

## Solucja do Fallout 3 - część 1

Filip "Holden" Bożejowski

bozejowski@wp.pl



**TRZYNASTY SCHRON**

**WWW.FALLOUT3.NET**

### Wstęp

Witam w mojej Solucji do Fallouta 3. Jest ona podzielona na trzy części, które łącznie opisują całą grę. Dołożyłem starań by opis był jak najbardziej pomocny, tam gdzie słowa nie wystarczyły pojawiły się mapki i zdjęcia z gry. Nie jest to ostateczna wersja, będzie jeszcze poprawiana ale zapewniam, że nie ma w niej żadnych błędów które uniemożliwiały by postęp w grze. Jeżeli znajdziecie lepsze sposoby zakończenia zadań albo poważne błędy bardzo proszę o kontakt na mail.

- Pierwsza część rozpoczyna się w krypcie 101 a kończy się w Radiu Galaxy News.

- Druga część zaczyna się w Waszyngtonie i kończy się w Memoriale Jeffersona.

- Trzecia zaczyna się od zadań pobocznych na pustkowiach i kończy wątek główny gry.

Dokładny opis postaci, którą przechodziłem grę możecie znaleźć na Forum Trzynastego Schronu w dziale Fabuła w tym [Temacie](http://www.fallout3.net/forum/index.php?topic=194.0) >>> (<http://www.fallout3.net/forum/index.php?topic=194.0>). Nie narzucam wam tego sposobu rozwijania postaci ale pragnę jedynie zaznaczyć, że możecie mieć problemy korzystając z tej solucji jeżeli nie będziecie rozwijając na bieżąco umiejętności nauki, otwierania zamków i retoryki. Co do wspomnianej retoryki pamiętajcie, że zawsze jak się wam nie uda kogoś przekonać możecie wczytać grę i spróbować ponownie.

Chodząc po świecie pamiętajcie o mapie, jeżeli zaznaczycie zadanie w "Pip-Boyu" to pojawi się marker na radarze pokazujący wam gdzie macie iść by wykonać zadanie, nie zapomnijcie o tym w razie kłopotów.

Niektóre lokacje mają oznakowanie (F), oznacza to że na jej terenie znajduje się figurka. Dokładny opis i lokalizacje wszystkich figurek znajdziecie na stronie Trzynastego Schronu w dziale [Ciekawe Questy](http://www.fallout3.net/ie_index_f3.htm) >>> ([http://www.fallout3.net/ie\\_index\\_f3.htm](http://www.fallout3.net/ie_index_f3.htm)). Solucja była pisana na poziomie bardzo trudnym.

Powodzenia !!!

## Krypta 101 (F)

Ten etap gry ma zadanie szkoleniowe i przygotuje was do nadciągającej przygody. Wszystko zaczyna się od naszych narodzin, będziemy mogli wybrać płeć, imię oraz ustalić nasz wygląd. W tej kwestii zostawiam wam pełną swobodę, niestety nasza matka nie wytrzymała porodu i umiera zaraz po naszych narodzinach na atak serca.

Rok później

Umiemy już chodzić! Podchodzimy do tatusia, który podstępnie nasz oszukuje zamykając nas w kojcu, ale jak na super bohatera przystało wydostajemy się z pułapki. Naszym zadaniem jest podejść od książki leżącej na podłodze i wybrać swoje atrybuty.



Po dokonaniu wyboru zjawia się nasz ojciec, przekaże nam pewien cytat z Biblii i chociaż na razie nie zdajemy sobie z tego sprawy to jego znaczenie w grze jest ogromne, ale o tym sami dowiedziecie się w naszej trudnej drodze. Teraz wystarczy pójść za ojcem. Przenosimy się o kolejne 10 lat.

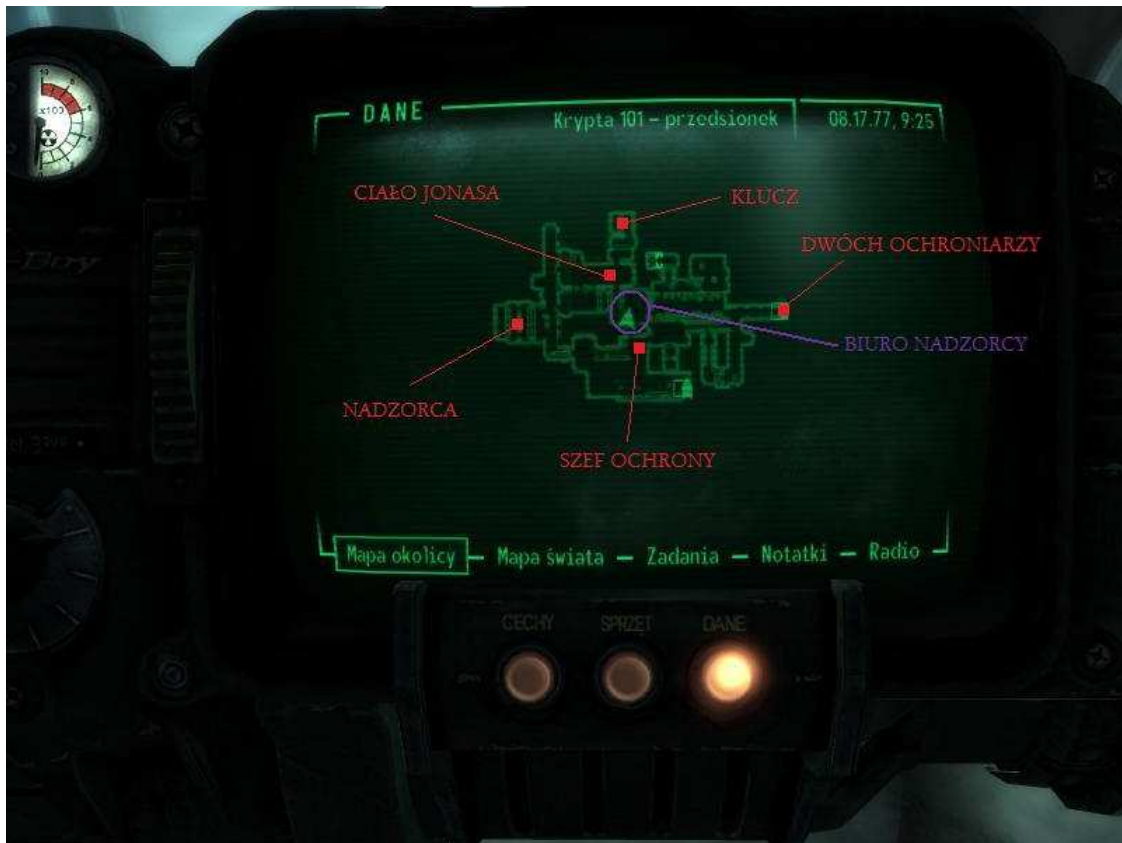


Nie ma jak to imprezy urodzinowe, a to dla nas jest wyjątkowa ponieważ otrzymujemy swojego własnego Pip Boya. Pełni on rolę dziennika, mapy, ekwipunku, walkmana i kilku innych rzeczy. Pora porozmawiać z naszymi gośćmi. Amata wręczy nam fajowy komiks Gronak Barbarzyńca, który da nam premię do walki wręcz, która przyda się już niedługo. Pora odebrać resztę prezentów: Babunia Palmer da nam słodka bułeczkę, którą będzie od nas chciał Butch. Możemy powiedzieć mu, że ma matkę alkoholicką co skończy się bójką, napluć do tej bułki czy po prostu mu ją dać – wszystko zależy od tego jacy chcemy być. Stanley siedzący przy barze da nam czapeczkę bejsbolową. Po tym wszystkim nasz ojciec powie, że ma dla nas prezent niespodziankę. Trzeba będzie wyjść wskazanymi przez niego drzwiami i iść do reaktora, po drodze spotkamy Beatrice która wręczy nam wierszyk urodzinowy. W reaktorze spotkamy Jonasa z którym zaczekamy, aż przyjdzie tata. Tajemniczym prezentem jest nasza własna wiatrówka!! Pora zabawić się w strzelnicę rodem z wesołego miasteczka - należy trafić w trzy tarcze po czym niespodziewanie pojawi się nasz pierwszy przeciwnik w grze – karaczan. Po likwidacji zagrożenia pora ustawić się do wspólnego zdjęcia. I znowu czas leci tym razem o sześć lat. Przyszedł moment na egzamin K.O.Z.A , jest to test który określa naszą przyszłą funkcję w krypcie. Zanim jednak do niego podejdziemy będziemy świadkiem jak Butch (ten ohydny dzieciak z urodzin) będzie czepiał się wraz z chłopakami Amaty – możemy zareagować na różne sposoby, ale najbardziej opłaca się retoryka, która da nam trochę doświadczenia. Proponuje do samego testu nie podchodzić, zamiast tego mówimy test jest głupi i dostając wyniki sami go wypełnimy, będziemy mogli przydzielić umiejętności tak jak sobie wymarzyliśmy.





Minęły kolejne trzy lata, niestety sielanka w Krypcie dobiegła końca. Nasz ojciec z nieznanych nam powodów postanowił uciec z bezpiecznego schronienia. Jakby tego było mało doszło do inwazji karaluchów ;p. Budzi nas Amata, okazuje się, że ucieczka ojca spowodowała natychmiastową reakcję Nadzorcy - siły porządkowe zostały zmobilizowane a nasz przyjaciel Jonas nie żyje w wyniku zbyt gwałtownego przesłuchania. Na nasze szczęście Amata ma dla nas pistolet 10mm i plan ucieczki – trzeba będzie otworzyć tajny tunel w biurze Nadzorcy do czego będziemy potrzebować klucza i hasła do terminala. Wychodzimy z naszego pokoju wyposażając się w sprzęt z szafki. Proponuje posługiwać się kijem bejsbolowym – to skuteczna broń która oszczędzi nam amunicję. Pierwszym przeciwnikiem na naszej drodze będzie niejaki Kendall który jest atakowany przez karaluchy, warto to wykorzystać by go zlikwidować. Idąc dalej spotkamy Butcha. Poprosi nas o uratowanie matki na co proponuje się zgodzić ponieważ będzie to miało wymierne efekty w późniejszym etapie gry. Rodzicielkę znajdziemy w pobliskim pokoju, po wszystkim w prezencie dostaniemy dosyć nieprzydatną kurtkę "Węża tunelowego". Podążając dalej powinniśmy spotkać Gomeza, jest on w porządku i puści nas wolno, kierujemy się do atrium i wchodzimy do głównego holu. Przygotowałem tą profesjonalną mapkę by wam ułatwić poradzenie sobie z tym poziomem.



Pierwszą sceną jaką zobaczymy będzie dwójka mieszkańców próbujących wydostać się z Krypty, rozstrzela ich ochrona. Jeżeli chcemy możemy pomścić ich śmierć i zabić tą dwójkę śmieci. Teraz kierujemy się na wyższy poziom. Po drodze zaczepi nas szef ochrony Hannon. Powinniśmy sobie z nim poradzić, idąc dalej po lewej mamy pomieszczenia ochrony gdzie Nadzorca przesłuchuje Amatę. Jeżeli tam wyjdziemy będziemy musieli zabić funkcjonariusza Macka. Nadzorcy możemy zagrozić, że skrzywdzimy mu córkę jeśli nie dam nam klucza i hasła – nie dostajemy za to negatywnej karmy. Możemy je zdobyć również na inny sposób, idziemy dalej i wchodzimy do laboratorium, przy ciele Jonasa znajdujemy list pożegnalny od naszego ojca. Klucz do biura Nadzorcy znajdziemy w jego apartamentach w komodzie. Pozwoli od otworzyć gabinet gdzie w szafce znajdziemy hasło do terminala. Otwieramy nim tunel, pora zwiewać. Gdy dojdziemy do panelu otwierającego kryptę pobiegnie do nas Amata by nas pożegnać. Zaatakują nas również dwaj funkcjonariusze - Park i Wolfe. Po wszystkim kierujemy się do wyjścia, przy drewnianych drzwiach wyjściowych będziemy mogli skorygować całą naszą postać, jak będziemy gotowi wychodzimy. Pora rozpocząć przygodę!

## Pustkowia: Springvale



Jest to pierwsza lokacja jaką odkryjemy po wyjściu z Krypty. Warto przeszukać ruiny oraz skrzynki pocztowe by znaleźć trochę przydatnych przedmiotów. Znajdziemy również ocalałe małe rancho w którym mieszka Siwa, za pomocą retoryki można z niej wydobyć 400 kapsli, na północnym wschodzie możemy znaleźć szkołę Springvale.



## Pustkowia: Megatona (F)



Megatona to osada zbudowana ze szczątków samolotów. Założyli ją ludzie którzy chcieli dostać się do Krypty 101 a gdy ich nie wpuszczono postanowili wnieść miasto wokół gigantycznego krateru, który chronił ich przed wiatrem i dawał strategiczną pozycję do obrony przed bandytami. Mieszkańcom zdaje się nie przeszkadzać, że w środku miasta leży głowica nuklearna, która przy odrobinie złej woli może wybuchnąć.

### **Wątek Główny : Idąc jego śladami**

Pierwsze informacje o ojcu uzyskamy od szeryfa który, zaczepi nas zaraz po tym jak wejdziemy do miasta (trzeba przyjąć zadanie rozbrowienia bomby). Będziemy musieli udać się do baru Colina Mortarty'ego. Jest kilka sposobów wydobycia z niego informacji. Możemy zgodzić się na odzyskanie pieniędzy od jego byłej pracownicy – jest to nikt inny niż Siwa, którą spotkaliśmy w poprzedniej lokacji. Innym sposobem jest użycie retoryki albo włamanie się do terminalu – jest to opcja dająca najwięcej doświadczenia. Zaczynamy od rozmowy z Nową stojącą przy barze i wypytujemy się o ojca, po czym rozmawiamy z barmanem. Jest on Ghulem (nikt ich nie lubi) dlatego też będąc miłym dla niego dostaniemy informacje oraz zniżkę na towary. Gob powie nam również, że Moriaty zapisuje wszelkie ważne informacje w swoim komputerze - trzeba więc zdobyć hasło. Wracamy do Novy i przekonujemy ją by nam je zdradziła. Teraz wystarczy jedynie uruchomić terminal stojący na zapleczu za barem. Jak się okazuje nasz ojciec wyruszył do Radia Galaxy News. No cóż pójdziemy jego śladem jak tylko załatwimy resztę zadań w Megatonie i okolicach. [cdn.]

### Zadania poboczne :

- Potęga Atomu
- Więzy Krwi
- Replikant
- Poradnik Przetrwania

### Mini zadania :

- Ćpun Leo Stahl
- Przecieki, przecieki ...



### **Zadanie Poboczne: Potęga Atomu**

Jest to główne zadanie w Megatonie polegające na rozbrojeniu pocisku nuklearnego. Dostajemy je zaraz po wejściu do miast od szeryfa (warto go przekonać by zapłacił nam 500 kapsli). Do rozbrojenia bomby będziemy potrzebować 35 punktów umiejętności rozbrajania materiałów wybuchowych. Możemy zaoszczędzić trochę punktów za pomocą maski sapera (na bandytach na pewno jakąś znajdziemy) dlatego też warto odłożyć tymczasowo to zadanie i wrócić do niego trochę później. Po rozmowie z szeryfem idziemy do baru gdzie zaczepia nas elegancko ubrany Pan Burke. Ma on dość tego siedliska zepsucia jakim jest Megatona i proponuje nam wysadzenie miasta (nie zapomnijcie wytargować większej zapłaty). Możemy teraz :

Wysadzić miasto – wystarczy użyć ładunku fuzyjnego na bombie. Następnie trzeba będzie zameldować się panu Burke w Tenpenny Tower (lokacja automatycznie pojawia się na mapie). Znajdziemy go na najwyższym piętrze na balkonie. Będziemy mogli osobiście wcisnąć przycisk co obniży naszą karmę do najniższego poziomu. Nagrodą będzie własny pokój oraz 500 kapsli. W wieży można również wykonać zadanie z Ghulami, jego opis znajdziecie w drugiej części solucji. Pamiętajcie żeby przed wysadzeniem zrobić resztę zadań w mieście i wziąć figurkę, wyjątkiem jest tutaj poradnik przetrwania – Moira uniknie śmierci i będzie można ją znaleźć w mieście ghuli.

Rozbroić bombę – zanim zaczniemy bawić się w sapera powinniśmy donieść szeryfowi na Burke. Sprawa zakończy się małą strzelaniną w barze i niestety śmiercią Simmsa. Z jego ciała zabieramy całkiem fajny karabin oraz klucz do zbrojowni. Pilnuje jej całkiem wredny robocik ale nagroda jest tego warta – stosik broni i amunicji. Teraz zostaje jedynie rozbroić bombę, w nagrodę syn szeryfa wręczy nam klucz do naszego nowego domu oraz 500 kapsli.

### **Zadanie Poboczne: Więzy Krwi**

Zadanie zleca nam Lucy West (często przesiaduje w barze). Będziemy musieli udać się do wioski Arefu i dostarczyć list rodzinie Westów. Proponuje na razie odłożyć to w czasie. [\[cdn.\]](#)

### **Zadanie Poboczne: Replikant**

Zadanie to pojawia się wraz ze znalezieniem jednej z holotaśm. W Megatonie są trzy: w klinice, domku Manyi i Nathana oraz u Moiry. Po odnalezieniu ostatniej po jakimś czasie zaczepi nas Victoria Watss. Reprezentuje ona organizację o nazwie Trasa, która pomaga zbiegłym androidom. Poprosi ona nas o dostarczenia części panu Zimmerowi w Rivet City. Zgadamy się, na razie jednak zawieszamy to zadania do czasu naszej wizyty w Rivet City.[\[cdn.\]](#)

## **Zadanie Poboczne : Poradnik przetrwania**

Bardzo duże zadanie, które podzielone jest na trzy rozdziały, będziemy je równorzędnie wykonywać do postępów w grze :

### Rozdział 1

- Leki i żywność
- Materiały wybuchowe
- Promieniowanie

### Rozdział 2

- Kretoszczury
- Błotniaki
- Rany

### Rozdział 3

- Historia powstawania miast
- Roboty
- Biblioteka

## Poradnik Przetrwania: Promieniowanie



Możemy się zająć promieniowaniem od razu, musimy osiągnąć wartość 200 radów albo opcjonalnie 600 radów. Lepiej jest skupić się na tej wyższej wartości (lepszą nagrodą). Najprostszą metodą będzie wskoczenie do bajorka gdzie leży bomba. Stoimy w kałuży aż osiągniemy poziom 600 radów (w Pip Boyu możemy to sprawdzić w statusie). Wracamy do Moiry po nagrodę oraz by przyjąć zadania związane z lekami. W tym celu trzeba będzie nam się udać do Super Dupermarktu.

### Mini zadania

- Ćpun Leo Stahl

O tym że Leo ma Problem z narkotykami możemy się dowiedzieć od doktora w klinice pytając go o mieszkańców. Nie pozostaje nam nic innego jak z Leo porozmawiać (pewnie jest w restauracji albo ćpa w nocy w oczyszczalni). Za przekonanie go otrzymamy trochę doświadczenia i możliwość opróżnienia jego szuflady z dragami w oczyszczalni.

- Przecieki, przecieki ...

Mechanik Walter ma problem z przeciekającymi rurami. Jeżeli mamy odpowiednią wartość umiejętności naprawy możemy mu pomóc. Dwie z rur są dosyć łatwe do znalezienia i nie powinny stwarzać trudności, trzecia jest na dachu Kościoła Dzieci Atomu. W nagrodę oprócz pieniędzy pojawi się możliwość sprzedawania złomu Walterowi za kapsle oraz doświadczenie.





## Pustkowia: Szkoła w Springvale

Wspomniana już przeze mnie wcześniej lokacja, dosyć łatwe źródło doświadczenia i sprzętu. Warto zacząć od najwyższego piętra gdzie znajdziemy bardzo ważny klucz. Schodzimy w dół likwidując kolejnych pojedynczych bandytów i psa. W piwnicy znajdziemy zamknięte drzwi (otwieramy je znalezionym kluczem). Okazuje się, że niedoszli górnicy zamiast do Krypty dokopali się do gniazda mrówek, wybijamy robale - to wszystko co możemy zrobić w tej lokacji. Prawdopodobnie tutaj znajdziemy maskę sapera która przyda się w zadaniu Potęga atomu. Możemy teraz wrócić do Megatony by sprzedać sprzęt i przygotować się na następną lokację.

## Pustkowia: Super DuperMarkt (Poradnik przetrwania)



Kolejny podrozdział naszego poradnika. W markecie napotkamy sporą grupę bandytów kryjących się za ladami i półkami. Naszym celem będzie otwarcie zamkniętych drzwi do apteki. Można to zrobić albo znajdując klucz w jednym z pudełek albo włamując się do komputera. Tak czy siak po otwarciu drzwi rabujemy apteczkę - w tym momencie wracają kumple niedawno wykończonych przez nasz bandytów i nie są very happy. Czekają nas mała strzelanina, możemy sobie pomóc uruchamiając robota, strasznego "protektora" - nie jest to jednak wielkie wsparcie. Po udanej batalii wracamy do Moiry po nagrodę. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiliśmy powinniśmy rozbroić bombę w Megatonie .

### Pustkowie: Droga do Arefu

Czeka nas mała wycieczka , na pewno napotkamy jakichś przeciwników. Po drodze możemy wpaść na Pensjonat Kaelyns który jest uwielbionym miejscem bandytów, może być gorąco (szczególnie uważać trzeba na jednego pana z psem i miotaczem ognia).

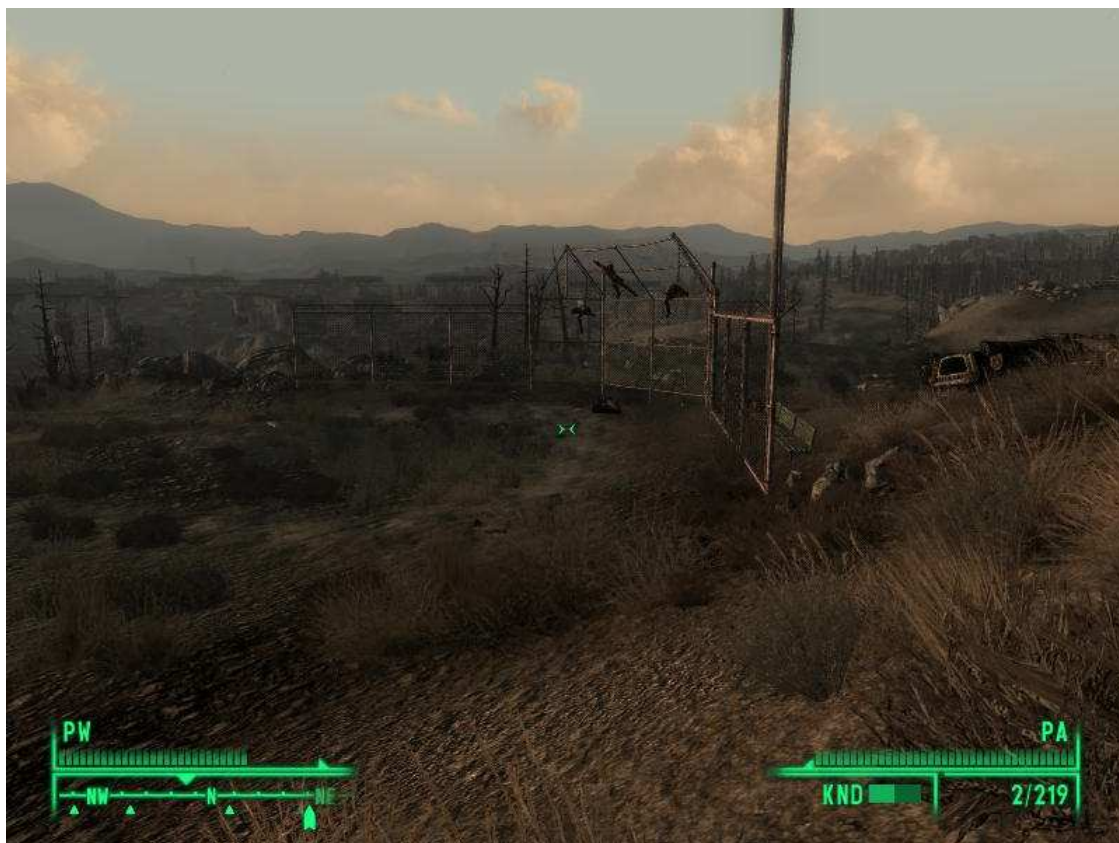


## Pustkowia: Arefu (F)



Arefu jest dosłowną dziurą - trzy chaty na krzyż i odważny sołtys Evan King który broni swoją społeczność przed krwiożerczym gangiem zwanym Rodziną. I tak już tutaj jesteśmy by dostarczyć list więc przy okazji zgadzamy się pomóc. Zostaniemy poproszeni o sprawdzenie co u mieszkańców. Niestety okaże się, że adresaci listu nie żyją (jeżeli mamy umiejętność medycyny na poziomie 35 możemy stwierdzić, że zostali zagryzieni). Wracamy do Evana który poinformuje nas, że Rodzina jest za to odpowiedzialna a do tego uprowadziła syna Westów. Ech czego to nie robią listonosze by dostarczyć przesyłkę, King pokazuje nam trzy lokacje na mapie, które powinniśmy sprawdzić. W Kinie Montblanc znajdziemy trochę amunicji, nieopodal znajduję się pole pamięci Fordham Flash - zwykłe boisko bejsbolowe, nic ciekawego tam nie znajdziemy





Kryjówka Hamiltona to natomiast lokacja którą warto zapamiętać, w środku oprócz pewnej ilości łupów, znajdziemy bandytów i wredne radskorpiony. Zwiedzanie można sobie odpuścić - oszczędzimy sporo amunicji. Lokacją właściwą jest Stacja Metra Mereseti. Przed wejściem do metra można zwiedzić pobliski warzywniak. W tunelach spotkamy dwóch sympatycznych Ghuli produkujących Super Odłot, można się zgodzić na dostarczenie im bomb cukrowych (warto się targować). Na tyłach ich laboratorium znajduje się włącz do kanałów serwisowych. Napotkamy tam dwa błotniaki które mogą sprawić nam problemy więc uważajcie. Na końcu tunelu jest zastawiona pułapka, trzeba patrzeć pod nogi w poszukiwaniu napiętej linki - łatwo ją przegapić. Generalnie cały tunel metra do którego wchodzimy naszpikowany jest minami, siłkami i innym ustrojstwami - trzeba uważać bo jeden krok za dużo i nasze ręczki oraz nóżki będą latać w powietrzu. W końcu dochodzimy do kryjówki rodziny, przekonujemy strażnika, że mamy ważne interesy do załatwienia i wchodzimy. W środku okazuje się że mamy do czynienia z sektą pseudo wampirów, no cóż trzeba być tolerancyjnym. U Karla możemy zrobić zakupy a właściwą osobą do rozmowy jest Vance. Jeżeli mamy inteligentną postać konwersacja nie powinna sprawić kłopotów (w innym wypadku trzeba będzie porozmawiać ze wszystkimi i poznać prawa rodziny). Okazuje się że Ian jest kanibalem nie panującym nad swoim głodem , przekonujemy więc Vance'a żeby pozwolił nam z nim porozmawiać z Ianem (potrzebna Retoryka). Idziemy do chłopaka i uświadamiamy mu, że zabawa w wampira nie jest dla niego i lepiej będzie jak wróci do Arefu. Powracamy do Vanca, rozmawiamy z nim o tym co się stało w Arefu na końcu proponując korzystny dla obu stron układ (w nagrodę dostajemy schemat sziszkebaba). Pora wracać do Arefu i porozmawiać z Kingiem oraz z innymi mieszkańcami, warto też oddać list Ianowi. By wszystko zaklepać do końca wracam do Lucy West w Megatonie. To byłby koniec tego zadania pora udać się na pole minowe.



## Pustkowia: Pole Minowe (Poradnik przetrwania)



Pora zająć się tymi gorącymi kartofelkami, używając szybkiej podróży wracamy na stację Moreseti i udajemy się na północ. Te niepozorne opuszczone miasteczko jest bardzo przemyślaną pułapką. Nie dość, że min jest sporo (ponad 50) to w zrujnowanym budynku na wprost (widać na fotce) znajduje się sympatyczny dziadek Arkansas z pistoletem snajperskim. Będzie on strzelał do pobliskich samochodów, które będą wybuchać, trzeba więc szybko rozbrajać minę za miną, podejść jak najbliżej i otworzyć ogień np. z karabinu - jest to wszystko dosyć proste chociaż brzmi przerażająco. Przy dziadku znajdziecie klucz do wszystkich domków w miasteczku, uważajcie na resztę min - pamiętajcie, że zadania zostanie zaliczone jak dojdziemy na plac zabaw, miłego plądrowania.

## Pustkowia: Krypta 106 (F)



Jak już poinformujemy Moirę o naszym wybuchowym sukcesie pora na mały skok w bok od zadań, udajemy się do Krypty 106 która jest bardzo blisko wspomnianego pensjonatu Kaelyn's. Krypta jest całkiem sporą lokacją i jej zwiedzanie jest trochę męczące. Jeżeli chodzi o jej mieszkańców to padli oni ofiarą niefortunnego eksperymentu z gazem, nie są wymagającymi przeciwnikami (są głównie wyposażeni w różnorakie sprzęty domowe). Warto tą lokację zwiedzić bo to łatwe doświadczenie i sporo sprzętu. Co jakiś czas będziemy również doświadczani przez obrazy z przeszłości, pojawiać się będą też komputery - trochę gazy jednak zostało. W Laboratoriach na samym końcu spotkamy mini bossa - szalonego naukowca, nie jest to trudna walka ale za to bardzo ciekawa, sami zobaczycie. Po udanej eksploracji warto iść do Megatony i przygotować się na kolejne stracie z owadami.

## Pustkowia: Nabrzeże Wilhelma

Za pomocą szybkiej podróży wracamy do Super Dupermarktu i idziemy wzdłuż wybrzeża w stronę Waszyngtonu. Po drodze podbiegnie do nas spanikowany chłopak, okaże się że jego miasteczko Grayditch padło ofiarą inwazji nietypowych mrówek. Warto z chłopaka wyciągnąć informacje które mogą nam pomóc (dostać możemy klucz do śmietnika w którym jest trochę sprzętu). Zanim pobiegniemy na ratunek, proponuje podążać dalej wzdłuż wybrzeża by odkryć nabrzeże Wilhelma, żyje tam Babunia Iskierka której synkowie polują na Yao Guai, nic w sumie szczególnego - można pohandlować i obrobić domek. Ruszamy na pomoc Grayditch.

## Grayditch: ONE !

Spokojne dotychczas osiedle zostało zaatakowane przez mordercze mrówki ziejące ogniem. Wcale nie jest tak źle, trzeba pamiętać by trzymać owady na dystans. Bardzo przyda się profit Entomolog - o ile go mamy. Chociaż teren jest dosyć spory to domy mieszkańców znajdują się w jednym miejscu. Dom Branice jest dokładnie naprzeciw domu Wilksów obok którego mamy chatkę szalonego doktora Leszła. Zaczynamy od Branice, na piętrze warto włamać się do komputera, jest też zamknięta skrzynia z wyrzutnią rakiet (klucz znajdziemy na stacji metra). W domku naprzeciwko znajdziemy zwłoki ojca Bryan'a Wilksa, trochę sprzętu oraz klucz do chatki doktora. Teraz idziemy do wspomnianej chatki którą gruntownie przeszukujemy - dowiadujemy się że rozwiązanie problemu leży na stacji metra Merigold, zanim jednak tam pójdziemy warto opróżnić śmietnik za jadalnią i przekazać smutne wieści chłopakowi. Metro znajduje się na północy.

## Stacja Merigold: ONE !







Naszym celem jest dotarcie do laboratorium dr Leszlo, nie ma większego znaczenia jaką drogę obierzemy ale warto zwiedzić całą stację tak aby znaleźć np. klucz do skrzyni w domu Brandice. Kiedy dotrzemy do Laboratorium doktorka wiele się wyjaśni (warto się targować tak żeby doktorek dorzucił swój kitel) Będziemy musieli zlikwidować strażników kopca którzy uniemożliwiają dotarcie do terminala bez zabijania królowej. Udajemy się więc do wylęgarni, gdzie trzeba uważać by nie podchodzić do królowej. Po wybiciu robali wracamy do Leszlo - zadanie wykonane a nagroda to istny miódzio (mutagen +1 do siły oraz fartuch 10 do nauki). Zostaje jeszcze problem z chłopcem, wypytując go o to gdzie może się udać mówi nam że ma ciotkę w Rivet City - załatwimy to przy okazji naszej tam wizyty. [cdn.]



### Mini zadanie: Przesyłka

Na samym początku metra w wielkiej hali jest kasa biletowa a w niej zwłoki niejakiego Grady'ego. Znajdujemy przy nim holotaśmę która mówi o kluczu, Sejfie i przesyłce. Wszystko to możemy znaleźć na stacji - Klucz w skrzynce na wąż strażacki (K) a Sejf z przesyłką w tym miejscu (S). Okazuje się o, że ową niesamowicie ważną przesyłką jest... niegrzeczna bielizna. Po chwili zjawia się następny poszukiwacz tego artefaktu niejaki nakrętka ~~ to jak się go pozbędziecie zależy od was, koniec tego zadania polega na dostarczeniu przesyłki do Grayshire - z powodu odległości proponuje zrobić to później.



## Pustkowia: Rany (Poradnik przetrwania)

Pora zająć się drugim rozdziałem poradnika, zacznijmy od ran. Najprostszy sposób by siebie skutecznie okaleczyć i zmniejszyć swój poziom zdrowia jest rzucenie miny na ziemię, podejście do niej po czym otworzenie w nią ognia (zalecam minę odłamkową ponieważ pokazana przez zemnie kapsłowa źle się kończy ;p). Warto to zrobić nie mając pełnego pasku.

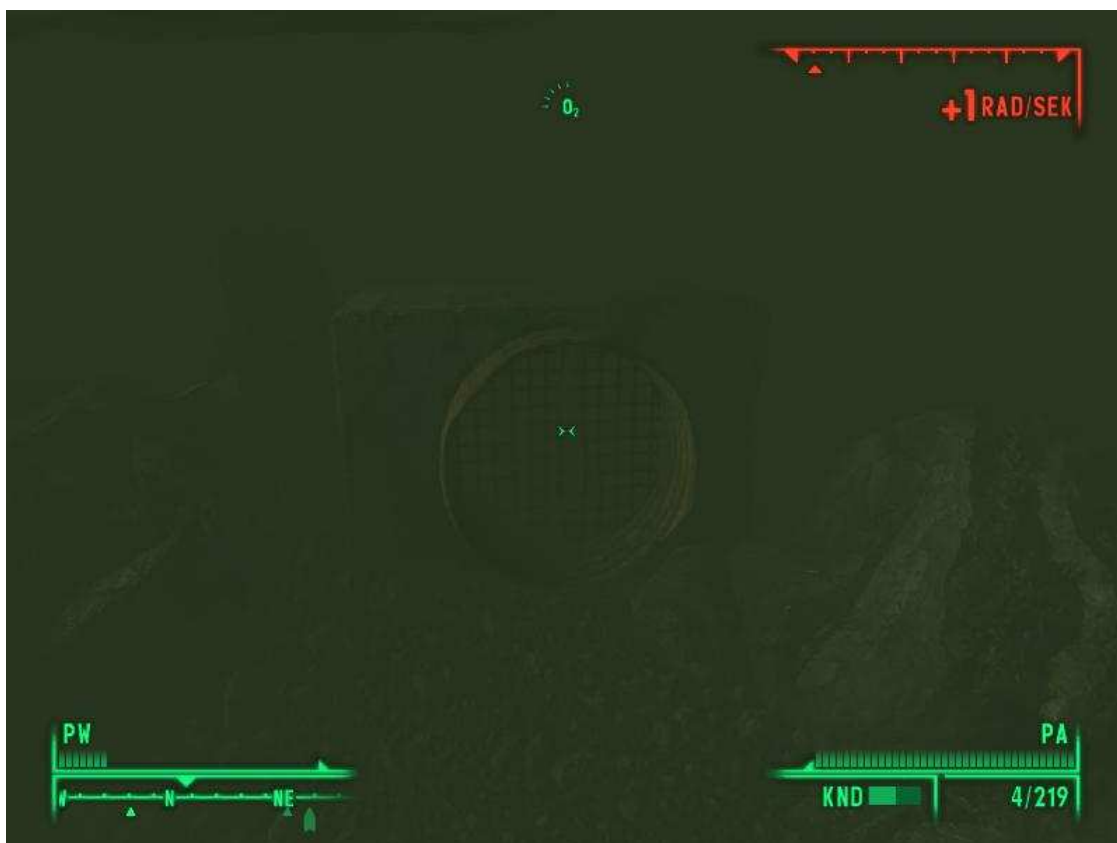


## Pustkowia: Kretoszczury (Poradnik przetrwania)

Kolejna misja, tym razem będziemy mogli wypróbować niezawodnie odstraszający środek na szczury. Szybką podróżą lądujemy na nabrzeżu Wilhelma przechodzimy obok pomnika poległych - udajemy się do ciepłych kanałów. Nie jest to skomplikowana lokacja, likwidujemy napotkane kretoszczury a kiedy dojdziemy do terminala komputerowego staniemy w obliczu pierwszej wieżyczki strażniczej w grze. Można rozwalić ją z karabinu albo wyłączyć terminalem (więcej doświadczenia). Dalej czekają na nas na zmianę szczury/bandyty, gdy dotrzemy do tunelu metra napotkamy mini bossa, bandytkę o imieniu Sól Kamienia, ma potężną strzelbę a droga do niej jest zaminowana. Proponuje kryć się za ścianą i co jakiś czas się wychylać się w celu ostrzału. Przy jej zwłokach znajdziemy klucz który posłuży do otwarcia schowka z bronią. Na lewo spotkamy kilku bandytów i trzy pomieszczenia. Idąc dalej natrafimy na kretoszczury i znowu bandytów. Pamiętajcie że musicie zabić co najmniej 10 za pomocą patyka Moiry. Tunele skończą się na Stacji metra GeorgTown - gratulacje dotarliśmy do Waszyngtonu. Może być tak że opcja szybkiej podróży jest nie dostępna, w takiej sytuacji będziemy musieli zlikwidować liczną grupę super mutków która zabunkrowała się w ruinach na wprost od nas albo wrócić ciepłymi tunelami.

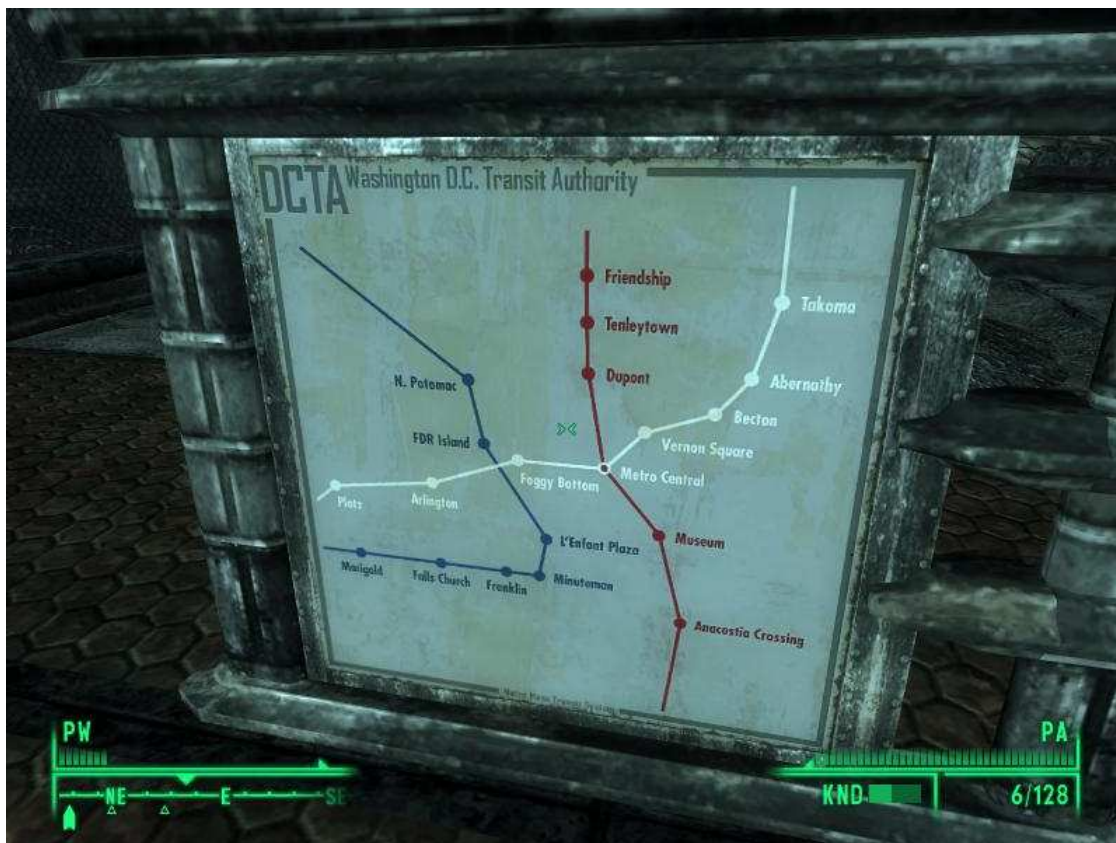
### Pustkowia: Błotniaki (Poradnik przetrwania)

Ostatnie już z tego rozdziału zadanie od Moiry, musimy nie zabijając żadnego Błotniaka umieścić sensor w ich jajach. Nic trudnego, udajemy się do pomnika poległych pod Anchorage, nurkujemy i wpływamy do podwodnego tunelu, który prowadzi do większego pomieszczenia na którego ścianach są jaja, podkładamy sensor i wracamy do Moiry.



## Wątek Główny: Idąc jego śladami

Pora powrócić do poszukiwań naszego staruszka. Waszyngton do którego musimy się udać jest miastem poważnie dotkniętym bombardowaniami sprzed ponad dwustu laty. Nie jest to więc teren łatwy do podróży - rumowiska, ruiny budynków podzieliły metropolię na niedostępne sektory a kupy żelbetonowego gruzu skutecznie blokują ulice. Dlatego też jedynym sposobem sprawnego poruszania się (podobnie jak w dzisiejszych czasach) jest metro. Jest one podzielone na trzy nitki (białą, niebieską i czerwoną) które spotykają się na centralnej stacji. Niestety tunele roją się od wygłodniałych gbulów, bezwzględnych bandytów i przerażających karaczanów. Tak czy siak będzie to nasz sposób poruszania się po DC.



Naszym celem jest budynek radia GNR. Patrząc na mapę widać, że czeka nas spora wyprawa - nic bardziej mylnego moi mili. Dosłownie kilka kroków od Super Dupermarktu jest stacja metra Farragut West która doprowadzi nas prosto do celu.





Tunel prowadzi tylko w jednym kierunku, nie ma żadnych dodatkowych wyjść więc idziemy przed siebie - polecam dokładnie zwiedzać korytarze bo znajdziemy tutaj co najmniej dwie książki, broń i amunicję. Przechodzimy na stację Tenlytown / Friendship z której również jest jedno wyjście. No i ładnie, wpadliśmy pomiędzy młot a kowadło, mutanci atakują oddział żołnierzy Bractwa Stali, nie pozostaje nam więc nic innego jak im pomóc. Po szybkiej strzelaninie Strażniczka Lyons powie nam że zmierza na pomoc oblężonej przez mutanty rozgłośni RGN (przypadkowo my też tam idziemy) - zabieramy się więc z nimi. W zasadzie to nie musimy robić za wiele, oprócz krycia się za ścianami i zbieraniu amunicji możemy popробować dobijać mutki które mają mało punktów wytrzymałości. Po całkiem sporym starciu w szkole dostajemy się na plac gdzie dzieje się główna bitwa - pomagamy lub czekamy nie ma to znaczenia. Kiedy wszyscy zieloni przyjaciele będą martwi zrobi się niepokojąco cicho... za cicho... O BOŻE CO TO !!!!!



Na pewno nie jest to wielki problem, chwytamy za grubasa (wyrzutnia mini atomówek) którego ma martwy żołnierz leżący na barierze zrujnowanego pomnika, 1-2 strzały i po naszym problemie. Teraz pora odebrać podziękowania od Lyons i odwiedzić Three Doga. Znajdziemy go na trzeciej kondygnacji radia. Warto a wręcz trzeba użyć umiejętności retoryki aż do skutku (wczytywać grę) by wydobyć informacje od Three Doga o naszym ojcu bez przyjmowania zadania "Radio Galaxy News". Dopiero po wydobyciu tej wiedzy zagadujemy ponownie i zgadzamy się pomóc radiu. Dzięki temu dostaniemy lepszą nagrodę. Właśnie zakończyliśmy zadanie "Idąc jego śladem".