

FIAMME NEL DESERTO

Vi stavate chiedendo come mai TGM non avesse mai pubblicato la soluzione di Fallout 2? Beh, da ora in poi il problema non esisterà più, perché in questa pagina vi presentiamo una soluzione esaustiva che vi guiderà attraverso tutte le locazioni del gioco. Le abbiamo ordinate in base alle nostre partite, ma tenete presente che le quest essenziali sono poche, e le altre possono essere affrontate in qualsiasi ordine...

Anzi, spesso sarà consigliabile lasciare indietro le più ostiche, per riprenderle in seguito, quando il conseguimento di nuovi livelli e la disponibilità di nuovi armamentari vi permettano di sviluppare la necessaria potenza di fuoco.

Cliccate sui nomi dei luoghi per leggerne i corrispondenti walkthrough.

Alessandro La Spada (dall'inizio a Vault City), *Kaleb* (da Vault City alla fine) e *Danilo* (suggerimenti integrativi)

ARROYO

L'avventura inizia con un dialogo con la 'grande vecchia' di Arroyo, il villaggio fondato dal vostro antenato, il Vault Dweller. Ella vi preannuncerà la rovina del paese se non sarà recuperato un GECK, ovvero un "Kit per la creazione del Paradiso". Si tratta di una portentosa valigetta capace di fertilizzare il terreno su cui viene usata, cosa che per voi è essenziale, visto che i campi del villaggio sono ormai troppo desertificati per consentire a chiunque di trarne sostentamento. Prima di partire alla ventura, però, dovrete dimostrare di essere degni della missione. Come prova, la vecchia vi chiederà di entrare nel tempio del villaggio e uscirne con la reliquia del Vault Dweller.

Vi troverete direttamente di fronte all'ingresso del tempio. Entrateci e percorrete i livelli. Troverete alcuni scorpioni minori, facilmente battibili anche con la semplice lancia di cui sarete dotati.

Quando troverete la prima porta bloccata, usate Lockpick finché non riuscirete a scassarla. La seconda porta bloccata, invece, richiede l'utilizzo dell'esplosivo, rintracciabile in una giara lì vicino. Mettete la bomba in uno slot per le armi, avvicinatevi alla porta, cliccate per utilizzarlo, impostate il timer al valore che vi sembra più congruo (io ho lasciato 30 secondi) e poi allontanatevi. L'esplosione scardinerà la porta.

Nell'ultima sezione del tempio troverete un guerriero del villaggio, sconfiggendolo dimostrerete una volta per tutte il vostro valore in combattimento. Con un po' di scaltrezza riuscirete a evitare il combattimento semplicemente parlando: ditegli che non è necessario farsi del male, e che sarebbe terribile se un allenamento come quello che vi propone finisse in tragedia, magari per un semplice colpo troppo forte. Per usare questa strategia dovrete avere un punteggio di Speech sufficientemente alto, altrimenti potrete solo combattere.

Ritrovata la maglia del Vault Dweller, tornerete al villaggio e scoprirete che uno dei pochi commercianti che potrebbero avere un oggetto così antico come il GECK, Vic, è rintracciabile a Klamath. Prima di andare a trovarlo converrà eseguire alcune missioni, in modo da lasciare il villaggio con un piccolo bagaglio di esperienza e denaro.

In una delle tende troverete Hakunin, lo sciamano. Oltre a curarvi gratuitamente, vi chiederà di ripulire il suo giardino da un paio di piante mutanti. Fatelo e, oltre ai px, egli si offrirà di crearvi un po' di polvere curativa, qualora gli portiate gli ingredienti. Setacciate le tende del villaggio, rubate senza pietà e li troverete entrambi (uno è nella tenda di vostra zia, dove troverete anche 100 dollari).

Avvicinandovi al pozzo noterete i piagnistei di Feargus (notare la battuta: Feargus Urquhart è uno dei project manager della Interplay...). Usate Repair sul pozzo, per rimetterlo in sesto e guadagnare 100 px.

Parlate con tutti i PNG del villaggio: un paio di guerrieri si offriranno di allenarvi in combattimento. Uno vi aumenterà Unarmed combat, l'altro Melee weapons.

Andando nella locazione a sud, vicino al ponte, troverete Mynoc, armato di una lancia particolarmente efficace. Se avete almeno sei punti di percezione, noterete che la sua punta è più affilata del normale. Mynoc vi chiederà di portargli una pietra focaia per fare la stessa cosa alla vostra lancia. La pietra si trova nella tenda di vostra zia: potete rubarla, scambiarla con alcuni sacchi di polvere curativa, oppure, se avete alta intelligenza e Speech, semplicemente convincerla a parole.

L'ultima quest riguarda vostro fratello, il cui cane, Smoke, si è perso al di fuori del villaggio, nella zona infestata dai gechi. Andate nella locazione a ovest di quella principale, combattete i gechi per fare esperienza (oppure evitateli con Sneak) e recuperate il cane nell'angolo a nord-ovest. Fate come se doveste parlargli e vi seguirà. Riportatelo a vostro fratello e avrete concluso le missioni iniziali. Uscite dal villaggio e partite per Klamath.

KLAMATH

È la prima cittadina che incontrerete, e contiene anche la prima brutta sorpresa. Appena entrati potrete parlare con Smitty, un'ubriacone che per 5 dollari vi darà alcune informazioni praticamente inutili. Molto più interessante è leggere la bacheca lì vicino, dove troverete indicazioni precise per raggiungere tutti i luoghi importanti di Klamath.

Il negozio di Vic si trova nella zona est, andateci subito. Lo riconoscerete dalla scritta "Vic" sul muro esterno. Una volta dentro, però, scoprirete che il titolare è assente. Aprite la porta del retrobottega e perquisite gli scaffali, in quanto prima di uscire dovete assolutamente trovare la radio, del resto non funzionante, e alcune fiasche di acqua, provenienti direttamente dal Vault 13.

Tornate vicino a Smitty e parlate con Torr, un giovane selvaggio che vi chiederà di aiutarlo a sorvegliare il bestiame. Ditegli di sì e vi troverete in una locazione speciale, in compagnia di Torr stesso, di due membri della famiglia Dunton un po' più a ovest, e di sei o sette scorpioni minori nella zona sud. La prima cosa da fare è uccidere gli scorpioni, cosa che vi permetterà di concludere la missione e ricevere 250 px. Inoltre potrete parlare con i Dunton, scoprendo che vogliono rubare il bestiame di Torr. La scelta è vostra: potete avvisare il ragazzo, che andrà a cercare aiuto (e a questo punto potete aspettare che ritorni oppure andarvene anche voi), oppure ingannarlo, dicendogli di sospendere la sentinella. In questo modo consegnerete il bestiame nelle mani dei Dunton. Io ho scelto la prima soluzione.

Tornati a Klamath, entrate nell'albergo dei Buckner e parlate con la matriarca. Scoprirete che Torr è scappato. La donna si offrirà di ricompensarvi se riuscirete a riportarlo a casa. Prima di andare a riprenderlo, però, sarà opportuno liberare Sulik, trattenuto qui come inserviente. Parlando con le due donne scoprirete anche che Vic, con ogni probabilità, è rintracciabile a The Den, una città a pochi giorni di cammino verso est. Ci andrete tra poco.

Pagate i 350 dollari per Sulik e portate via il vostro nuovo compagno. Mettevi il suo corpetto di cuoio e lasciate che combatta con il suo martellone, oppure dategli un combat knife, che visto il ridotto costo in AP gli consentirà di fare quattro attacchi per turno. Così Sulik arriverà a fare anche 30 danni per volta!

A questo punto uscite dalla locazione verso sinistra, trovandovi nelle vicinanze di un disastro aereo. Dovrete affrontare un robot, simile al Mr. Handy del primo Fallout. Fatelo

fuori e un po' più a sinistra troverete Torr, vicino al velivolo. Riportatelo a casa. Se volete rifarvi una parte del prezzo di Sulik, fatevi dare 100 dollari come ricompensa.

La signora Buckner vi proporrà un'altra missione, cioè ritrovare il suo amato Smiley, un cacciatore di gechi partito per esplorare le caverne lì vicino e mai più tornato. È una missione un po' difficile, vista la presenza di molti gechi dorati, che in corpo a corpo vanno a segno con facilità, quindi, se proprio non ce la fate, finite Klamath, fatevi anche The Den e poi tornate qui.

Una volta recuperato Smiley dalle cave, sappiate che tornando a Klamath e parlandogli nuovamente (lo troverete nel locale dei Buckner) vi spiegherà come scuoiare i gechi. Dal punto di vista statistico guadagnerete una perk. Da quel momento in poi, ogni volta che ne ucciderete uno, e potete trovarne tanti nella locazione a sud, potrete prendere la sua pelle e venderla a Sajag, il gestore del Golden Gecko. Niente di eccezionale, ma all'inizio i soldi scarseggiano e tutto fa brodo...

Non ho controllato l'eventuale presenza di livelli inferiori a quello di Smiley nelle toxic caves. È lui stesso ad accennarlo, ma dopo aver riparato il generatore (usate Repair su di esso, se Vic è nel gruppo ci penserà lui), per aprire la porta dell'ascensore è necessario un fantomatico dispositivo elettrico.

Nelle cave ricordatevi di indossare gli appositi stivali per evitare di subire danni camminando sul liquame tossico. Se avete Sulik e altri PNG con voi, dategli un paio di stivali per uno e li indosseranno automaticamente.

Una missione più facile riguarda la disinfestazione della città dai topi giganti. Recatevi nella locazione a ovest e parlate con i cacciatori all'interno dei palazzi. Uno di essi vi spiegherà di avere una chiave che consente l'accesso alla zona infestata dai topi.

Andateci, meglio se con Sulik, e ripulite l'edificio. Scendete nei sotterranei e, al secondo livello, dovrete incontrare l'enorme e schifosissimo Keeng Ra'at. Uccidetelo per completare la quest.

Volendo potete proseguire, esplorando il terzo livello, accessibile attraverso una scala nella zona est. Dopo avere freddato altri topi giganti troverete una parte del motore di un'automobile. Tenetela, vi sarà utile in seguito.

Prima di lasciare Klamath potete fare un salto al Golden Gecko. Uno degli avventori, John Sullivan, vi insegnerà un po' di nozioni sulla boxe, ovvero vi aumenterà il punteggio di Unarmed combat.

A questo punto a Klamath avete fatto proprio tutto. Mettetevi in viaggio per The Den.

THE DEN

The Den è una città piena di missioni molto semplici, che vi permetteranno di fare esperienza senza fatica e guadagnare almeno un livello. Si può dire che sia l'ultima locazione introduttiva del gioco.

Appena arrivati consultate la solita bacheca, per farvi un'idea di dove si trovino i locali più importanti. Il vostro obiettivo principale è trovare Vic.

Iniziate entrando da Becky, vero nome Rebecca, e chiedetele se ha del lavoro da offrirvi.

Vi chiederà di recuperare 200 dollari da un tale Fred. Uscite dal locale, e interrogate i drogati in giro per le strade finché non lo trovate. Io, con un po' di fortuna, me lo sono trovato a pochi centimetri dall'uscita del locale di Becky. Potete esigere l'intera somma, accontentarvi di una parte (scordatevi di vedere il resto, nonostante le sue promesse) oppure pagare addirittura tutto di tasca vostra. Qualunque scelta facciate, tornate da Becky e datele i soldi. Come ricompensa li dividerà a metà con voi.

Becky ha un secondo incarico da affidarvi, cioè ritrovare un libro prestato tempo fa a un certo Derek. Vi sconsiglio questa missione in quanto Derek stesso non ha più il libro. Per

trovarlo dovrete setacciare da cima a fondo l'intera città, e onestamente il gioco non vale la candela.

Recatevi nella zona est. Vicino all'ingresso troverete The Hole, un postaccio nel quale, oltre alle prostitute, potrete ottenere un incarico dal gestore: scoprire come faccia Becky a vendere i suoi alcoolici a un prezzo così basso. Personalmente non sono riuscito a scoprirlo, perché Becky mi ha detto che si tratta di un segreto professionale. Presumo che, con un punteggio di Speech particolarmente alto si possa ingannare la donna ottenendo l'informazione.

Nella zona sud-est di questa locazione troverete il ristorante di Mom, che vi chiederà di portare il pasto al suo caro Smitty, dall'altra parte della città. Intanto che siete nel locale parlate con Stacy e fatevi raccontare la storia del suo gatto: otterrete 250 px. Parlate anche con Karl, facendovi raccontare la sua storia.

Recatevi nell'edificio immediatamente a nord di Mom, la gilda degli schiavisti, e finalmente troverete il caro Vic: ha venduto una radio non funzionante a Metzger, il capo degli schiavisti, e per questo è stato imprigionato. Parlate prima con Metzger e poi con Vic, dategli la sua radio e lui ne userà le parti per riparare quella di Metzger. Per portarlo via, però, dovrete comunque riscattarlo pagando la bella somma di 1.000 dollari. Se siete una donna, potete usare i vostri argomenti (non so se mi spiego...) per dimezzare la cifra. In qualsiasi momento abbiate i soldi, naturalmente in contanti, venite qui e riscattate Vic. Se non volete pagare, e se siete abbastanza forti, potete provare a combattere, ma per ora non credo che ce la fareste... In ogni caso, quando riuscirete a uccidere tutti gli schiavisti e liberare le loro vittime otterrete una ricompensa in px.

Potete anche entrare a far parte della banda: fatevi spiegare le condizioni da Metzger e date un'occhiata alla nostra pagina dei mestieri per farvi un'idea delle conseguenze.

Smitty è il guardiano della discarica. Andate a trovarlo nella zona occidentale e dategli il cibo. Avrete 250 px e uno stimpak. Se aprite l'armadietto alle sue spalle e rubate il badile, potrete sciacallare il cimitero nella locazione di Mom. Smitty, inoltre, ha in vendita un'automobile, il cui unico problema è che, per funzionare, abbisogna di alcuni pezzi di ricambio: trovateli e lui la riparerà, rivendendovela per miseria di duemila dollari. Con l'automobile gli spostamenti tra una città e l'altra diventeranno più semplici e rapidi. Se siete arrivati in fondo alle cave tossiche, e avete recuperato la parte del motore, Smitty la monterà sull'auto, raddoppiando il numero di miglia percorribili.

Nella zona centrale della città troverete un edificio con la banda di Lara. Si tratta di una gang di bravacci la cui principale fonte di reddito era lavorare per Metzger. Ma un'altra gang, quella di Tyler, evidentemente ha offerto un prezzo migliore, soffiandogli l'incarico... Naturale che Lara voglia vendicarsi, e perciò vi chiederà di scoprire cosa sia custodito all'interno della chiesa. Andateci e parlate con Tyler all'ingresso. Non vorrà lasciarvi entrare, ma dategli di essere inviati da Metzger e ce la farete. Usate il comando 'prendi' su una qualsiasi cassa per scoprirne il contenuto, poi fate rapporto a Lara. La donna vi offrirà un altro incarico, ovvero farvi dare il permesso di attacco da parte di Metzger. Se glielo chiederete, Metzger dirà in poche parole che non gli interessa nulla di chi vive e di chi muore... Basta che almeno una delle due bande faccia la guardia alla sua merce! Soddisfatta della risposta, Lara vi spiegherà che gli uomini di Tyler per ora sono troppo forti. Bisogna inventarsi qualcosa. Per questo vi spedisce a investigare direttamente a casa loro.

Parlando un paio di volte con Tyler scoprirete che hanno intenzione di organizzare una festa, quella sera stessa, e Lara la giudicherà un'ottima occasione per prenderli di sorpresa. Se volete la ricompensa dovrete partecipare alla missione, ma non sarete obbligati a combattere. Io ho fatto proprio così: ho accompagnato Lara ma ho fatto fare tutto a loro, senza sprecare un proiettile. Al termine, Lara vi ringrazierà e vi ricompenserà.

Se non avete ancora liberato Vic, ora è venuto il momento di farlo. Prendetelo nel gruppo, parlateci e scoprirete che purtroppo non ha nessun GECK da darvi. L'acqua del Vault 13, invece, l'ha avuta da Ed, un altro commerciante giramondo stanziato a Vault City. Forse lui potrebbe aiutarvi?

L'unica cosa da fare è andare a chiederglielo di persona. Mettetevi in viaggio per Vault City.

MODOC

A poco più di due terzi della strada per Vault City noterete una località sconosciuta. Fermatevi e scoprirete che si tratta di Modoc, un piccolo centro commerciale. Una volta florido, ora il posto è nei guai, in quanto il traffico di bestiame è diventato difficile a causa degli attacchi dei banditi lungo le rotte commerciali. L'agricoltura, dal canto suo, soffre le conseguenze di una terribile siccità. Per avere queste informazioni parlate con Jo, il gestore dell'unico negozio cittadino, nonché sceriffo e capo della città.

Restando qualche giorno a Modoc potrete svolgere alcune quest, che vi permetteranno di fare esperienza e guadagnare denaro. La prima vi sarà assegnata da Jo stesso.

Chiedendogli se sa dove trovare un GECK, in cambio della risposta vi chiederà di dargli una mano a risolvere un'enigma. Qualche tempo fa, ai margini della città, fu ritrovata una fattoria. Un membro della comunità, Karl, andò ad abitarvi, ma cominciò a raccontare strane storie di fantasmi che lo fecero passare per pazzo. Un certo Karl, se ben ricordate, l'avete già incontrato a The Den, nel locale di Mom.

Nessuno credette a Karl fino al giorno in cui scomparve e intorno alla fattoria comparve un mare di cadaveri. Il vostro compito sarà visitarla, poco a nord di Modoc, e capire una volta per tutte cosa sia successo, cosicché la comunità possa tornare a coltivare quel terreno, l'unico in grado di produrre un buon raccolto nonostante la siccità.

Prima di partire, cercate Balthas (nel negozio del tanner) e fatevi assegnare la missione di ritrovare suo figlio Johnny. Se la vostra reputazione non sarà sufficiente, potrebbe non affidarvela. Dopo aver parlato con lui andate alla fattoria.

Giunti in loco, esaminate i cadaveri più da vicino e scoprirete che sono dei falsi! Se arriverete di giorno, potrete avanzare fino a un magazzino dove, tentando di raggiungere delle casse, cadrete in una trappola. Parlate con le guardie e arrendetevi. Se arriverete di notte, le guardie saranno già all'esterno e ancora una volta non potrete fare altro che arrendervi.

Se siete già avanti nel gioco potreste combattere, ma in tal caso non so dirvi come andrà a finire la quest. A me è sembrato più saggio dialogare. Sarete portati da Vegeir, il capo della banda, che vi consegnerà una lettera per Jo. Se Balthas vi ha affidato la sua missione, esaminando la locazione troverete anche suo figlio Johnny. Per ora lasciatelo qui.

Portate la lettera a Jo, rifornitevi di munizioni e partite per The Den, dove andrete da Mom e vi farete raccontare nuovamente la storia di Karl. Non perdetevi tempo a combattere e riposarvi, perchè avete un limite di 31 giorni e il viaggio di andata e ritorno non sarà breve. Dopo aver spiegato a Jo la verità su Karl, ripartite verso la fattoria. Andate da Vegeir e questi, oltre a regalarvi un assault rifle, vi darà il permesso di portare Johnny da suo padre.

Nella zona est di Modoc, vicino al mattatoio, troverete una mucca, Bessie, con una zampa rotta. Se il vostro punteggio di Doctor sarà sufficientemente alto potrete rimetterla in sesto, ricevendo 200 px.

Entrando nell'unica locanda della città, e proseguendo fino in fondo al corridoio, troverete Cornelius, un anziano aterosclerotico perennemente in cerca del suo orologio d'oro.

Secondo lui il ladro è Farrel, e per questo vi supplicherà di andare a riprenderlo.

Farrel è rintracciabile in un edificio a sud-est della parte meridionale di Modoc. Negherà con tutte le sue forze di avere rubato l'orologio, e vi spiegherà che con tutta probabilità è stato Cornelius stesso a perderlo. Sono anni, ormai, che Cornelius gli manda ogni sorta di emissari per recuperare l'orologio... L'orologio è nascosto sottoterra, e trovarlo è un lavoro abbastanza lungo. A me è sembrato più semplice risolvere un altro incarico proposto da Farrel: ripulire il suo giardino dai topi. Fatelo, è un lavoro da niente e aumenterà la vostra reputazione in città.

Sempre nella zona sudorientale troverete il macellaio, Grisham, che vi chiederà di eliminare un branco di cani lupo che regolarmente assaltano il suo gregge. Anche questo è un lavoro facile, ma vi frutterà la bella somma di 1000 dollari! State attenti al fatto che i cani lupo, una volta feriti, tendono a scappare, e se raggiungono i bordi della locazione diventano impossibili da uccidere, determinando il fallimento della missione. Quindi attaccateli uno alla volta, concentrando sia i vostri attacchi che quelli di Vic e Sulik su un nemico alla volta.

Quando avrete finito anche questa missione, proseguite per Vault City.

VAULT CITY

Vault City è rigidamente divisa in due parti: la corte, all'esterno delle mura, dove trovano rifugio i poveri e i viandanti sotto la protezione delle guardie, e la città, all'interno, dove vivono i cittadini di serie A. Altro che paradiso nel deserto, qui vige un vero e proprio sistema di caste!

Appena arrivati, fate un salto all'ufficio di benvenuto e fatevi spiegare quanto sopra. Subito dopo esaminate la tenda immediatamente a nord-est, dove una donna vi chiederà di aiutarla a liberare suo marito, Joshua. Lo troverete al Centro di Assegnazione (Allocation center) dentro la città, dove potrete liberarlo usando un po' di abilità dialettica.

Vicino alla donna troverete un bambino, ma non fate troppo affidamento su questa affermazione in quanto spesso non è presente... Qualora lo sia, parlateci e vi chiederà di ritrovare la sua bambola, la quale giace abbandonata vicino al muro del bar immediatamente a nord. Per vederla ci vuole un buon occhio e bisogna camminare rasente al muro, che altrimenti oscurerà completamente l'oggetto. Si chiama "Mr. Nixon doll". Ridatela al bimbo e otterrete 100 px. Egli vi parlerà anche di una pila di rocce, sotto la quale è stata sepolta una chiave inglese: le rocce si trovano vicino al bar, cliccateci sopra e prendete la chiave.

In un'altra tenda vicino al bar troverete Smith, un agricoltore che vi chiederà di procurargli un aratro. Potrete comprarlo dal venditore nell'edificio un po' più a ovest, per la non modica cifra di 800 dollari. Sembrerebbe molto, ma se vi dicessi che Smith in cambio vi darà una Desert Eagle? Quindi, appena potete, comprate l'aratro e dite al venditore di darlo direttamente a lui.

La clinica è un altro posto dove potrete darvi da fare. Entrate, parlate con il medico e andate nella stanza dell'auto-doc. Funziona male, perciò usate Repair finché non riuscirete a rimetterlo a posto. Se avete Vic l'operazione risulterà più facile. Riparare l'auto-doc è importante in quanto, in seguito, potrete tornare qui e usarlo per ottenere un impianto bionico. Ma se non lo avrete riparato, invece di migliorare morirete!

In un'altra tenda troverete Charlie, malato terminale di non si sa bene quale malattia. In realtà, l'uomo ha subito una grave esposizione alle radiazioni, e per salvarlo è necessario somministrargli un paio di dosi di Radaway. Fatelo e guadagnerete alcuni px, ma tenete presente che, da un punto di vista prettamente economico, il gioco non vale la candela.

In un piccolo edificio troverete Ed, l'uomo di cui vi ha parlato Vic. Purtroppo non ricorderà il posto preciso in cui è entrato in possesso delle fiasche d'acqua del Vault 13. Vi suggerirà di consultare il computer centrale, all'interno della città, e vi dirà che con tutta probabilità le

ha avute in una delle seguenti città: Broken Hills, New Reno, Redding, The Den o Modoc. Se non avete ancora scoperto dove si trovano, le segnerà sulla mappa. L'unica cosa da fare per capire dove recarsi, a questo punto, è consultare il computer centrale.

Uscite dalla locazione verso nord e vi troverete all'ingresso della città. Le guardie non vi lasceranno entrare senza un apposito permesso giornaliero. Per averlo potete prima di tutto rubarlo direttamente alle guardie, usando Steal. Se non dovesse funzionare, parlateci e vi diranno di rivolgervi a Wallace, rintracciabile nell'edificio sulla destra. Aspettate che scenda la notte ed entrate. L'edificio sarà deserto. Andate nella stanza più lontana e usate Lockpick sull'armadietto: se riuscirete a forzarlo, avrete i pass.

Se anche questa strada non funziona, aspettate che faccia giorno e tornate nell'edificio. Vi converrà parlare con Skeev, l'aiutante di Wallace. Egli vi spiegherà che l'autorizzazione viene concessa solo in presenza di un motivo serio... E il vostro non lo è! Molto meglio se fosse Skeev stesso a crearvi i documenti, naturalmente falsi, con i quali potreste passare per un cittadino a tutti gli effetti... Ma ovviamente tutto ciò ha un prezzo: 200 dollari sull'unghia. Avuti i documenti, se volete potete ricattare Skeev. Vi ha chiesto 200 dollari, ma ora ve ne restituirà 300.

L'ultima chance è convincere Wallace che avete qualcosa di terribilmente urgente da dire al Primo Cittadino. Se ce la farete, otterrete gratuitamente i pass.

Avvicinatevi all'ingresso e parlate con le guardie. Non fate gli offesi ("Come ti permetti di fare una domanda del genere a un Cittadino" o cose del genere...), altrimenti si accorgeranno dell'imbroglio. Dite semplicemente di avere i documenti e tirate dritto.

Quando vi saluteranno, con il saluto tipico di Vault City, ringraziate e proseguite. Tenete presente che in nessun caso le guardie lasceranno entrare in città un ghoul o un mutante, che più avanti nel gioco potranno entrare a far parte del vostro gruppo

Il primo edificio da visitare è il Maintenance Center, al cui interno troverete Val, la figlia di Vic. Aspettate che i due abbiano finito di litigare e poi parlatele. Si lamenterà della mancanza di strumenti di lavoro, e vi chiederà di procurarle una chiave inglese e una pinza. Dovreste già averli entrambi. La pinza si trova in più di una locazione, io l'ho acquistata a The Den, mentre la posizione della chiave inglese è spiegata nella pagina dedicata alle "Tattiche". A questo punto lasciatela lavorare, e tornate dopo un paio di giorni: vi regalerà un super tool kit. Tenete presente che, qualora non riusciate proprio a procurarvi pinza e chiave inglese, a questo punto del gioco un super tool kit dovrebbe essere disponibile da Smitty a The Den. In tal caso preparatevi a sborsare 1700 dollari!

Recatevi all'Information Center e parlate con l'uomo al suo interno. Vi spiegherà che tutti i libri sono stati convertiti in formato digitale. Se avete un buon valore di Speech, dicendogli che preferite quelli cartacei ve ne darà gratuitamente alcuni.

Visitate l'Allocation Center e parlate con Barkus, l'ufficiale che può decidere la sorte di Joshua. Se avete elevata intelligenza e/o Speech, potete convincerlo che l'uomo è malato e deve essere portato via. Oppure potreste spacciarvi per cittadini, se avete i documenti, e farvelo assegnare come servitore. Oppure ancora, potete semplicemente pagare per la sua liberazione. In un modo o nell'altro, per risolvere la quest dovrete farlo uscire.

Visitate il Correction Center, dove un altro ufficiale vi assegnerà l'incarico di perlustrare la zona intorno a Gecko.

L'ultimo posto da visitare è il palazzo del Consiglio. Nell'area occidentale potrete parlare con il consigliere McClure, mentre nell'area orientale troverete Lynette, il primo cittadino. Fatele vedere la maglietta del Vault Dweller e l'acqua del Vault 13: all'inizio ci riderà sopra, ma poi riconoscerà che sono autentici.

Chiedetele come fare a diventare cittadini, e vi spiegherà che è necessario superare una prova. Un'altra possibilità consisterebbe nel portare a termine un incarico molto importante: riparare l'impianto nucleare di Gecko. Quello che lei vorrebbe, in realtà, è sterminare tutti i ghoul ivi residenti.

Andate subito a Gecko, che ovviamente comparirà sulla mappa. Entrate nell'edificio del manager e parlategli. Si chiama Harold. Vi dirà di procurarvi un dispositivo dal nome terribilmente difficile da tradurre, per cui lo lascerò in lingua originale: Hydroelectric Magnetosphere Regulator. Non assumete Lenny, il medico, in quanto è troppo debole in combattimento e le guardie non vi permetterebbero mai di portarlo dentro Vault City. Un ghoul all'interno di un edificio vi assegnerà il compito di ritrovare Woody a The Den (fatela solo se avete tempo da perdere, The Den ormai è molto lontana). Entrate in un'abitazione un po' più a nord e troverete Gordon, un ghoul decisamente roso dalla sete di potere che vi affiderà un holodisc da portare a Vault City, dove lo farete vedere a McClure. Skeeter, posizionato all'interno di un magazzino vicino all'edificio di Gordon, vi chiederà di procurargli un super tool kit in cambio di un pezzo da inserire nell'automobile. Intanto che girovagare per la città, state attenti al fatto che i ghoul si arrabbiano facilmente. Salvate spesso e, se vi attaccano, semplicemente premete Esc e ricaricate. Tornate a Vault City. Se avete perquisito i dintorni di Gecko, come richiesto dall'ufficiale del Correction Center, andate a fare rapporto. Vi affiderà un altro incarico, percorrere la strada per NCR, che però vi porterebbe fuori strada. Lo eseguirate dopo. Andate al palazzo del Consiglio e parlate con McClure. Non parlate con Lynette. Il consigliere vi dirà che il vostro modo per sistemare il problema di Gecko è accettabile, ma voi gli confesserete che, a vostro parere, il Primo Cittadino non ha nessuna intenzione di risolvere veramente la questione. McClure vi prometterà che, se porterete a termine l'incarico, sarà lui stesso a nominarvi cittadini e nessuno potrà obiettare nulla. Dategli il disco di Gordon per guadagnare un po' di px, e poi andate a prendere l'hy-mag presso Amenities. Tornate a Gecko.

GECKO

Per riparare definitivamente il reattore, l'hy-mag deve essere affidato a un tecnico. Si tratta di Festus, rintracciabile all'interno del reattore. Per loro esporsi alle radiazioni ormai non fa molta differenza... Ma per voi sì, quindi prima di entrare imbottitevi di Rad-X. Una porta all'interno dell'edificio si aprirà solo con l'apposita card gialla, rintracciabile setacciando il piano oppure rubandola alle guardie. Per la seconda ipotesi, ovviamente, ci vorrà un buon valore di Steal.

Festus avrà una gran paura di combinare guai riparando il reattore... Con un buon valore di Speech dovrete riuscire a convincerlo, altrimenti dovrete effettuare la riparazione da soli. Ma in questo luogo le radiazioni sono fortissime, quindi è facile che il Rad-X non vi protegga completamente... Se così fosse, portate a termine l'operazione più rapidamente possibile, uscite e usate uno o più Radaway.

Riparlate con Festus e vi darà un holodisc, da usare nel computer centrale di Vault City per ottenere i dati necessari a ottimizzare il funzionamento del reattore. Appena sarete nuovamente là, parlate con McClure e spiegategli l'accaduto. Come promesso vi renderà cittadini, con tanto di diritto di accesso al supercomputer. Chiedetegli anche il permesso di usare l'holodisc.

Andate all'entrata del Vault nella montagna, parlate con le guardie (che in precedenza non vi lasciavano entrare neanche con i documenti falsi) ed entrate. Al primo piano utilizzate il computer con i dati medicinali, e se avete un buon valore di Doctor imparerete a effettuare impianti cibernetici. Se avete l'armatura giusta, in seguito potrete andare alla clinica fuori delle mura e usare l'auto-doc, ma solo se lo avete riparato. Così avrete il primo impianto della vostra carriera. Se avrete successo nella ricerca medica, riceverete anche 500 px. Volendo potrete intrattenervi a parlare con un'infermiera. Spiegandole che tutti gli abitanti di Vault City potrebbero essere sterili per colpa delle radiazioni riceverete 300 px, altri 300

convincendola ad abbandonare la città. Se siete maschi, a questo punto potrete anche sposarla, ottenendo altri 100 px!

Perquisite tutti gli armadietti e i bauli del secondo e del terzo piano. Scassinare le serrature di quelli chiusi a chiave: dovete rintracciare alcune micro-fusion cell e un modulo vocale per computer, che vi servirà in seguito.

Al terzo piano troverete il computer centrale. Mettete l'holodisc in uno slot libero e cliccateci sopra per ottenere i dati necessari.

A questo punto tornate per l'ultima volta a Gecko. Uscendo da Vault City, fermatevi a parlare con il predicatore in strada e fatevi dare un oggetto per i Bishop di New Reno. Parlate anche con Joshua, il fattore che avete liberato dalla schiavitù.

A Gecko vi resta da parlare con Festus e usare l'holodisc sul reattore. Ora è tutto a posto. Volendo potete riparlare anche con Harold, raccontandogli la vostra storia e facendovelo amico.

Se avete un po' di tempo da perdere, esplorando la zona nord troverete un edificio con una botola. Scendete e incontrerete The Brain, un altro gigantesco topone che, in poche parole, era il boss del Keeng Ra'at di Klamath. Un incontro interessante, ma niente di fondamentale...

Basta, è giunto il momento di rimettersi in viaggio. Dovete raggiungere New Reno, un cammino veramente lunghissimo a meno che non vi siate già comprati la macchina. Buona fortuna!

NEW RENO

(Possibili mestieri: Mafioso, Pornostar, Campione di pugilato)

La capitale della mala, il posto meno raccomandabile di tutto il gioco, e il più divertente. Per tutta la permanenza in questo posto, usate le regole vigenti nel Far West: siate molto ben educati, perché sono tutti molto nervosi e molto armati!

Appena arrivati vedrete un tipo, Jules, accanto al parcheggio. Parlategli, è uno spacciatore di Jet molto ben informato. Chiedetegli tutto il possibile sulle famiglie mafiose, in particolare sui Salvatore. In tal modo potrete più tardi sbloccare una quest.

Puntate a nord, al Desperado, un casinò di proprietà della famiglia più grande di Reno, i Mordino. Parlate con Li'l Jesus Mordino, il tipo accanto al bar che gioca con un coltello, e chiedetegli di parlare con suo padre, al piano di sopra. Chiedete lavoro a Big Jesus (se siete donne dovrete pregarlo per un pezzo... Sessisti, nevero?); eseguite, facendo bene attenzione a NON parlare con Myron (se dovesse decidere di venire con voi vi toccherebbe affrontare tutta la guardia e subire le ire dei Mordino).

Beccatevi il secondo incarico, la riscossione di una tangente dal Golden Globe, a nord. Andateci, recuperate il denaro, NON accettate eventuali proposte di lavoro (vedi 'Mestieri: Pornostar'), e puntate dritto a nord dai Salvatore. Andate a parlare col vecchio, fatevi ingaggiare, e puntate a ovest, dove dovrete prendere denaro da Renesco. Dopodiché puntate a sud, New Reno Arms.

Parlate col proprietario e chiedetegli delle armi a energia dei Salvatore, avrete l'incarico di portargliene una. Prima di tornare da Louis Salvatore, se è giorno, andate verso la porta a nord-ovest di New Reno Arms. Entrateci, scassinare la porta interna, procedete per la scala dietro la libreria. Non preoccupatevi dei cani, non vi faranno nulla, e il proprietario non verrà mai a controllare cosa succede, per cui ignorateli e passate.

Nel seminterrato avrete l'onore di incontrare Algernon, un simpatico svitato che vive per modificare le armi – gratis... Già che ci siete, se non avete recuperato la chiave inglese per Val a Vault City, qui potete fregarla da uno dei tavoli. Uscite allo stesso modo e andate a far rapporto a Salvatore. Fatevi anche il secondo incarico, una scorta nel deserto, e

puntate al casinò di fronte, quello di Bishop (se avete la valigia di Thomas Moore da Vault City). Parlategli.

Dopodiché puntate ad est e andate a parlare con i Wright. Nell'edificio a nord parlate con Chris, il tipo punk pieno di catene, poi passate al grosso edificio a sud e dite al tipo armato fuori alla porta di Orville Wright che cercate lavoro e che vi manda Chris. Vi farà passare per parlare con il padre.

Wright è un uomo distrutto: suo figlio Richard è morto di overdose da Jet e vuole vendetta. Parlate con il figlio che vi ha fatto entrare e chiedetegli di ispezionare la stanza di Richard. Perquisitela e troverete una fiala di Jet vuota. Adesso andate a parlare con Jules e Jagged Jimmy J, poi con Renesco. Ditegli del veleno di radscorpion e vuoterà il sacco. Filate da Wright e spiattellate il nome del mandante. Vi assegnerà una missione di ricognizione di Sierra Army Depot. Prima di partire puntate da Mordino e fatevi dare l'ultimo incarico, l'omicidio di Salvatore. Eseguite, ma non provateci neppure se non avete una Metal Armor Mk 2, altrimenti i suoi laser vi faranno a fette...

Recuperate una pistola e portatela a New Reno Arms (Nota bene: in alcune versioni Mordino vi nominerà Made Man automaticamente, dopo aver completato la missione, in altre dovrete decidere se lo volete. Il mio consiglio è di stare alla larga da Mordino dopo aver sistemato Salvatore, in quanto l'affiliazione ai Wright offre molti più vantaggi).

Partite per Sierra Army Depot, vedi l'apposito paragrafo, e strada facendo fermatevi alle Stables. Fate fuori tutte le guardie e recuperate Myron. Tornate da Wright e avrete l'onore di far parte ufficialmente della famiglia, il che significa che godrete di sconti al New Reno Arms, potrete usufruire delle 'attenzioni' delle ragazze di Miss Kitty al Cat's Paw gratis, e potrete prendervi una ciucca come si deve alla stazione senza pagare. Solo che adesso dovrete fare attenzione a non metter piede in nessun altro bar o casinò, perché le altre famiglie vi attaccheranno a vista.

Adesso fate i bagagli, che è il momento di partire per Broken Hills.

BROKEN HILLS

(Possibili mestieri: 'Spalatore', Guardia di carovane)

Tecnicamente è niente più che una tappa verso NCR, che però offre alcune possibilità di guadagnare xp. Appena arrivati, rimuovete le armi e fatele posare anche ai vostri compagni. Parlate un po' con tutti, ma in particolare con Marcus, lo sceriffo supermutante del posto. Vi incaricherà di trovare delle persone scomparse, se ci riuscirete potrete aggiungerlo al vostro gruppo.

Andate nella zona est della città, poi puntate a nord e parlate con Zaius, nella capanna accanto alla miniera. Puntate verso il campo e troverete un tombino. Entrateci ed esplorate la rete di cunicoli. In una stanza troverete molti cadaveri smembrati, analizzateli e scoprirete che sono stati uccisi da una pallottola.

Prendete il biglietto addosso ad uno dei cadaveri, la giovane donna in alto a sinistra, e portatelo al supermutante nel bar a sud della prigione. Interrogatelo, poi fate due chiacchiere con Zaius. Infine puntate da Marcus e vuotate il sacco.

Nella zona residenziale, comunque, c'è un tipo che si dispera per la scomparsa della moglie. Informatelo della sua sorte: è la ragazza che aveva il biglietto.

Indi partite per NCR.

NCR

Anche questa non è una fermata indispensabile, ma è utile come base d'operazioni. Ci sono parecchie quest di secondo piano che vi possono fornire xp. Tra l'altro, se siete bravi

ladri, potreste fregare il Bozar alle guardie fuori al parcheggio dell'auto. In ogni caso tenete le armi nello zaino, anche i vostri amici, e filate dritti a sud a parlare con Tandì, il presidente di NCR. Ditele (Io ero convinto che fosse un maschio... nd Alex) che ve la cavate con le parole, e vi incaricherà di portare un disco di propaganda a Vault 15. Eseguite, ma prima di partire parlate con il medico, immediatamente all'interno delle mura di NCR, e questo vi incaricherà di inoculare una sorta di antidoto al FEV ad un supermutante di Broken Hills. Portate la siringa con voi, ma NON andate a Broken Hills.

VAULT 15

Parlate con la donna vicino al fuoco, vi pregherà di seguirla al sicuro. Fatelo, e vi incaricherà di cercare sua figlia. Puntate ad est, parlate con la donna armata di guardia e ditele la verità, così farà finta di non vedervi e vi farà passare. Parlate con il Khan di guardia alla baracca, e ditegli che nessuno di voi due vuole morire: vi lascerà passare. Recuperate la ragazza e portatela alla madre.

Parlate con il sindaco, subito a nord, accanto al punto dove la donna faceva la guardia, e vi darà una chiave per un'entrata secondaria. Prendetela ed entrate dalla porta nella montagna accanto alla baracca dove c'era la ragazza. Adesso caricate le armi e fate fuoco su chiunque si muova, in particolare sul vecchio capo folle al livello 3. Saccheggiate tutto il possibile e tornate fuori. Strada facendo potreste riparare il generatore al livello 2, per un po' di px in più. Consegnate il dischetto che vi ha dato Tandì al sindaco, e potrete finalmente partire per Vault 13.

VAULT 13

Se non avete ancora avuto la sua posizione, puntate dritti ad ovest di NCR, e lo incoccerete in poco tempo. Entrate, e tenete giù le armi. Sì, quello è un Deathclaw, ma non provate a sparargli... Parlategli. Gruthar, il suo nome è questo, vi accoglierà calorosamente se potrete risolvere un problema: il sistema di riconoscimento vocale del computer è rotto e necessita una sostituzione.

Andate fino al livello 3, strada facendo potrete ingaggiare Gorris, aprite il calcolatore e ficcateci il modulo che avete recuperato da Vault City o dal New Reno Arms. Fatto questo, tornate su, parlate con Gruthar e questi sarà più che felice di consegnarvi il GECK.

Uscite, e preparatevi ad una brutta sorpresa. Correte ad Arroyo appena potete, e chiedete tutto il possibile ad Hakunin. Poi andate via, qui non c'è più nulla da fare qui. Non provate neppure a puntare verso Navarro, vi farebbero a pezzi.

REDDING

(Possibili mestieri: Sceriffo, Scorta di carovane)

Appena arrivati, riponete le armi e andate a fare quattro chiacchiere con lo sceriffo. Come nel più classico degli spaghetti-western, ha una gamba ferita e bisogno di aiuto. Portate a termine la prima missione, la riscossione dell'affitto da una povera vecchietta. Inutile dire che potreste pagarlo voi, da bravi eroi - d'altra parte vi beccherete pure un po' di xp. Fate rapporto allo sceriffo, e avrete l'incarico di fermare una rissa nel saloon di fronte. Parlate con uno dei contendenti, siate concilianti ma MOLTO decisi, e sbatteteli in galera tutti e due.

Tornate nel saloon per la terza missione, trovare un tipo che ha sfregiato una delle ragazze del Malamute - chiedete un po' in giro e lo scoprirete senza difficoltà. Parlategli,

siate nuovamente cortesi ma decisi e portatelo dietro le sbarre. Prima di parlare di nuovo con lo sceriffo però, andate ad ovest e fate fuori tutti i topi - capirete poi il perchè. Chiacchierate con lo sceriffo, armatevi per bene e tornate nella zona abbandonata che avete appena disinfestato. Stavolta ci saranno dei ratti ben più grossi, la banda di Frog Morton, fateli fuori tendendoli a distanza. Raccattate l'H&K G11 dal corpo di Frog e tornate indietro dallo sceriffo. Preparatevi a delle supreme rotture quando partirete da Redding, perchè i 3 fratelloni di Frog saranno alquanto alterati dalla faccenda e vi inseguiranno dappertutto, ognuno con la sua banda. Parlate con lo sceriffo, andate dal sindaco Ascorti e comprate l'atto di proprietà della miniera. Assicuratevi di essere pesantemente armati, e entrate nei sotterranei di Redding tramite le botole che si trovano un po' ovunque (per esempio, nel retro del Malamute). Procedete con cautela, è pieno di topi e c'è anche qualche wannamingo, arrivate nelle miniere e preparatevi ad una dura battaglia contro una dozzina di wannamingo nervosi. Non dimenticatevi di raccattare il Mining Chip da terra, accanto alla macchina scavatrice rotta. Usate di preferenza il Bozar da breve distanza, e dopo averli fatti fuori tornate da Ascorti e rivendetegli l'atto di proprietà delle miniere. Fate quattro chiacchiere con uno dei proprietari delle miniere (uno è appoggiato dal cartello criminale dei Mordino, l'altra da NCR) e vendetegli il chip. Parlate un poco con il medico prima di partire per Frisco.

SAN FRANCISCO

Parlate con il negoziante, il palazzo a sinistra appena arrivati. Chiedetegli tutto il possibile, vi darà una dritta importantissima per giungere alla base dell'Enclave. Parlate con il tipo della Brotherhood of Steel, vi incaricherà di portargli i piani di Vertibirds dalla base di Navarro. Andate ad ovest, parlate con Ken Lee, il tipo in bianco nella stanza del trono, e avrete lo stesso incarico. Aggiratevi nei pressi della città se dovete, ma cercate di salire di qualche livello, prima di partire per la... Military Base, a sud-est di Frisco.

MILITARY BASE

È la stessa base che in Fallout 1 veniva rasa al suolo dall'eroico Vault Dweller. Sistemate i lupi, poi raccogliete il palo d'acciaio da terra, accanto al carrello minerario. Usate il palo sul carrello, e una bomba sul palo. Spingete il carrello e *bum*, vi sarete scavati un ingresso nella base. Entrate, perquisite tutti i corpi e fate fuori tutti i topi. 'Sneak'ate alle spalle di Grundel e inoculategli l'antidoto. 1000 xp e una bella pozza di mutante fuso per terra: mica male no? Riparate il generatore e scendete di un livello. Qui brulica di supermutanti, quindi sparatevi una doppia dose di Psycho e magari Buffout, sfoderate l'arma più pesante che avete (almeno un Bozar) e fate strage. È più semplice se restate nella stanza di NE. Dopo che li avrete fatti tutti secchi, perquisite tutto il livello: in un armadietto troverete una bellissima Power Armor. Scendete di un altro livello, seccate tutti i mutanti e perquisiteli. Prendete l'altro ascensore, salvate prima di scendere, curatevi ed eventualmente ri-sparatevi Psycho e Buffout. Al livello 4 andate verso nord e cercate immediatamente di uccidere il supermutante Melchior. Fatelo il prima possibile, perché chiamerà in suo aiuto nientedimeno che 3 Deathclaw con 310 pf ciascuno e un paio di Fire Geckos. Una volta che lo avrete steso, ispezionate la cassa in mezzo alle pozze e troverete la giusta ricompensa per tanta fatica: una Gauss Pistol con munizioni!

Uscite e dirigetevi verso Frisco per fare rifornimento, poi prendete il coraggio a due mani e puntate a Navarro.

NAVARRO

Ci sono più modi per superare Navarro: il classico "spara a tutto quello che vedi" e un'infiltrazione. A voi la scelta.

Modo "Rambo mi fa un baffo"

Appena arrivati uccidete Chris prima che possa dare l'allarme, entrate nella baracca accanto alla casa e scendete le scale nascoste.

Percorrete il corridoio e uccidete tutti quelli che incontrate, nessuno escluso. Fermatevi nell'ufficio del comandante e procuratevi il Tanker FOB. Liberare Xorn e sparate al dottore nella stanza accanto. Cercate bene negli armadietti, uno contiene una magnifica Advanced Power Armor.

Preparatevi ad una battaglia lunga e durissima contro tutta la base, quando uscirete da uno degli ascensori, in quanto sono presidiati dalle guardie. Asserragliatevi in una stanza e ammazzate tutti quelli che arrivano. Prendete uno Sniper Rifle o simili e sparate da lontano a tutte le torrette.

Entrate negli hangar, perquisite tutti i mobili e i banchi da lavoro, e troverete i tanto agognati piani dei Vertibirds. Saccheggiate tutti i cadaveri e partite immediatamente per Frisco.

Modo "infiltrato" (pare che occorra un alto carisma per tentare questa strada)

Se avete parlato con la guardia della Brotherhood of Steel a San Francisco, dite a tutti i vostri compagni di restare fermi dove sono e parlate col benzinaio dicendogli di essere una nuova recluta dell'Enclave, e che avete ingaggiato una scorta per arrivare fin lì.

Andate a nord, parlate con la guardia al cancello, e ditele la parola d'ordine che avrete avuto da Chris. Fate bene attenzione a NON parlare con il sergente, come vi viene detto di fare, o vi troverete assegnati al posto di sentinella e avrete non pochi problemi ad evitare la ronda del sergente. Se avete una Power Armor addosso, toglietela, mettetevi qualcos'altro e andate a parlare col cuoco, nel palazzo ad ovest dell'ingresso.

Andate nel sotterraneo come vi dice, parlate con il quartermaster e dite di essere nuovi...

Vi darà il permesso di prendere una magnifica Advanced Power Armor e un'arma nuova.

Tornate indietro e parlate di nuovo col cuoco, chiedetegli tutto il possibile, in particolare del FOB; tornate nel sotterraneo, cercate una stanza con una guardia fuori, e un tipo in power armor all'interno. Parlate con la guardia e ditele che bisogna mettere al sicuro il FOB, parlate col comandante (il tizio in power armor) e prendete il FOB dall'armadietto.

Tornate su e parlate con Raoul, e poi con Quincy, il meccanico dei Vertibirds. Ditegli che vi manda Raoul e fregategli delicatamente i piani dai tavoli da lavoro alle sue spalle. Andate via con calma e puntate su Frisco.

SAN FRANCISCO (2)

Parlate con la guardia della Brotherhood of Steel e datele i piani. Ne farà una copia e vi darà l'accesso alla base. Entrateci e potrete saccheggiare allegramente tutto quello che vi pare, e in più, se avete avuto l'accortezza di portarvi dietro i 'memory module' che si trovavano qua e là per il mondo, potrete farvi anche un paio di 'jack-up' usando il megacomputer.

Tornate fuori, andate da Lee e consegnategli i piani. Vi darà l'incarico di far fuori AHS-9, il capoccia degli Hubologists. Puntate verso la loro base, parlate con il tipo vicino allo shuttle

e ditegli che volete unirvi alla setta, vi farà parlare con AHS-7 nel sotterraneo. Ripetete la manfrina e vi spedirà ad ascoltare le fesserie delle 'celebrità' (due ex pornostar di Reno). Se state bene finanziariamente, e avete un buon punteggio di Steal, parlate con lo scienziato a sud-est, si offrirà di 'truccarvi' un massimo di 2 Power Armor al prezzo di 10000 \$ l'una. Dopo la sbrodolata, passate dal corridoio dietro il palco e andate a fare quattro chiacchiere con AHS-9. Piazzatevi in modo da coprire le due porte, sfoderate il fucile e fategli saltare la testa. Adesso dovrete abbattere qualunque altra persona presente, naturalmente, quindi non mancate di stendere lo scienziato e riprendervi il denaro.

Tornate da Lee e avrete il diritto di parlare con l'Imperatore. Usate il terminale per spedire carburante alla nave, e puntate dritti al Tanker, assicurandovi di avere con voi il FOB da Navarro e il NavCom da Gecko.

Parlate con il tizio sofferente, tornate dal negoziante che vi diede la dritta della nave e parlategli. Puntate poi dal dottore nella base degli Shi, dove avete incontrato Ken Lee, e ditegli la vera provenienza della milza che progettava di papparsi con fave e Chianti. Parlate con il medico a Chinatown e tornate al Tanker e riferite tutto al tipo. Parlate con il mago del computer, puntate al piano inferiore e sfoderate Bozar, fucili e quant'altro. Fate fuori tutti gli alieni, centauri e floater che sono presenti, andate nell'angolo nord-est e parlate con la ragazza. Già che ci siete, puntate alla porta chiusa, usate il FOB sul quadrante e salite la scaletta. Usate il NavCom sul computer e tornate indietro. Riportate su la ragazza.

Salite e parlate con il capitano, poi assicuratevi di essere armati abbastanza da radere al suolo un paese di medie dimensioni, di avere un Electronic Lockpick Mk 2 e almeno una 'dose' di esplosivo, e premete il pulsante sul computer. Attenzione, perché in questo modo avrete iniziato un viaggio di sola andata dritto per la tana del lupo - la base dell'Enclave. Per fare un esempio, il mio personaggio aveva, oltre a quantità industriali di droghe tipo Psycho o Buffout, un fucile M72 Gauss con 300 colpi, una minigun Vindicator, una Avenger con proiettili a profusione e un Bozar con 1200 colpi. Sulik portava un lanciamissili con una ventina di colpi, e Vic una scorta di proiettili da minigun. Ce l'ho fatta con poco margine, saccheggiando ogni armadio e ogni cadavere.

ENCLAVE

Di nuovo, come affrontare l'ultima parte del gioco dipende da voi.

Se vi sentite Schwarzenegger, Stallone e un M1 Abrams arrotolati insieme, scendete al piano inferiore, fate fuori tutte le guardie e le torrette, non dimenticando di perquisire ogni armadietto.

Nell'angolo S-E, parlate con il vostro capo villaggio e con il portavoce di Vault 13, nella cella di fronte. Scendete di nuovo, e dite ai vostri compagni di non muoversi. Andate avanti, usate il terminale per aprire la stanza subito a destra di quella in cui siete entrati. Usate 'Traps' sulla porta e poi il Lockpick per aprirla.

Entrate nella stanza e strappate i cavi dalla parete. Tornate indietro a prendere i vostri amici e scassinare con lo stesso sistema tutte le altre porte. Fate fuori tutti, sono disarmati, e perquisite ogni armadietto. In uno troverete una Advanced Power Armor Mk 2, e un nientepopodimeno che un altro GECK!

Uscite dalla porta più a sud e scendete ancora. Vi troverete nel piano 'presidenziale', ovviamente massacrate qualunque cosa accenni anche solo lontanamente a muoversi, e parlate con il dottore nella stanza accanto alle scale per il piano inferiore. Chiedetegli se ha mai pensato a ciò che sta facendo, e convincetelo a rilasciare l'FEV all'interno dell'Enclave. Fate una visitina al Presidente e fatelo fuori, poi fregategli l'Access Card.

Scendete di nuovo, fate la solita carneficina e piazzate una bomba accanto al terminale centrale, accanto alle scale. Aspettate che esploda e tagliate la corda più velocemente possibile, visto che trovarsi in mezzo ad un'esplosione nucleare non è molto salutare. Salite al primo piano (vi consiglierei di fare il percorso a ritroso, perché usando la scala d'emergenza vi trovereste in mezzo all'intero corpo di guardia dell'Enclave - stiamo parlando di una ventina di tipi in Power Armor, con fucili laser, plasma, Super Sledgehammer e fucili Gauss). Camminate rasente al muro per non farvi beccare da Horrigan, e usate il terminale. Attivate l'opzione 'Counter Insurgency' per ritorcere contro l'enorme agente segreto le sue stesse torrette Minigun, e preparatevi ad una battaglia con il mostruoso Frank Horrigan. Il simpaticone in questione dispone di 999 pf e un mega cannone al plasma, per cui salvate ad ogni turno. Una volta che l'avrete ucciso, fuggite all'esterno e godetevi la sequenza finale.

L'altro modo di affrontare l'Enclave è di lasciare i compagni nell'androne con le torrette, e procedere per il piano inferiore con addosso l'Advance Power Armor. Le guardie vi scambieranno per uno dei loro. Cercate negli armadietti, non verrete aggrediti. Parlate con i prigionieri, scendete e ripetete la trafila di cui sopra, però senza accoppiare le guardie. In ogni caso non credo che negli altri piani veniate aggrediti se le fate fuori... Filate dritti a parlare con il Presidente, assicuratevi di farlo secco uscendo, e di conseguenza affrontate il corpo di guardia del piano da soli. Sarà dura, ma in questo modo avrete una speranza di far fuori Horrigan più tardi. Fregate la Card e scendete dopo aver parlato col dottore.

Aspettate che gli scienziati nella stanza del calcolatore muoiano per l'FEV, entrate e piazzate una bomba sotto il terminale di centro come nell'altro caso. Quando esplode, fuggite, ma stavolta potrete passare agevolmente per le scale d'emergenza: le guardie non vi attaccheranno.

Tornati nell'androne, parlate con il capo della squadra che attende nella stanzetta accanto all'entrata per la caserma delle guardie e convincetelo ad aiutarvi contro Horrigan. Camminate rasente al muro, recuperate i vostri amici, sistemate le torrette su 'Counter Insurgency' e date battaglia a Horrigan.

Con l'aiuto delle torrette e della squadra di sicurezza dell'Enclave, dovrete aver ragione del buon Frank in pochi turni. Tagliate la corda e godetevi il finale.