárat, ami zárva van, és bent közvetlenül az ajtó mellett Halálkarmok vannak. Ettől az ajtótól nem messze a létrán át felmehetünk a tetőre. Ha ki tudjuk nyitni az oldalajtót, akkor nyissuk ki, és löjük le az őroket, majd csukjuk be az ajtót, nehogy a Halálkarmok kijöjjenek. Ezt többször megjtszva sikerült minden Beastlordot elintézni, és a szörnyek sem jöttek ki, akkor egyik emberünket küldjük a főbejáratához, így arra csalogatja a Halálkarmokat. Ekkor nyissuk ki ismét az ajtót, és löjük le őket. Menjünk be az épületbe, beszéljünk a lánnyal, akitől megkapjuk a fiókos szekrényhez a kulcsot. A másik teremben másszunk le a létrán, és odalent a folyosón minden ajtófélfé mellett áll egy-egy Beastlord. Hajtsunk mellé egy gránátot, majd váltsunk át körökre osztott játékmotrre. A létrán felmászva eljutottunk a fegyintézetbe, ahol a keletre lévő cellákat nyissuk ki, és a lábából vegyük magunkhoz a shotgunt. Menjünk fel a lépcsőn a tetőre, és intézzük el a Duff-ot, a Beast Master-t, meg a többieket. Beszéljünk Felix-szel, majd vagy a tornyokból, vagy a nyugati teraszról löjük le a lenti fickókat. Távozzunk az épületből, és menjünk az erőműhöz, ami délen található meg, keletre attól az épülettől, ahol a polgármester van. Egyetlen módja a bejutásnak a déli rámpán keresztül történhet. Az emeletről menjünk le a lépcsőn, és a saroknál várjuk meg, amíg a parancsnok közelebb jön a lépcsőhöz (az a nő, aki járkál). Ekkor menjünk a sarokra, és lehetőleg egyetlen kör alatt végezzünk vele, mert akkor nem tudja felrobbantani az erőművet. Már csak a négy társát kell kezelésbe vennünk. Igyekezzünk őket is elintézni, mert elkezdik lőni a túszoakat. Ezután hatástalanítsuk a robbanószereket a gépek tövében (amiket akár el is tehetünk, hisz a detonátort megtaláljuk a parancsnoknál). Menjünk a keletre lévő bordélyházba, ha ki akarjuk szabadítani a prostituáltak. Itt is minél előbb intézzük el a Beastlordokat, mert ezek is a túszoakat kezdik el lőni. Ezután nincs más dolgunk, mint hogy az északnyugatra lévő templomba ellátogassunk, ahol a Halálkarmok elintézése után jó kis cuccokra tehetünk szert. Menjünk vissza a polgármesterhez, és beszéljünk vele. Meg lehet azt is próbálni, hogy a polgármester megmentése után, rögtön a fegyintézet felé vesszük az irányt, és (egy jó shotgunnal gazdagabban) onnan támadjuk meg az alagúton keresztül a városházát.

Mission 7: Mardin

Küldetés célja: Iktassuk ki a Beastlord császárt.

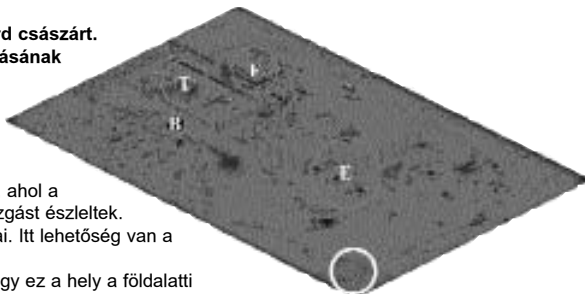
Állapítsuk meg a Halálkarmok irányításának forrását.

E: A felderítőink figyelmeztettek, hogy ez a terület erősen őrzött, ahol heves ellenállásba ütközhetünk.

B: Itt egy beomlás található a felszínen, ahol a felderítők nagyon kevés ellenséges mozgást észleltek.

T: Egy háború előtti temető maradványai. Itt lehetőség van a föld alá jutni.

F: Echoboy megfigyelői megerősítik, hogy ez a hely a földalatti komplexum főbejárata.



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Nincs több riasztó, nincs több megmenteni való tús, csak a tömény mészárlás maradt. Vagy legalábbis valami hasonló dolgunk van a felszínen. Tehát nem kell mást tennünk, csak megtisztítani a terepet a kellemetlen egyénektől. Néhány Beastlordnál robbanó bogár van (aminek hatása egyenlő a gránátéval), így azokra nem árt vigyázni. A térkép felénél a keleti oldalon van egy elkerített rész, közepén egy ghoul hullával. Óvatosan közelítsük meg, mert a terület teli van kis aknákkal, amiket alig lehet észrevenni.

A döntés rajtunk áll, hogy melyik utat választjuk a földalatti bázisra jutáshoz, de a legnyilvánvalóbb ott, ahol be van szakadva a felszín. A temetőből így is löni fognak ránk, ezért oda is elnézhetünk. A második lépcsőn menjünk le a kriptába, ahol szedjük össze a cuccokat.

Tehát menjünk le a beomlott résznél, és egy barlangba jutunk, ami teli van svábbogárral és skorpióval. Menjünk végig az alagúton, egészen a létráig, ahonnan láthatjuk Daarr császárt. Ha van egy jó mesterlövészünk, meg is próbálhatjuk lelőni innen. Intézzük el a lenti lényeket, majd másszunk le, és fel a másik létrán. Nem feltétlenül kell lelőnünk a kis Halálkarmokat a cellákban, hanem menjünk tovább, és a következő teremben megtaláljuk a szörnyek anyját, Matriarch-ot, aki megkér minket, hogy szabadítsuk ki. Intézzük el azt a néhány őrt, aki vigyáz rá, és az egyiknél megtaláljuk a celláját nyitó kulcsot. Amikor kinyitjuk a celláját, Matriarch elindul a császárral ellen, és a területen lévő összes Halálkarom átáll a mi oldalunkra. Azért segítségünk Matriarch-nak, nehogy teljesen ő végezze a piszkos munkát. A trón mögötti ládát fosszuk ki, majd menjünk vissza a nagy cellához, és onnan északra a másik börtönrész felé induljunk el. Itt néhány civil tartanak fogva (az örökre ügyeljünk, jó fegyverük van), akiket ne szabadítsunk ki addig, amíg nincs megtisztítva a felszínre vezető út. Egyébként akár már most is befejezhetnénk a küldetést, ha nincs szükségünk sok Xp-re és cuccokra. Ha viszont van, akkor módszeresen induljunk el teremről-teremre, és tisztítsuk meg a terepet. Az egyetlen gondot a temetőbe vezető lépcső melletti sarokban lévő fickó jelenti, mert a fegyverével képes megmérgezni a karaktereinket.

Ezután a bunkerban már Halálkarmokat is toborozhatunk.

Ismét egy másik bunkerba kell áttelepülnünk, ahol a szerelőtől vegyük meg könyveket, majd nyissuk ki a mellette lévő szekrényt. Meglepetés!

Mission 8: St. Louis

Küldetés célja: Lokalizáljuk az elesett harcosokat. Evakuáljuk a harcosokat a kivonási ponthoz.

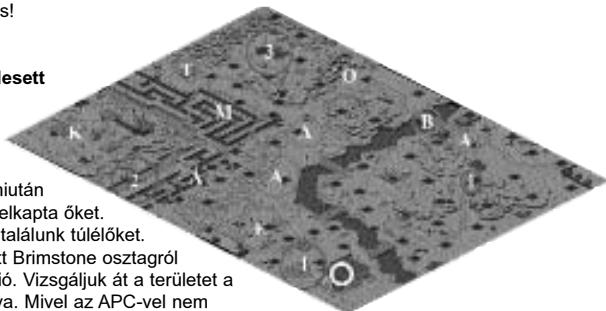
1: Fang osztaga itt állomásozott.

Elvesztettük velük a kapcsolatot, miután egy ellenséges rakéta közvetlenül elkapta őket. Tartsuk nyitva a szemünket, hátha találunk túlélőket.

2: A Barnaky tábornok által vezetett Brimstone osztagról legutóljára innen érkezett információ. Vizsgáljuk át a területet a tábornok, és más túlélő után kutatva. Mivel az APC-vel nem mehetünk be, így kénytelenek leszünk gyalog odajutni.

3: A Talon osztag helyzetét itt rögzítették. Ez a végső úti célja az osztagnak, és az APC-nek.

4: Evakuáljuk ide a Talon osztagot. Vigyúgy kívül őket a csataterületről, miután mindkét osztag elérte a találkozási pontot.



E: Ez a Szupermutáns hadsereg előőrsé. Védelmük félelmetes.

Á: Az ellenség lövészárkokat ásott a hadműveleti központja köré.

M: A Démon osztag két különálló Szupermutáns osztag jelenlétét észlelte ezen a területen. Lesből támadhatnak.

K: Ez a Szupermutánsok hadműveleti központja. Mély lövészárkaik vannak, amik körbeölelik a bázist.

Nem vagyunk rá felhatalmazva, hogy megtámadjuk az ellenséges bázist.

T: A Talon osztag az ellenség tüze elől ide szorult vissza egy ideig.

O: Hallgassunk az Echoboy érzékelőire, ez a sziklaomlás elég mesterkéltnek tűnik. Jobb lesz, ha nyitva tartjuk a szemünket.

A: Elaknásított terület.

B: Barikádokat állítottak fel a hídon.



Ezt a küldetést egy újabb járművel, az APC-vel gazdagabban kezdjük. Nézzük át a munkaasztalt, mert sok hasznos dolog van rajta. Rögtön feltűnhet, hogy az APC igen jól páncélozott, ami az életerején is látszik (350), valamint sajnos a sebességén is. Induljunk el kelet felé, keljünk át a hídon, és az APC-ből intézzük el a Mutánsokat. Így mi nem sebződünk, de az APC igen, amit viszont egy jó szerelő (repair) karakterrel, és egy szerszámos ládával meg tudunk javítani.

Ügyeljünk a délen megbúvó Mutántra, és a sziklák mögött lévő gránátot hajigálóra. Kövessük az utat, míg a szirtek között el nem

érjük a Fang osztag maradványait. Szemben a Mutánst intézzük el (továbbra is az APC-ből), majd jobbra a szirten lévő rakétavetőt is. Nézzük át a hullákat, majd szálljunk ki az egyik karakterrel (jó traps képzettsége legyen), és északnyugat felé a sziklák között menjünk el. Hatástalanítsuk a csapdát a ládán, amiben egy mesterlövészpuska lapul, ami igen jó szolgálatot tehet. Innen keletre a hídnál elintézzhetjük a bunkerokban lévő Mutánsokat a szirtről.

Induljunk el az APC-vel nyugat felé, és vagy a nyugati, vagy az északi hídon keljünk át. Ha a nyugatin megyünk, akkor szembetaláljuk magunkat a Mutánsok előőrsével, viszont északról hatástalanítanunk kell egy csomó aknát (amiket érdemes elrakni, mert jó pénzt adnak érte), de így a hátukba tudunk kerülni. Ha elintéztük őket, akkor a szögesdrót között gyalog menjünk északra, az árkokhoz, ahol a Barnaky által vezetett osztag volt. Az árkokban Mutánsok rejtőznek, úgyhogy vigyázzunk. A nyugati sarkában az árkoknak, megtaláljuk Burke-öt, akit családtagként használtak, ugyanis robbanószer van ráserelve. Hatástalanítsuk (950 XP), mire szerencsétlen flótás öngyilkos lesz, de legalább a C4-et el tudjuk venni tőle. Ezután, ha már itt járunk, meg is támadhatjuk a bázist. Ez nem könnyű feladat, hisz csak a déli hid az egyetlen bejárata, és az emelkedőn aknák vannak, valamint igen jól felfegyverzett Mutánsok találhatóak a bunkerokban. Kúszva menjünk át a hídon, majd jobbra a homokzsákok és a sziklafal között kúszunk el (ne a homokzsákok előtt, mert ott eltalálnak minket, amire nem találtam értelmes magyarázatot). A saroknál van egy zárt láda, amiben egy fegyvert találunk. Kúszunk tovább felfelé a sziklafal mellett, amíg meg nem látjuk a homokzsákok mögött megbúvó két Mutánst. Továbbra is kúszva közelítsük meg őket az egyik gránátos, vagy rakétavető karakterünkkel, és küldjük őket a másvilágra. Kúszunk



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

egészen északra, ahol végre fel tudunk menni a szirtre egy lépcsőn, ahol szemben Mutánsok, és délnyugatra a bunkerban is Mutánsok. Egy mesterlövészrel intézzük el a szemben lévőket, majd dobjuk be a gránátot a bunkerba (vagy akár egyszerre is megtehetjük). Ezután kihasznlva a fedezékeket öljük meg a többi Mutánst is. Ügyeljünk a toronyban lévőre is, aki gránátot dobál. Nagyon jól beválhat itt az a taktika, hogy a fedezék mögül kinézünk, lövünk egyet, majd vissza a fedezékbe. Ha végeztünk, menjünk vissza az APC-hez, és azzal hajtsunk északkeletnek (hatástalanítsuk az aknákat).

Az árkok mellett menjünk északra és dobjunk gránátokat az árokban lévő Mutánsokra. Északon (T) megtaláljuk a Talon osztag hült helyét, ezért hajtsunk el keletre. Ott megtaláljuk őket, elég rossz állapotban. Teljesen (!) gyógyítsuk meg őket, mire beszállnak az APC-be. Most már vissza is vihetjük őket a kivonási ponthoz. Az elágazásnál ha keletnek fordulunk, a szirtől további Mutánsok támadnak ránk, akiket az APC-ből szedjük le. Nemsoká egy másik osztag maradványait leljük meg. A sziklaomlástól délre két rakétavető Mutáns tanyázik, akiket gránáttal ismét intézzük el. Mivel elég lassúak, nálam az is bevált (az APC kárára), hogy „gyorsan” közvetlenül mellőlük hajtottam, így mikor kilőtték a rakétákat, saját magukat robbantották fel. A hídnál vizsgáljuk át a terepet aknákat után, majd felrobbantva a barikádot intézzük el a bunkerban lévő Mutánsokat (ha az elején nem tettük meg), majd hatástalanítva a többi aknákat is, menjünk a kiindulási ponthoz.

Mission 9: Jefferson

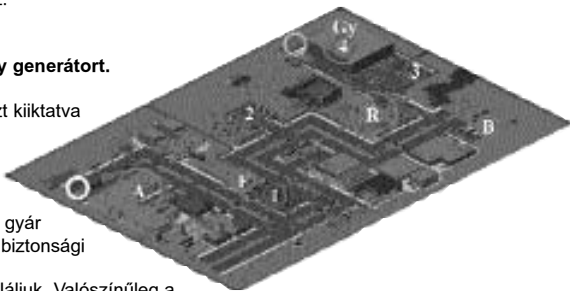
Küldetés célja: Romboljuk le a négy generátort.

1: Az első generátort itt találhatjuk. Ezt kiiktatva elalszik a fény a környező utcákon.

2: A második generátort itt találjuk. Ennek az áramfejlesztésének a célja eddig ismeretlen.

3: A harmadik generátor itt található a gyár területén, a kerítés mögött. Ez a gyár biztonsági rendszerét látja el energiával.

4: A negyedik generátort a gyárban találjuk. Valószínűleg a benti gépeket látja el energiával.



A: Ezt az épületet elaknásították. Fennáll a gyanú, hogy néhány ajtót is csapdákkal láttak el.

F: Az Echoboy érzékelői jelentik, hogy ezen a területen elszórt fémtárgyak vannak. Fokozott óvatosság kérétek.

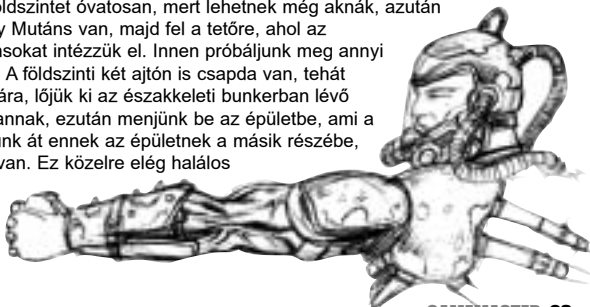
R: A felderítő jelentése szerint ez a gyár raktáraként szolgál. Jól védett terület.

B: Ez egy földalatti alagút bejárata. Ez az egyetlen ismert módja a gyárba jutásnak.

Gy: Egy gyár található itt, amit a mutánsok átalakítottak operációk bázisává.

Ezt a küldetést egy másik járművel (Scouter) kezdjük, ami szerintem semmire nem jó, mert kevés a hp-je, és csak két ember fér el benne.

Induljunk el délnek a ház mellett, és a falon lévő omlásnál hatástalanítsuk az aknákat, majd menjünk be az épületbe. Kutassuk át először a földszintet óvatosan, mert lehetnek még aknákat, azután menjünk fel az emeletre, ahol néhány Mutáns van, majd fel a tetőre, ahol az északeleti sarokban megbújó Mutánsokat intézzük el. Innen próbáljunk meg annyit Mutáns lelőni, amennyit csak tudunk. A földszinti két ajtót is csapda van, tehát kéretek hatástalanítani. Vissza az utcára, lőjük ki az északeleti bunkerban lévő Mutánst, majd azokat, akik a tetőn vannak, ezután menjünk be az épületbe, ami a sarkon van. Kutassuk át, majd menjünk át ennek az épületnek a másik részébe, ahol a tetőn egy lángszórós Mutáns van. Ez közelre elég halálos fegyver, ezért távolról intézzük el, majd vegyük el tőle a lángszórót. Vissza az utcára, irány dél, és tisztítsuk meg a nyugati épületeket.





Ezekkel szemben megtaláljuk az első generátort, amit csak két Mutáns őriz. Tovább délen egy barikád van, amit Mutánsok védenek. Előlről elég nehéz megközelíteni őket, ezért menjünk el a fémakadályoknál (F), ahol aknák is lehetnek, viszont a járgány is elfér a kerítés mellett. Innen dél felé megkerülve már háttámadhatjuk a barikádnál állomásozó Mutánsokat. A romos épületbe a sarokban kukkantsunk be, a második emeleti könyvespolcot nézzük meg. Innen mehetünk keletnek is, ahol a kis kapu előtt aknák vannak, ezért vigyázzunk. Tisztítsuk meg az épületeket kelet felé, egészen a következő barikádig. A barikádnál lévő épületben igen jó kis cuccokat találhatunk.

Ezután irány a második generátor, amit már több Mutáns is véd, némelyiknél gránát van, valamint két lövegtorony. Ezeket megpróbálhatjuk fedezékből elintézni (a szenzorokra célozva, vagy gránáttal), de a biztonságosabb módja, hogy a nyugati toronynál lévő udvarra bemegyünk, és a fedezékeket kihasználva a fenti ajtón át tönkretesszük a következő generátort. Így nem kell bajlódni a tornyokkal, mert azok már nem működnek. Menjünk a következő nagy épületbe, innen keletre. Az emeleten egy rakétás Mutáns van, rá ügyeljünk. Menjünk le a létrán az alsorsoba, és a kerítés fedezékéből intézzük el a két Mutánst. Továbbmenve van még egy rakétás Mutáns, akit szintén fedezékből (nyugatról) intézzük el.

A barikád melletti épülettől keletre a szemét között egy újabb beomlott részt találunk a felszínen. Ezen lemezen (lehetőleg az a karakter, akinél az új páncél van, valamint fel van szerelve sugárzás elleni szerrel) és átkúsza az alagutakon, bejuthatunk a gyár területére. A választás rajtunk áll, hogyan csináljuk, de tisztítsuk meg a gyár körüli területet, majd tegyük tönkre a harmadik generátort. Ekkor kinyílik a gyár melletti nagy kapu, ahol beszélhetünk a Mutánsok parancsnokával. Csak egy emberrel menjünk oda hozzá, míg a többiekkel kicsit távolabbról várjunk, mert a beszélgetés után megtámad minket.

Menjünk be a gyárba, ahol beszéljünk a kutatóval. Az északnyugati sarokban nézzük meg az asztalt, majd menjünk fel az emeletre, ahol tönkretéve az utolsó generátort, befejezettek tekinthetjük a küldetést.

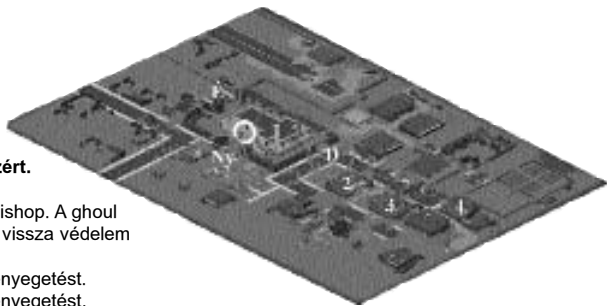
Ha nem mentünk le az alagútba, akkor most tegyük meg a gyár északnyugati sarkában lévő kis szobából, ahol egy Mutáns van, akit kivételesen nem kell megölnünk. Lent nézzük át a nagy termet, majd a gyár emeletéről a hátsó lépcsőn át távozzunk. Ha valakinek szüksége lenne a járműre, akkor az a keleti oldalon ki tud hajítani vele. Az mindegy, hogy nem egy helyen vannak a karakterek a távozáskor, mert így is együtt lesznek.

Mission 10: Kansas City

Küldetés célja: Védjük meg Bishopot, a ghoulit, és a katedrális.

Másodlagos küldetés:

Intézzük el a három Mutánsvezért.



1: A ghouli katedrális. Itt székel Bishop. A ghouli polgárok a katedrálisba vonultak vissza védelem gyanánt.

2: Iktassuk ki a Szupermutáns fenyegetést.

3: Iktassuk ki a Szupermutáns fenyegetést.

4: Iktassuk ki a Szupermutáns fenyegetést. Ezekben az épületekben találjuk meg a Mutánsok parancsnokait.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

É: A templomfal északi bejárata. A város ghouljai védik.

Ny: A templomfal nyugati bejárata. A város ghouljai védik.

D: A templomfal déli bejárata. A város ghouljai védik.

Ehhez a küldetéshez nagy fegyverekre, és jó mesterlövészekre van szükség. Ugyanis ezúttal fordult a kocka, mert nekünk kell megvédeni egy épületet, ami mindig is nehezebb volt, mint megtámadni valamit. Főleg ilyen túlerővel szemben, igen, legalább 50 (!) Mutáns támadja meg a katedrális. Ráadásul alig van időnk feleszmélni, amikor már meg is támadják az épületet, először a nyugati kapu felől, majd észak és délről. Mivel nyugatról kevesebben jönnek, ezért hagyjunk itt két embert, míg a többi négygel, jó tüzérvél menjünk a déli kapuhoz. Az északival nem kell törődni, mert jól védett, és aknák vannak az úton. Ha elég gyorsak vagyunk, akkor egy mesterlövészt és egy rakétást felküldhetünk a dél kapunál lévő toronyhoz. Innen messzebbre lesznek képesek lőni, míg a többiekkel húzódjunk meg a homokzsákok mögött. Első lépésként próbáljuk meg a rakétás, és minigunnnal felszerelt Mutánsokat kilőni (célzott lövés a kézre, vagy szemre). A déli kapunál esetleg leguggolhatunk a vörös autórönccs mellé, és onnan gránátokat dobálhatunk a Mutánsok nyakába. Ha elég gyorsak voltunk, és még messze vannak a Mutánsok, akkor a déli kapuhoz vezető útra taposóaknákat telepíthetünk, így aki közel jön, az nem ússza meg élve.

Mivel nincs idő mindet kilőni, ezért csak célzott lövésekkel támadjunk a szemre, és aki megvakul vagy kifekszik, azzal majd csak akkor törődjünk, ha vége van a főtámadásnak. Útközben készüljünk fel arra, hogy esetleg küldeni kell majd két embert a nyugati kapuhoz, ahol egy újabb támadás következik. Ha mindenkiel végeztünk, szedjük le a nyugati út végénél a toronyon lévő két Mutánst. Nézzük meg mi a helyzet az északi kapunál, és ott is tisztítsuk meg a terepet a maradék Mutánsoktól. Menjünk a keleti kerítés mentén, és a házagon menjünk be, majd nézzünk be a reptér irányítóterembe. Ezután vegyük az irányt ténylegesen délnek, nézzük át a holttesteket. A déli kaputól délnyugatra lévő épületben (2) megtaláljuk az első Mutáns parancsnokot, akit az északi oldalról az ablakból könnyedén elintézhetünk (felállni, lőni, visszaguggolni). Nézzünk szét a katedrálisról keletre lévő épületekben is, ahol van még néhány Mutáns, és csomó cucc.

Nincs más dolgunk, mint elintézni délen a maradék Mutánsokat, és végezni a két parancsnokkal. Szerencsére a térképen jelölték, hol találjuk őket, így felkészülten mehetünk azokba az épületekbe. A legdélebbre lévő parancsnoknál az ajtó előtti homokzsákok mögül könnyedén leszedhetjük a bent lévőket, anélkül, hogy túlzottan sérülnénk.

Végül már csak vissza kell mennünk a katedrálisba, és beszélnünk Bishop-pal.



- folytatjuk -