

Mass Effect - 1. oldal
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Bioware

theSOURCE

www.thesource.hu



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Tartalomjegyzék:

1. Végigjátszás

<u>1.1.</u>	<u>Prológus</u>
<u>1.2.</u>	<u>Éden Egyes</u>
<u>1.3.</u>	<u>Fellegvár</u>
<u>1.4.</u>	<u>Találd meg Liara T'Sonit</u>
<u>1.5.</u>	<u>Novéria</u>
<u>1.6.</u>	<u>Vermár</u>
<u>1.7.</u>	<u>Férosz</u>
<u>1.8.</u>	<u>Fellegvár újra</u>
<u>1.9.</u>	<u>Ilos</u>
<u>1.10.</u>	<u>Fellegvár – végjáték</u>

2. Melléküldetések

<u>2.1.</u>	<u>Fellegvár</u>
<u>2.2.</u>	<u>Novéria</u>
<u>2.3.</u>	<u>Vermár</u>
<u>2.4.</u>	<u>Férosz</u>
<u>2.5.</u>	<u>Ílosz</u>

3. UNC melléküldetések

<u>3.1.</u>	<u>Megvadult VI</u>
<u>3.2.</u>	<u>Aszári diplomácia</u>
<u>3.3.</u>	<u>Geth jelenlét</u>
<u>3.4.</u>	<u>Túsz</u>
<u>3.5.</u>	<u>Eltűnt úrgyalogosok</u>
<u>3.6.</u>	<u>Eltűnt kutatócsapat</u>
<u>3.7.</u>	<u>Ellenséges foglalás</u>
<u>3.8.</u>	<u>Elveszett modul</u>
<u>3.9.</u>	<u>ExoGeni telep</u>
<u>3.10.</u>	<u>Kyle őrnagy</u>
<u>3.11.</u>	<u>Segélyhívás</u>

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

1. Végigjátszás

1.1. Prológus

Óh, a Normandia. A hajó szépsége elkápráztat minden földlakót és egyéb bolygókon élőket, no meg a kilátás is, amit nyújt eme gépezet! Az sem hanyagolni való dolog! No de elég a nézelődésből, irány Anderson kapitány, beszéde van veled.



A küldetés részleteiről tájékoztatnak téged Nihlus-szal. Ha megbízol az idegenben, Példakép pontokat kapsz, ha pedig nem, akkor Renegát pontokat – ezentúl a Példaképre PK, a Renegát pontokra RE- rövidítéssel hivatkozunk a leírásban. Amint készen állsz a küldetésre, megkezdheted sétádat az Éden Egyes bolygón.

1.2. Éden Egyes

Pár lépés után már megtanulhatod a játék harcrendszerét is kezelni, és ebben a geth felderítő drónok lesznek a segítségedre. Társad nemsokára elhalálozik, aminek következtében döntést is kell hoznod. Ha el akarod temettetni, akkor PK pontokat kapsz, ha pedig egyszerűen csak otthagyjátok, RE pontokat.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Hmm, mik ezek a lövések? Egy bajtársad épp droidokkal harcol, és ráadásul milyen jól áll rajta az egyenruha! Nem árt tehát, ha a segítségére sietsz és megmented, aminek következtében melléd szegődik, hogy segítsen a további harcokban. Sőt, megmutatja, hogyan irányítsd parancsokkal a csapattársaid. Ha a dialógus alatt megdicséred, akkor PK pontokat, ha megalázod, RE pontokat kapsz.



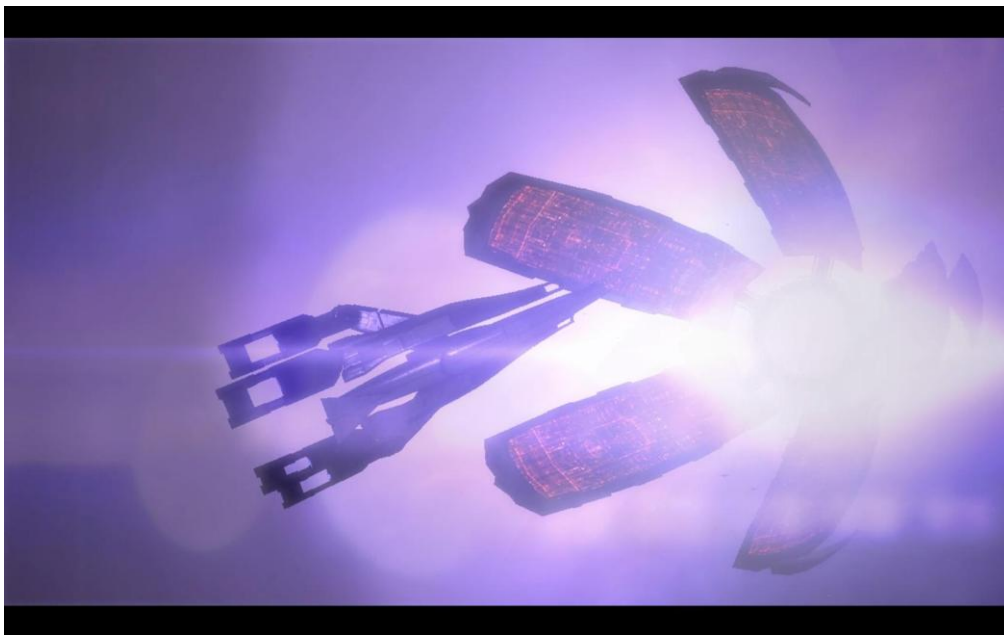
Vizsgáld meg a közelben lévő jeladó elméleti helyét, majd vond le a tanulságokat belőle: nincs ott. Újabb csatázások után törd fel a bungaló ajtajának zárát, majd menj be, és beszélj Dr. Warrennel. Mondanom sem kell, hogy a barátságos beszélgetésért PK pontokat, a goromba megjegyzésekért pedig RE pontokat kapsz. Menj lejjebb a lépcsőn, majd győzd le a gyalogosokat. Egy bungalót találsz jobbra, benne három menekülttel. Ha beszélsz velük, és rágyúrtál a megfélemlítés, vagy az elbűvölés képességre, akkor egy egész időtálló pisztolyra tehetsz szert. Ezután, mikor továbbmentek, Nihlus holttestére bukkantok, és egy gyáva alak kerül elő a dobozok mögül. Nem semmi módon úszta meg a halált a gyáva féreg, de legalább így el tudja mondani, merre kell továbbmenni, irány a vonatállomás. Ha beszéltetek a három menekülttel, és jól el is bűvöltétek, vagy megfélemlítettétek őket, akkor a dokkmunkástól is ki tudtok csikarni néhány extra felszerelést.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Első keményebb összeütközésed a droidokkal. Jó hasznát veszed itt a gránátoknak. Párat robbants fel próbából, szállj be a szállítóba, majd szállj ki a túloldalon. Hmm, bombákat kell hatástalanítanod, mielőtt azok felrobbantanák az állomást. Az összes robbanótöltet megtalálsz a bal peremen, illetve kiszállásod helyénél. Amint a negyediket is hatástalanítottad, vedd célba a jeladót. A virtuális jeladót megtekintése után animáció következik, majd az űrhajó fedélzetén találsz magad.



Mindenki faggatózik és aggódik érted, jaj, te kis szenvedő főhős. A gyengélkedőből kilépve Ashley-vel találkozol, beszélgetsz. Fel akarod csípni, ugye-ugye? No de koncentrálj a küldetésre. Beszélj Jokerrel, aki a hajó legelején tartózkodik, és kérd meg, hogy vigye a Normandiát a Fellegvárba.

1.3. Fellegvár

Udina nagykövet vár rád az állomáson, eligazít, és vár téged a Fellegvár Toronyban. Nagyon egyszerűen eljuthatsz oda a Fellegvár Gyorsjárat segítségével.

A toronyhoz érve hallgasd végig Pallin és Garrus beszélgetését. A dialógus után folytasd felfelé az utad Anderson kapitányig, beszélgess el a Tanács tagjaival és Saren hologramjával. Nincs mit tenni, bizonyítékokat kell keresni igazad alátámasztásához. Menj ki a toronyból, és használd a liftet a Prezidenciára. Keresd meg Barla Von irodáját, majd beszélgess el vele. Következő úti célad így az F-VÉD Akadémia lett. Ezt lifttel tudod elérni, a főtérről, ahonnan elindultál az első gyorsjáratos utazásodra.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

A hosszú liftút után jobbra láthatod is a nagydarab Wrexet. Eszméletlen jól néz ki ez az úrlény, ő lett a személyes kis kedvenc útitársam. No, de most már ideje Garrust is magad mellé állítanod. Chora Odújában ücsörög egy emberke, aki segítségedre lehet ebben. Útközben bérgyilkosok támadnak rád, győzd le őket. Harkin ellát információval. Garrus valószínűleg a klinikánál van. Oda kell hát sétálni, majd segíteni kell neki legyőzni a katonákat. Cserébe beáll hozzád csapattársnak a Saren elleni küzdelmet erősítve, amennyiben igényt tartasz a segítségére. Következő célállomás Ököl, aki a Chora Odújában tartózkodik. A bejáratot 6-7 ellenfél védi, közöttük egy Krogan is, rá kell vigyázni nagyon. Ököl irodájába érve két toronnyal is találkozol. Először azokat hatástalanítsd, és akkor Ököl egyből megadja magát. Nincs veszteni való idő, ugyanis meg vannak számlálva a másodpercei is annak a kvarián hölgynek, akinek a segítségére kell sietned Szárnyak felső részébe.

Lődd le az életére törőket, majd beszéljess el vele. Pusztító? Irányító? Miről beszél ez? Túl sok információ ez egyszerre, ideje beszélni Anderson kapitánnyal a Fellegvár Toronyban. Hoppá-hoppá! Fantom lett a kis parancsnokból. Immáron szabad kezet kapsz a Normandia csillagtérképéhez, és kinyitottad a Fantom Tréning képességláncot is. Térj vissza a Normandiára, melynek immáron már te vagy a parancsnoka, és utasítsd Jokert, hogy húzza fel a horgonyokat.



Három fő feladatod van jelen pillanatban, melyek egy-egy csillagrendszert illetve bolygót jelentenek. Hogy milyen sorrendben haladsz, az a Te döntésed, és nincsen különösebb hatása a dolgok alakulására – mindenesetre, érdemes minél több mellékküldetést végrehajtani, mielőtt a komolyabb főküldetés vonalra rátérnél.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

1.4. Találd meg Liara T'Sonit

Utazz az Artemisz Tau csillaghalmazon belül a Knossos rendszerbe, és ott válaszd a Thérum bolygót a landoláshoz. Odalent a Mékót irányíthatod. Normál fegyver a gépfegyver, másodlagos pedig az ágyú. Érdemes mindig használni az ágyút is, sosem fogy ki, csak elég sokáig tart az újratöltés. Nemsokára geth páncélosok és gyalogosok várnak rátok. Csak simán gázolj át rajtuk, abszolút könnyű a dolgod. Amint zsákutcába érsz, és lövegtornyokkal találsz szembe magad, elkerülted a jobbra vezető kis sziklás utat. Azon keresztül menj be az előbázisba. Tisztítsd meg magadnak az autóból a terepet, majd mássz ki. A kapu bal oldalán találsz egy gyalogost és vele egy kapcsolót is, mely a továbbjutást segítő út kapuját nyitja ki. Irány Mékó és azzal a bánya.

Tovább gurulva már rakétás egységek is állják az utad. Vigyázz, keményen pusztítanak, ha eltalálnak. Utánuk lassan eléred az úttorlaszt, amelytől már csak gyalog vezet tovább az utad. Két hullámban érkeznek majd az ellenfelek. Az elsőnél a sziklák lágy ölében érdemes megbújni, fokozott figyelmet szentelni a geth mesterlövészekre és az ő csinos lézercsíkjukra. A második hullám pedig fenn a hegyen, a bánya bejáratánál lesz. Ott érdemes a dobozok mögött elbújva irtani a gonosz úrlényeket. Kemény ellenfél az a páncélos, főleg így gyalogosan, Mékó nélkül. Ajánlatos a gránát használata! Az elhalálozásuk után irány a bánya!

Mesterlövész és gyalogos páros vár rád a csőben, majd kezelésbe veheted a liftet. A kék energiamezőben megpillantod Liarát és elbeszélgethetsz vele. Elmondja, hogyan tudod kiszabadítani, ám Te más módszer után fogsz nézni. Jobbról érkeznek ellenséges egységek, hogy megkeserítsék drága életed. Keserítsd meg inkább te az övéket, majd aktiváld a bányászlézert. Megnyitsz vele egy átjárót, mellyel a Liara mögötti energiamezőhöz mehetsz, és kikapcsolhatod azt. A kék lény nagyon hálásan elmondja a szükséges információkat, és ő is a csapatodhoz szegődik.

Kedvenc úrlényem fajtájából érkező főgonosz, tessék nagyon figyelni, baromi jól néz ki ez a pofa is! Nem lesz nehéz dolgod, koncentrálj a Kroganre, majd jöhetnek a társai is szép sorban. Animáció következik és újra a Normandia fedélzetén találsz magad, újabb fővel bővült csapattal.

1.5. Novéria

A következő úti célod Novéria. A kikötőbe kilépve, rögtön megállítanak és ezt a szigorú törvényekre fogják. Semmi gond, a csevely után elengednek. Beszéljess el Gianna Marasinival, a recepcióossal. Elrendez neked egy találkozót Anoleis-szal, aki

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

nagy csókosa Sarennek. Menj hát Anoleis irodájába, és érdeklődj a keresett hölgy holléte felől. Nem tudod semmiről sem meggyőzni, plusz nem is valami segítőkész. Tartja magát a kőkemény protokollhoz. Igen, hogyne, persze. No mindegy, hagyd magára a törvényeivel, majd menj ki az irodából, hogy újra egy ismerős arccal találkozhass.

Gianna halkán megsúgja, hogy érdemes lenne Lorik Qui'innal találkoznod, akire a hotel bárban lelhetsz rá. Menj fel a bal felső lifttel a bárhoz, majd menj az asztalnál ülő Lorikhoz. Segít neked, ha segítesz neki. Fair ajánlatnak tűnik, így hát menj bele a biznyszbe. Meg kell látogatnod a Szintetikus Intelligenciát a Plázában. Az öröket el tudod küldeni, de el is pusztíthatod őket. Takarítsd meg a helységet, majd menj fel az emeletre. Az emelet bal felső sarkában, megtalálod a keresett gépet és letöltheted róla az adatokat. Kifele menet azonban gondokba ütközl...



Keira Stirling megkérdőjelezi jelenléted helyességét. Fegyvereddel győzd meg, hogy már bizony nincs hozzászólási joga a dologhoz. Érdemes először segédeit leszedni, majd utána foglalkozni vele egy narancsos doboz mögül. Mehetsz vissza a bárba. Amint belépsz, Gianna megállít, hogy hazudj a bizonyítékról Loriknak. Választhatsz, hogy hazudsz-e neki vagy sem. Amennyiben Giannát pártolod, Lorikot állítsd Anoleis ellen, majd menj Anoleis irodájába. Ott beszélj ismét Giannával, jelezd neki, hogy megvan a bizonyíték Anoleis ellen, és így letartóztatásra kerül a gazfickó. Amennyiben nem akarsz hazudni Loriknak, csak beszélj vele, hogy megvan a bizonyíték és odaadja a garázskulcsot.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Mindkét esetben megvan hát a garázskulcs, így menj oda a bal alsó lifttel. Mutasd meg az űrnek a belépőkártyád és lépj be a Mékóhoz. Hm, kisebb tűzharcba keveredsz, segítsd a helyi katonáknak legyőzni a robotokat, majd a csevely után szállj be a Mékóba, hogy érezhesd a kinti hűs fuvallatot és hóvihart.

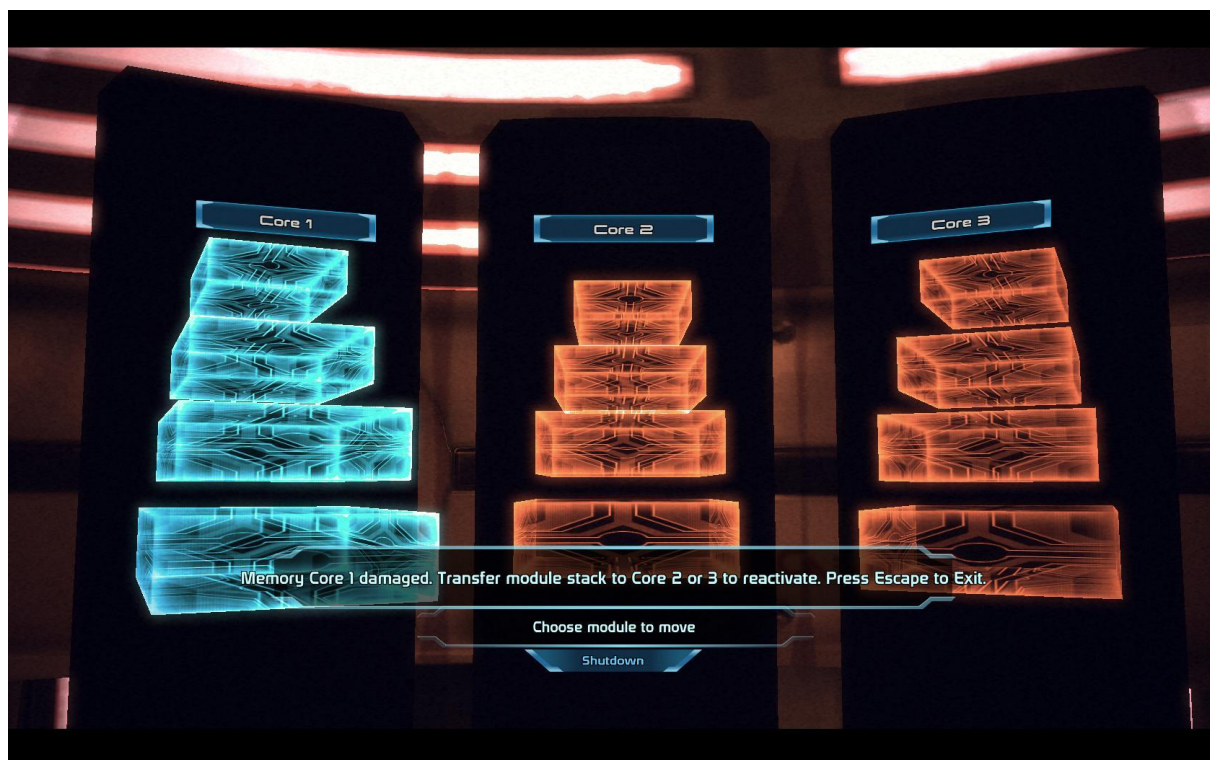


Célot elérni a 15-ös Csúcsot. Át is hajthatsz mindenkin, vagy meg is küzdhetsz velük pár tapasztalati pontért. Ha megküzdesz velük, sose vállalj fel sok ellenséget és mindig dolgozz tisztas távolságból az ágyúval. A bázishoz érve sajnos ki kell szállnod, és gyalog kell folytatnod a túrát. Az ajtón belépve kroganekkel és gethekkal találkozol. Likvidáld őket, majd indulj a lift felé. Piti geth robotokkal találkozol, de amik utánuk következnek... Új ellenségfajták, a reknik. Eme torzonborz bogarak még meg fogják keseríteni életed. Nem árt, hogyha szerves célpontok elleni lőszerre váltasz. Eme rovarfajzatok keményebbek ellenfelek lesznek, mint eddig a robotok. Menj le a lifttel, majd haladj a Mira mag helyiségbe. Persze előtte rovarirtás. A konzolt aktiválva egy rejtvényt kell megfejtened, vagy 100 omni géért cserébe feltörheted. A rejtvény lényege az, hogy a bal oldali panelről a kék téglalapokat át kell mozgatni a jobb oldali panelra.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>



Egy lehetséges megfejtés:

B = Bal, K = Középső, J = Jobb

B - J
B - K
J - K
B - J
K - B
K - J
B - J
B - K
J - K
J - B
K - B
B - J
B - K
J - K

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

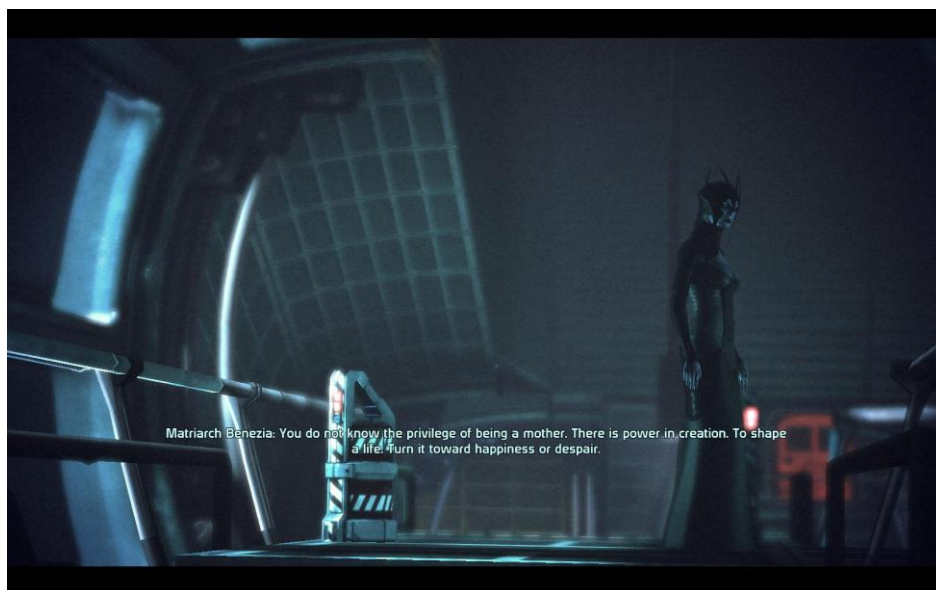
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Beszélgess el Mirával, aki elmondja neked, hogyan aktiválhatod a generátort és a vasutat. A lifttel menj fel a tetőre a konzolhoz. Nem árt, ha megtisztítod előtte a tetőt. A konzollal kinyitottál pár ajtót a bejáratnál, menj tehát vissza oda. A bal oldali helységben vissza kell állítanod a reaktort, még pedig úgy, hogy megjavítod az üzemanyag vezetéket. Menj vissza a Mira magba, vigyázz a reknikre. Már csak egy zárt ajtó választ el a vasúttól. Választhatsz. Vagy aktiválsz a plazma ágyút, amivel az alagútban lévő rovarokat elintézed (ehhez mérnöknek kell lenni a csapatban), vagy pedig túlterheled a terminált, kinyitod az ajtót, és Te magad győzöd le őket. Viszont onnantól már szabad az út a Szakadék Állomásig.

Amint megérkeztél az állomásra, máris lifthe szállhatsz, fönt Ventrail kapitánnyal találkozol. A dialógus megszakad, megtámadták az állomás eme részét. Segíts a katonáknak legyőzni a lényeket, majd a kapott kártyával menj le a másik lifttel. Ott találkozol egy kissé megfélemlített emberkével, akinek csúnya vég jutott. Legyőzve a rovarokat kutasd át a testet, majd vedd el a belépőkártyát. A konzolba belépve adjátok meg a kódokat, majd gyorsan iszkoljatok fel a lifttel. Győzd le a hazug katonákat, majd lépj be az utolsó helységbe.

Itt van a nőszemély, akit kerestél. Főgonosz, ám nem oly vészes kategória. Folyamatosan küldözgeti rád az aszári kommandósokat, mindösszesen három hullámban, és mindegyiktől gyengül. Javaslom, hogy keress egy stabil fedezéket, és onnan lőj szép nyugodtan az ellenfelekre. A harmadik hullám után már Beneziával kell megküzdened, de nagyon laza lesz. Legyőzése után egy fontosabb döntést kell meghoznod: életben hagyod-e a rovarok úrnőjét, avagy sem. Ezek után visszamehetsz a vonathoz, majd a Normandiára.



További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

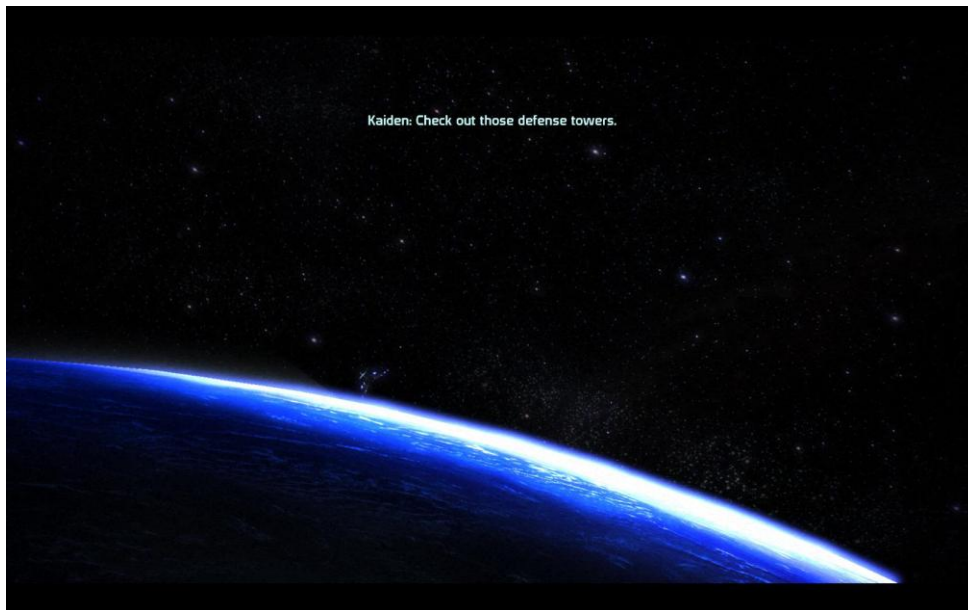
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Amint lezajlott a hagyományos megbeszélés, menj a csillagtérképre, ahol Joker hangja fogad, üzeneted érkezett. Menj vissza a Komm-szobába és hallgasd meg az üzenetet. A Vermárra kell menned. Irány hát a bolygó!

1.6. Vermár

Szállj be újra a Mékóba, ezen a festői szépségű bolygón. Két ellenőrzőponton kell majd áthaladnod, természetesen az út nem lesz túl egyszerű. A Kolosszusok jelentik majd a fő problémát, de könnyen likvidálhatóak ők is úgy, ha először nekik rohansz az autóval. Ekkor felborulnak, és lesz időd a felrobbantásukhoz. Az első ellenőrzőponthoz érve még ne szállj ki, próbáld az ágyúval kilőni a kapu felett lévőket, majd csak ezután menj fel a lépcsőn és aktiváld a folyosó végén lévő két kapcsolót. A baloldallal az AA ágyút ütöd ki, a másikkal a kaput engeded fel. Máris előrébb mehetsz a Mékóval.



A második ellenőrzőpont ennél valamivel könnyebb. Ugyanez a helyzet, csak egy kapcsoló van a kapu felengedéséhez. Ezután már csak kisebb útszakasz következik, és megérkezel a szalarián táborhoz, ahol a csoport vezetője már várt és indulatos beszélgetésbe elegyedik veled. Nem tetszik neki és másoknak sem Wrex mentalitása, ezért megkér, hogy a küldetés előtt beszéljess el vele. Menj hát oda hozzá, épp a folyóparton lógatja az orrát szegényke. Ahhoz, hogy melletted maradjon, maxon kell lennie vagy az elbűvölés vagy a megfélemlítés képességednek. A beszélgetés után menj vissza a vezetőhöz, majd kezdődhet a küldetés.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Pocsolyába léptél és sáros lett az új cipőd. De ne törődj vele, menj el jobbra, hogy deaktiváld az újabb AA ágyút a pici toronyban. Miután megtörtént, indulhatsz tovább, mondjuk a felső bejáraton át. Belépve százkás idegenek fogadnak, nagyon könnyen elpusztíthatod őket, nem lesz gond. Elérve az ajtó konzolját, választhatsz: aktiváld a védelmi rendszert és megsemmisítesz minden épületben lévő ellenfelet a szalarián társaiddal együtt, avagy megbirkózol magad az örök likvidálásával.



Menj le a cellákhoz, ahol elbeszélgethatsz az egyik fogollyal. Mindenképp rád támad, társaival együtt. Büntesd meg őket, mint egy dühös domina, majd kapcsold le a riasztót. Ezután friss levegőt szívhatsz, és elbeszélgethatsz Rana Thanoptissal, az egyik főmérnökkel. A csevely után szállj be a liftbe, majd aktiváld a protian szerkezetet. Animáció. Fejedelem. Nem fogod őt szeretni. Most már visszamehetsz a lifttel, és megnyílik egy másik útvonal is. Pusztítsd el a geth robotokat, majd menj ki a zsiliphez, hogy letegyétek a bombát. Válassz egy embert, hogy ki maradjon ott ügyelni rá.

Miután eltávoztál, egy geth űrhajó csap le a bombára, és választanod kell, hogy Asht, vagy Kaidant akarod-e megmenteni. Egyiküknek sajnos mindenképp véget és a játék. Amint odaérsz, Sarennel találod szembe magad. Nem lesz nehéz küzdelem, főleg társaid segítségével. Folyamatosan mozogj, hogy ne találhasson el, közben pedig röptesd felé a golyókat. Amint lement az életeréje kb. 20%-ra, animáció következik és vége ennek a bolygószakasznak is.

A szokásos csevelyek után, irány a csillagtérkép és a Férosz bolygó.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

1.7. Férosz

Egy bolygó, ahol a sztori rögtön harccal kezdődik. Egyből sejteni lehet, hogy nem sok nyugalomra számíthatsz ezen a terepen. Menj fel a lépcsőn, szedd le a getheket, majd lépj be a bázisba, a Zhu Reményébe. Beszélj Fai Dan-nal, aki megbíz a terep megtisztításával. Persze azon nyomban meg is támadnak titeket a geth harcosok. Menj be a toronyba. Eltévedni nem tudsz, egyelőre zárt ajtók fogadnak mindenhol. Amint az utolsó gethet is lemészároltad, visszamehetsz Fai Danhoz, aki elérést biztosít a garázshoz.

Menj be az immár nyitott liftbe, ami levisz a garázshoz. Ott is tűzharcba keveredsz, de nem lesz túl veszélyes. Szállj be a Mékóba és irány az ExoGeni. Hm, páncélosok törnek az életedre. Tudod a taktikát, nekirohanni és szétlőni őket. Nem sokára elérsz egy kisebb földalatti bázishoz. Szállj ki a járműből, és fuss be oda.

Rögtön elkezdenek kérdezősködni, és a segítségedet kérik. Mentsd ki az egyik nő lányát az ExoGeni bázisról. Hát jól van. Ismét egy kis kocsikázás, majd szállj ki az ExoGeninél.

Itt egy elég nagy terep vár reád, de semmi különleges nem lesz, leszámítva egy-két ellenséges robotot. Menj lefelé baloldalt, ahol az elveszett lánnyal találkozhatasz. Ő elmondja, miért támadták meg a gethek a bázist, és hogy egy űrhajó kapcsolódott rá, ezért nem éritek el a Normandiát sem. Le kell hát kapcsolni az űrhajót. Menj hát a fő szintre, és kezd el felrobbantani a tartókapcsokat. Eltévedni nem tudsz, csak szűk folyosók vannak előre felé. Három felrobbantása után, elérkezel a kapuirányító terembe, ahol egy rejtvényt kell megoldanod. Nagyon egyszerű lesz: a 2., 4. és 5. kapcsolót kell aktiválnod, majd meghúzni a kallantyút. Ekkor a hajó leválik a bázisról, szabad utat adva ezzel a kommunikációnak. Irány vissza Juliana Baynham.

Kellemetlen szituációba keveredsz, de ne is zavarjon az ügy, csak beszélj a célszeméllyel, aki arra kér, hogy ne öld meg a lakosokat, hanem használj inkább semlegesítő gránátokat. Kapsz gránátfejlesztést. Hát jól van. Mékóba be, irány vissza Zhu Reménye.

Amint eléred a bázist, zombik hada támad rátok. Öld meg őket, majd menj be a kapun, csald magadhoz a zombikat, és miután végeztél velük, dobd oda a gránátot a fentről lövő embereknek, mire azok elájulnak. Továbbhaladhatsz.

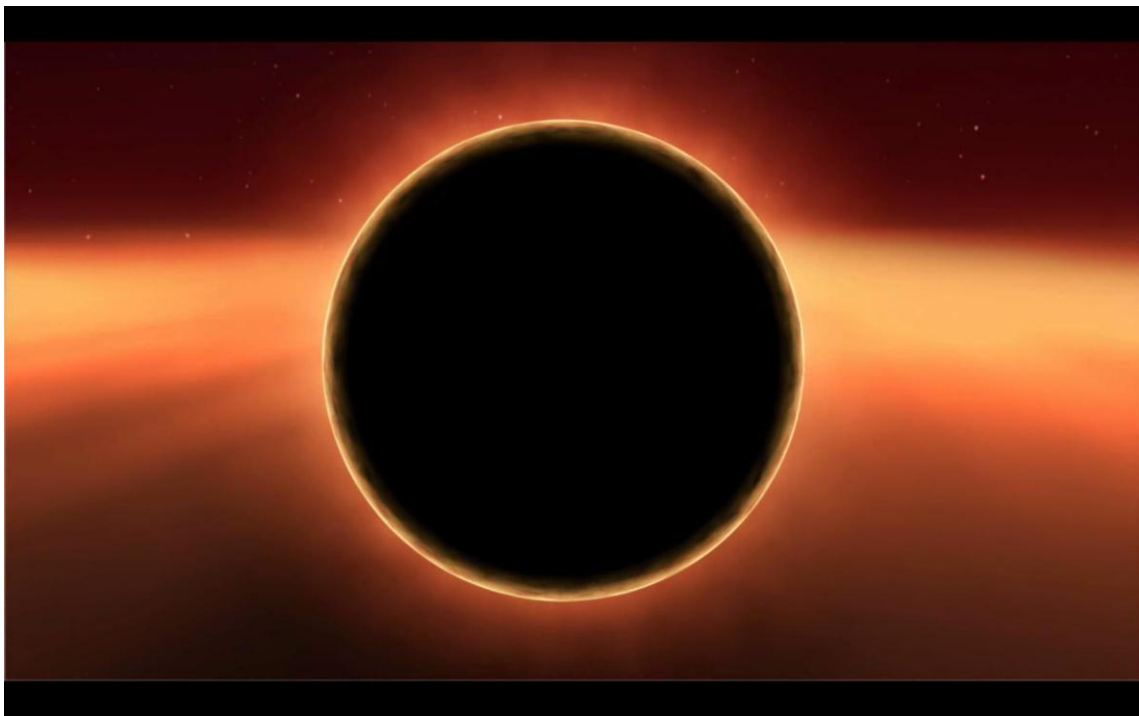
További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

A bázis előtt elbarikádozták magukat az őslakosok, vigyázva dobáld a gránátokat, zombik is lesznek. Persze ha RE pontokat akarsz kapni, meg is ölheted az összes fertőzött embert is, de a lényeg az, hogy a bázis északi felén aktiváld a konzolt, ugyanis akkor animáció következik. Az életben maradtak újabb kéréssel fordulnak hozzád. Derítsd fel a bázis alatt elterülő helységet. Nem lesz hálás feladat, azt garantálom.

Lent egy növény vár téged. Célod az lesz, hogy megsemmisítsd a 6 kapaszkodó csápját. Ezzel eddig semmi probléma nincs, csak hogy minden egyes lövéssel, felébreszted a zombikat, illetve az aszári klónokat. Érdeemes várni egy-egy csáp között, hogy feltöltődjete. A hatodik csáppal is végezve előtűnik egy foglyul ejtett aszári, és hasznos infókkal lát el. Visszakerülsz Zhu Reményébe, ellátnak tanácsokkal, meg egyéb okosságokkal, majd visszamehetsz végre a Normandiára.



1.8. Fellegvár újra

Egy jó lehetőség, hogy befejezd a Fellegvárban található melléküldetéseket. Amúgy pedig Udínával kell beszélned és a szenátussal. Heves vitába kezdetek, majd mikor Joker jelentkezik, visszakerülsz a Normandiához. Anderson kapitánnyal kell beszélned ezek után. A bárban vár rád. Egy igen bátor cselekedetet fog végrehajtani. Siess vissza a Normandiára, majd irány az Ílosz bolygó.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

1.9. Ílosz

Joker sikeresen bedobja a Mékót a tenyérnyi területre. Ezután nem tudsz szegény járművel továbbmenni a hatalmas lezárt kőfal miatt. Nincs más hátra, mint hátra, azaz fordulj visszafelé. Meg kell keresni a generátort, amivel ki lehet nyitni a főkaput. A Mékóval elpusztíthatod azon ellenfeleket, amiket láatsz a járműből, így megkönnyítve a dolgodat, majd szállj ki és gyalogosan küzdj meg a geth erőkkal. Menj egészen hátra (sajnos az első lift nem működik ...MÉG...), majd hallgasd meg a sérült hologram üzenetét. Aktiváld a kapcsolókat, hogy kinyíljon az út a jármű előtt, és menj vissza az előbb nem működő lifttel. Most már szabad az út a Mékó és előtted.



Kisebb geth erőbe ütközöl, majd hirtelen egy pajzs csapdájába kerülsz. Mi lehet ez, ki küldhette? Ki kell deríteni! Szállj ki az autóból, és menj be jobbra az ajtón. Ott beszélj el az ősi protian mesterséges intelligenciával, amittől sok-sok információt szerezhetsz. A beszélgetés után irány vissza a Mékó, és minél gyorsabban érd el a Vezetőt. . .

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

1.10. Fellegvár - végjáték

A Fellegvárat rendesen megtámadták. Rögtön a tér elején ellenállásba ütközöl, de ez még semmi, nyugi. Amint eléritek a tornyot, váratlan dolog történik. A tér kissé megfordul, és te a tátongó mélységbe fogsz mászni szupercipőddel. Ez a terep két részre osztható. Az első megmérettetésed egy geth űrhajó elpusztítása lesz. Folyamatosan küldözgeti rád a gyenge, ugyanakkor idegesítő robotokat, miközben végig kell szalomoznod a fedezékek közt, és aktiválni a konzolokat, amelyek a légvédelmi ágyúkat aktiválják. Ha fejlett mérnöki képességekkel rendelkezik a csapatod, akkor könnyebb dolgod lesz, mivel plusz egy konzolt tudsz aktiválni. Az űrhajó lezuhanása után jöhet egy kis pihenő rész, majd a még durvább összeütközés.



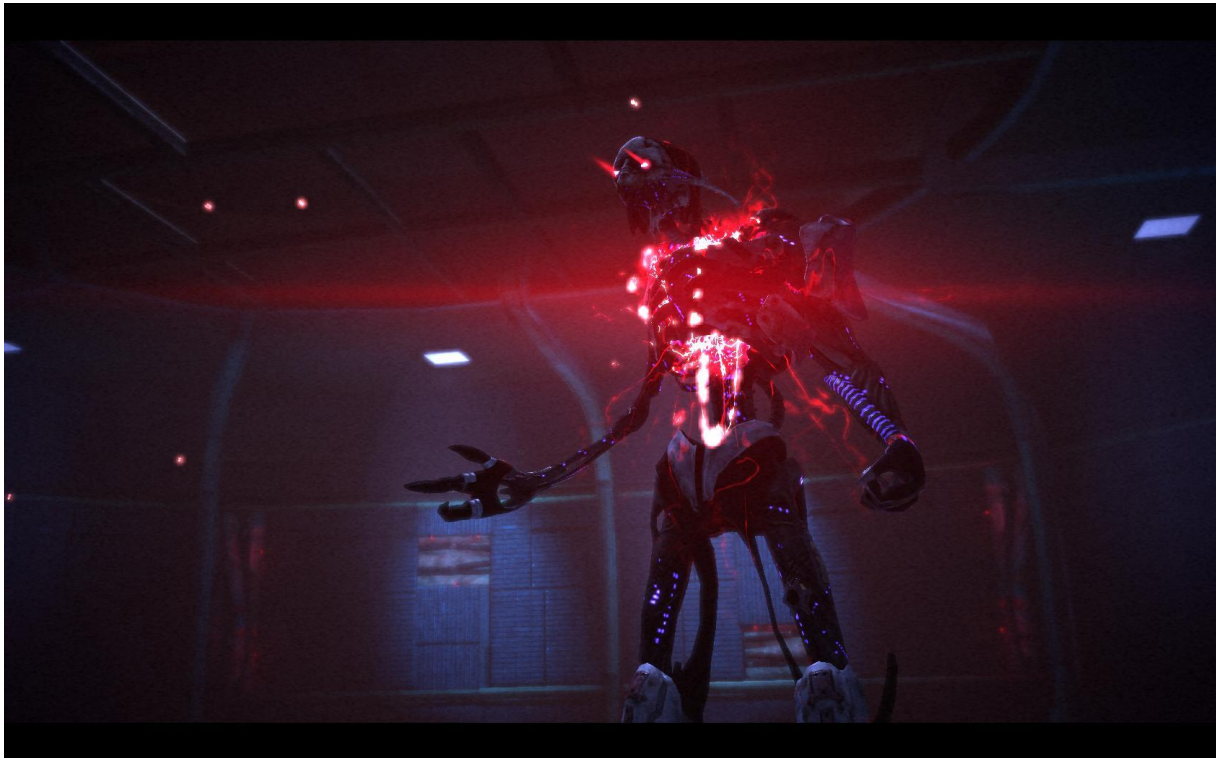
Ezen a részen nehézágyús tornyokat kell elpusztítanod, geth robotokkal fűszerezve. Igen nehéz, ha nem találsz jó fedezéket. Tarts tisztes távolságot a tornyoktól, hogy mindig csak egy tüzeljen rád, és próbálg olyan fedezéket találni, ahol a rakéta felrobban előtted, ám te könnyedén ki tudsz lőni onnan. Ez lesz a legegyszerűbb megoldás. Az összes torony elpusztítása után, még krogan harcosokkal és gethekkal találkozol, majd megérkezel a toronyba, ahol Saren már vár rád...

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Ha maximumon van az elbűvölés, vagy a megfélemlítés képességed, akkor a beszélgetés során rá tudod venni, hogy vessen már véget az életének saját kezűleg. Amennyiben nem, meg kell küzdened vele. Ez még nem lesz olyan vészes, hátrálj a fák közé, és használd azokat fedezékül. Társaid nagyon sok segítséget nyújthatnak, becsüld meg őket. Halála után animáció és döntés. Emberek életét mented-e meg, avagy a konzulátusét. A döntés után jön a végső csata...



Na, ez durva lesz. Eszméletlen erős védőpajzs védi Sarent, és ha csapattársaidat nem élesztgeted folyton, végzetes eredménnyel záruló küzdelemben vehetsz részt, azt garantálom. Tehát: én személy szerint a puskát ajánlom, mivel szinte mindig közelről találkozol a bestiával. Az elől lévő fal biztonságos menedéket nyújthat egy ideig, használd ki, de csak vész esetben, ugyanis Saren védőpajzsa nagyon gyorsan vissza tud tölteni. Amikor a falra mászik, és piros gömböket lő feléd, rohanj jobbra-balra, nincs mit tenni és eszméletlen kemény csapásokat mérhet rád velük. Élete felénél animáció következik, majd ugyanezzel a taktikával vidd le a másik felét életcsíkjának... Saren bevégeztetett.

Eme végjáték után már csak egyetlen, utolsó döntést kell meghoznod: ki legyen az új szenátus vezetője, majd elindulsz egy újabb vadászatra...

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

2. Mellékküldetések:

2.1. Fellegvár:

Aszári Úrnő

Menj a Consort részbe, és beszélj a recepcióssal, aki beenged Shai'ra-hoz. Légy vele öntelt mácsó. Ezután mehetsz Chora Odújába, hogy elcseveréssz General Septimussal, majd mehetsz is vissza a csajszihoz, hogy megkapd méltó jutalmadat. Izgi lesz, ez volt a jelenet, amiért a balhé folyt nemrégiben, mikor a különféle szervezetek kikeltek a játék erotikus töltete miatt...

Xeltan

Annyi az egész, hogy visszamész a nagykövetségre és megkeresed Dint, akinek a segítségével előkerítheted a mutánst, és megkérheted, hogy maradjon jó fiú.

Őr szkennelés

Rögtön az első Tanácsstagokkal való beszélgetésed után a téren találkozol egy férfival, aki egy Őrzőt vizsgál, valószínűleg illegálisan. Megkér téged, hogy szkenneld le az összes Fellegvárban található, és töltsd fel a kis kütyűjére. Az Őrzők lelőhelyei erre találhatóak:

Torony - 4
Szárnyak felső része - 3
Szárnyak alsó része - 1
F-VÉD - 2
Prezidencia - 8
Kikötő - 1
Szárnyak bejárata - 1

Rita testvére

Na, végre egy kicsit nagyobb volumenű küldetés. A bárban beszélj Ritával, aki elpanaszolja, hogy mily rég nem tért haza hőn szeretett testvére. Irány hát ezután Chora Odúja, ahol elcseveghetsz Jennával. A tulaj ezt a párbeszédet hallotta, és behív irodájába. A lányért cserébe azt kéri, hogy bonyolíts le egy fegyverüzletet. Az alsó piacnál kerül sor az áru átvételére, de természetesen nem lehet harc nélkül lebonyolítani, így hát elő a fegyvereket.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Jax lesz az igazán kemény móka, ezért érdemes őt utoljára hagyni. A küzdelem meghozza gyümölcsét: tiéd lehet a fegyver, a lány és a sok-sok tapasztalati pont. Persze miután visszamentél Chellickhez és Ritához.

Otthon

A főtéren beszéljess el Samesh Batiával, aki megkér, hogy hozd vissza felesége holttestét. Itt is egyszerű a dolgod, menj a bárba, és keresd meg Clerk Boskert, akit egy kis agresszív hozzáállással meg lehet győzni a dolgokról. Ezek után nincs más hátra, mint visszamenni Sameshhez, és bezsebelni a jól megérdemelt tapasztalati pontokat és pénzt.

Jahleed félelme

Ez egy érdekes küldetés. Két barát közti viszályt kell megszüntetned azzal, hogy eldöntöd, melyikük hazudik. Jahleed az F-VÉD akadémián van, Chorban pedig az alsó piacoknál. Beszélj mindkettőjükkel, majd állapítsd meg, hogy Jahleed hazudik. Azt állította, hogy valaki meg akarja ölni. Mekkora szemenszedett hazugság! Ebben a világban, ilyen elő sem fordulhat!

2.2. Novéria:

Kémkedés

Mallene Callis megkér arra, hogy kémkedj neki Rafael Vargasról, aki a hotel bárban tartózkodik. Beszéljess vele sokat, hogy kinyíljon a szája az eszköz működésével kapcsolatban, majd a megszerzett információk birtokában visszatérhetsz Mallenehez, bezsebelni a jutalmat.

2.3. Férosz:

Akkuk

A leomlott hídnál találhatsz rájuk. Természetesen nem lesznek egyedül, le kell győznöd a gonosz ellenfeleket, és visszatérhetsz Reynoldshoz.

Vízművek

Ehhez a küldetéshez le kell menned az alagútba. A falak mentén megtalálod mind a három kapcsolót, melyeket vissza tudod állítani a vizet. Mindhárom átállítása után visszatérhetsz Macha Dole-hoz, aki bőségesen megjutalmaz mindezekért.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Gethek az alagútban

Erre a helysége az alagút keleti részén találhatsz rá, egy hídon át. Pár geth próbálja megnehezíteni küldetésedet, legvégül pedig krogan harcosok. Miután őket is legyűrted, lődd szét a geth jeladót, majd térj vissza Fai Danhoz.

Adatmentés

A kis bázisban, ahol megkértek, hogy szabadítsd ki az elveszett lányt, van egy figura, aki arra kér, hogy az ExoGeniben lévő konzolt törd fel, és tedd rá az ott lévő adatokat az általa adott kütyüre. A gépezetet az ExoGeni bejáratta szembeni zárt ajtó mögött találod.

3. UNC mellékküldetések:

3.1. Megvadult VI

Helyi csillaghalmaz – Sol rendszer - Hold. Három bunkerben kell végigharcolnod magad. Feladatod megsemmisíteni a három konzolt és a droidokat. A szerencsés küzdelem után egy igen értékes jutalmat kapsz, mégpedig egy speciális fejlesztést. Választhatsz, hogy Kommandósra, vagy Rohamosztagosra akarsz specializálódni.

3.2. Aszári diplomácia

Egy kódolt üzenetet kaptál Nassana Dantiustól. A követségen találod meg őt. Testvérét, Dahliát kell visszahoznod. Utazz az Artemis Clau rendszerbe azon belül pedig a Macedon rendszerbe. Mékóba be, majd irány a központi ellenfél bázis. Szokásos űrkalóz egységek várnak reád. Ügyeskedd végig magad a bázison, semmi nehézség nem lesz benne, majd fedezd fel, hogy szegény lány halott. Értesítsd Nassanát, majd vedd át jutalmad.

3.3. Geth jelenlét

Ahhoz, hogy behatárold a geth-ek fő bázisát, négy kisebb lelőhelyüket kell megsemmisítened: Hong, Tereshkove, Vamshi és Gagarin rendszerek. Ezek után megkapod a főbázis koordinátáját, amely a Grissom rendszerre mutat. Nincs mit gondolkodni, el kell pusztítani mindenkit a bázisban. A számítógépeket kutasd át, amelyek adatai a Normandiára töltődnek. Ezek után már csak egy teli kell Talival.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

3.4. Tűsz

A Hádész Gamma csillagködben található Farinata bolygó lakosai elrabolták Parliant főemberét, és bizony neked kell őt kimentened a csávából. Végre emberek ellen fogsz küzdeni, legalább változatos a kínálat. Sajnos időre megy a dolog, így nem árt, ha a számláló lejárta előtt megsemmisíted a katonákat. A tűszt a hídon tartják fogva. Békésebb emberek beszélhetnek a fogva tartójával, hogy engedje el, de meg is lehet ölni, ha úgy hozza a kedved.

3.5. Eltűnt űrgyalogosok

Admiral Kahoku kér fel arra, hogy találd meg elveszett katonáit az Artemisz Tau, Spárta rendszer Edolus bolygóján. Az admirálist a Fellegvárban találod, a tanácsteremben. A küldetés felvétele után már kezdődhet is az utazás. Mékóba be ismét, és vezess a kijelölt pontra. Még jó, hogy kocsiban ülsz, ugyanis egy Tresher Maw támad rád. Folyamatosan maradj mozgásban, és közben tüzelj a Mékó ágyúddal. Legyőzése után szállj ki a Makóból. Sajnálatos módon már csak a holttesteket találod a földön. Térj vissza az admirálishoz, hogy közöld vele a rossz hírt.

3.6. Eltűnt kutatócsapat

Az elveszett felderítő csapatot a Hádész Gamma csillaghalmaz – Antaeus rendszer – Trebin bolygóján találod. Annyit kell tenned, hogy bemész a bányába és megölöd a zombikat.

3.7. Ellenséges foglalás

Helena Blake - akit Barla Von irodája mellett találsz - megkér, hogy likvidáld két unszimpatikus ismerősét. Aha, hát jó... A két ismerős pedig két nagykutya bűnöző, két külön bolygón.

Az első: Gemini Sigma csillaghalmaz – Han rendszer – Mavgnon bolygó. Egy földalatti létesítményben találod meg a fejest, természetesen csatlósokkal körülvéve, hogy azért mégse legyen oly könnyű az élet.

A második: Hádész Gamma csillaghalmaz – Dis rendszer – Klensal bolygó. Itt is egy föld alatti létesítményben vannak ugyanazon típusú ellenfelek.

Mindkét nagykutya legyőzése után visszatérhetsz Helena Blakehez. Ám ő nem ugyanott lesz ahol eddig, hanem a Lófej csillagköd – Fortuna – Armaranthine

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

bolygón. Ha le akarsz tartóztatni, vagy fel akarsz oszlatni a csapatát, harcolnod kell vele, tehát csak óvatosan.

3.8. Elveszett modul

Utazz az Attikai Béta csillaghalmaz – Herkules rendszer – Eletania bolygójára és automatikusan megkapod ezt a fantasztikus feladatot. A dolgod annyi, hogy elmész a bányába, megküzdesz a gethekkal, majd elkezded majmokat csekkolni. Nem vicc, egy rakás majmot kell végigellenőrizned, hogy megtaláld a keresett cuccot. Másik alternatíva, hogy kinyírod mindet, de mindegyik megölésével RE pontokat kapsz.

3.9. ExoGeni telep

A Férosz bolygón hallasz egy üzenetet, ott ahol elvágta az űrhajó „kezét”. Valamiféle mintákról szól, amelyek a Sártenger csillaghalmaz – Vosztok rendszer – Nodacrux bolygójára lettek küldve. Keressük hát meg.

A gyárban küzdj meg az összes Torián harcossal, majd találkozhatasz Dr. Ross-szal, akivel elbeszélgetve vége is a küldetésnek.

3.10. Kyle őrnagy

Ismét Admiral Hackettnek kell segítened. Megkér, hogy kémkedj egy katona, Major Kyle után. Ehhez el kell utaznod a Hawking Éta csillaghalmaz – Centúrió rendszer – Presrop bolygójára. A konzol segítségével bonyolítsd le a beszélgetést. Gyorsan menj a narancssárgán megjelölt konzolhoz, hogy kinyisd az ajtókat a központi részhez. Ott pár ellenféllel kell megküzdened, majd elbeszélgethetsz Kyle őrnaggal. Ha ügyesen meggyőződsz, harc nélkül megúszhatod eme beszélgetést, ha pedig nem, akkor bizony harcolnod kell a végsőig és csak azután visszatérni a Normandiára.

3.11. Segélyhívás

A Fellegvárban egy helyi katona tesz jelentést a bázisnak, miszerint eltűnt egy társuk az Argosz Ró csillaghalmazban. Menj hát oda, azon belül is a Hidra rendszer Metgos bolygójára. Amint földet érél és megtaláltad a lezuhant hajót, rájössz h ez csapda. Éld túl az összeütközést, majd visszatérhetsz űrhajódra.

Wheeler
wheeler@thesource.hu

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:

Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&

Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>