

Duże Miasto: Duże kłopoty w Dużym mieście



Jest to całkiem sympatyczna osada, tworzą ją ci którzy dojrżeli i opuścili jaskinie latarenki. Niestety sytuacja nie jest za ciekawa, w ostatnim ataku mutków uprowadzono sporo ludzi w tym Czerwoną która jest miejscowym lekarzem. Zaczniemy od porozmawiania z mieszkańcami , dowiemy się że mutanci zabrali swoje ofiary na stary posterunek policji w Georgetown. Zanim tam wyruszymy warto zajrzeć do miejscowej kliniki w której znajdziemy ciężko rannego bombkę , jeżeli mamy odpowiedni poziom medycyny możemy poskładać go do kupy (potem się nam to opłaci). Okej, idziemy na północ tak jak znacznik na mapie pokazuje. Po drodze odkryjemy cmentarz Hallowed Moors. W kościółku mutanci trzymają jeńców których możemy ocalić. Znajdziemy tam też masę sprzętu i dziennik Kellerów który jest częścią zadania którym zajmiemy się dużo później. Zmierzamy dalej aż dotrzemy do posterunku policji gdzie czeka nas drobny opór ze strony trzech mutantów. Znajduje się tutaj dawny punkt opatrywania rannych w atomowym ataku, o dramacie którego te namioty były świadkiem możemy dowiedzieć się ze znalezionych na miejscu holotaśm. Parter komisariatu jest zamknięty więc jesteśmy zmuszeni wejść z poziomu pierwszego piętra. Nic ciekawego na tej kondygnacji nie znajdziemy. Schodzimy więc na parter gdzie w jednej ze starych cel uwięziona jest czerwona, informuje ona nas że nikt nie przeżył oprócz krótkiego który może jeszcze żyć ale został zawleczonej do piwnicy. Odnajdujemy schody w dół. W piwnicy czeka nas walka z masterem mutantów – nic trudnego, zabijamy go i uwalniamy krótkiego. Wracamy do czerwonej i zabieramy oboje do domu. Na miejscu dostaniemy nagrodę. Okaże się również, że mutanci są nadal zagrożeniem i szykują atak. Mamy wybór pomiędzy przeszkoleniem mieszkańców w naprawianiu robotów lub lekkiej broni. Niestety często bywa tak że w przypadku robotów pojawia się Bug dlatego też bezpieczniej jest postawić na broń palną. Zanim mutanci zaatakują minie kilka godzin, warto poczekać (guzik T) i pomóc w

odparciu ataku. W nagrodę oprócz wdzięczności dostaniemy od bombki szczęśliwą ósmą bilę która noszona w ekwipunku daje +1 do szczęścia, to koniec roboty w Dużym mieście.

Pustkowia : Paradise Falls





Zadania poboczne:

- To tylko Interes
- Ocalenie z Raju

Wejścia pilnuje niejaki Głuszek który nie pozwoli nam tak po prostu wejść do osady. Mamy do wyboru trzy możliwości :

- Przyjmujemy zadania "To tylko Interes". Będziemy musieli złapać Czerwoną z Dużego miasta i Śrutą z Rivet City. By tego dokonać dostajemy pistolet mezmotron który pozwala na otepianie ofiar i swobodne zakładanie im specjalnych obroży. Pamiętajcie by całą operację przeprowadzać po cichu, bez świadków – inaczej inni NPC mogą was zaatakować.

- Płacimy 500 kapsli łapówki.

- Zabijamy strażnika co skutkuje koniecznością wybicia wszystkich łowców niewolników.

W samym mieście więzione są dzieci z jaskiń latarenki (odwiedzimy tą lokację potem). Trzeba będzie znaleźć sposób by je uwolnić. Zaczniemy od pogadania z dziećmi przez specjalny otwór w klatce, okaże się że jeden z nich o imieniu Wiewióra ma plan. Będziemy musieli dostać się do terminalu w kwaterach Eurolegio i włączyć system łączności. Nic prostszego, oczywiście uważamy żeby nikt nas nie przydybał. Jeżeli nie znamy się na komputerach możemy naprawić przewody znajdujące się niedaleko od baru. Następną częścią planu będzie odciągnięcie czterdziechy. Wystarczy z nim pogadać używając retoryki i namówić go żeby poszedł prosić o podwyżkę. Alternatywnie można przekonać Crimson by się nim zajęła albo zapłacić jej za to 100 kapsli. Wracamy do dzieciaków i pojawiają się kolejny

problem – Penny nie chce iść. Okazuje się że dziewczynka nie ruszy się bez Rary’ego McLaren’a który jest zamknięty w pobliskim schronie naziemnym. Będziemy musieli zdobyć klucz który leży w kwaterach Eulego w salonie na okrągłym stoliku. Pora uwolnić więźnia, niestety jest on za duży by zmieścić się odpływie kanalizacji. Każemy mu więc biec do głównej bramy – niestety szansa na to że mu się uda jest nikła. Przy jego ciele znajdziemy najlepszy kij bilardowy w grze!!! Pozostaje powiedzieć Penny o tej tragedii która przyjmie ją ze spokojem. Życie ludzkie nie jest dużo warte na pustkowia. Teraz wystarczy spotkać się z dziećmi przed Paradise Falls, dowiemy się gdzie jest Latarenka oraz dostaniemy trochę dobrej karmy.

Canterbury Commons: Nieludzki Gambit



Na dzień dobry trafiamy na bardzo niecodzienną scenę. Oto waleczny i praworządny mechanik broni osadę przed złym i podstępny Entomologiem. Starcie szybko się skończy a do nas podbiegnie wujek Roe. Osada potrzebuje pomocy, przebierańcy źle wpływają na handel. Targujemy się o nagrodę i zaczynamy od po wypytywania mieszkańców, sporo informacji przekaze nam chłopak o imieniu Derek Pacion. Zadanie można rozwiązać na kilka sposobów, mój wydaje się najbardziej opłacalny. Idziemy do sklepu z robotami (lokalizację mamy zaznaczoną markerem na mapie od momentu przyjęcia zadania). Jeżeli dysponujemy umiejętnością otwierania zamków na poziomie 75 możemy otworzyć windę i od razu zjechać na dół. W innym wypadku czeka nas zwiedzanie fabryki, główni przeciwnicy to roboty i wieżyczki. Użyteczna może okazać się Robotyka. W końcu dojdziemy do małego pomieszczenia pod nazwą kuźnia mechanika. Jest w nim ukryte tajne przejście – otwiera je ekspres do kawy. W rozmowie z mechanikiem możemy użyć retoryki lub profitu Czarnej wdowy / Kobięciarz ale odradzam tego na tym etapie, najlepiej będzie jeżeli zaproponujemy że porozmawiamy z Entomologiem. Pora więc się udać do jej mrowiska, jeżeli dysponujemy otwieraniem zamków na poziomie 50 możemy wejść prosto do Sali tronowej przez zardzewiałą rurę znajdującą się nad wejściem. W innym wypadku będziemy musieli skorzystać z drzwi i przejść kawałek drogi kierując się w dół (uwaga na miny). Teraz wystarczy przekonać Entomologa do zaprzestania swoich niecznych czynów lub ją po prostu zabić. Tak czy siak razem ze zbroją mrówczą którą od niej dostaniemy / zabierzemy ze zwłok wracamy do mechanika. Jeżeli chcemy zakończyć zadanie pozytywnie wystarczy przekonać go żeby również przestał udawać super bohatera. W innym wypadku oddajemy mu kombinezon a w zamian dostajemy najlepszy pistolet laserowy w grze – Wzrok Protektrona (to jest najbardziej opłacalne wyjście). Jeżeli postąpimy odwrotnie (kostium mechanika damy entomologowi) dostaniemy najlepszy miecz w grze. Wracamy od wujka Roe po nagrodę.

Mini zadanie: Karawany

W rozmowie z wujkiem Roe możemy użyć Retoryki / Czarnej wdowy by namówić go do przeorganizowania karawan, daje to możliwość inwestycji w poszczególnych kupców by zwiększyli swój asortyment. Inwestycja wynosi 200 a potem 500 kapsli w każdego kupca, razem wychodzi około 2800 kapsli. Na tym etapie gry miałem ich około 14000 więc to nie jest wielki wydatek a warto, i tak do grobu tych pieniędzy ze sobą nie zabierzemy. W zamian od każdego karawaniarza dostaniemy prezent.

Pustkowia: Evergreen Mills





Pora zwiedzić okolice Krypty 112. Evergreen Mills to baza bandytów położona w starej hucie, lokacja jest spora i łatwo stracić orientację dlatego też dostarczam tą małą profesjonalną mapkę.



Sami bandyci to wymoczeki, na tym etapie gry nie powinniście mieć żadnych większych problemów. W zagrodzie trzymani są niewolnicy, można ich uwolnić za pomocą klucza z wartowni. W środku lokacji zamknięty jest Behemot w ogrodzeniu pod napięciem – by go wypuścić trzeba zniszczyć generator, czeka nas ostre starcie .

Pora zwiedzić samą hutę, w pierwszej części budynku warto sprawdzić górę gdzie znajdziemy bogaty w naboje i broń składzik. Druga część to olbrzymia jaskinia (pewnie stąd wydobywano urobek). Wszystko wskazuje na że bandyci urządzili sobie małe miasteczko rozrywki. W jednym z barów spotkamy niejakiego uśmiechniętego Jacka (może się zdarzyć tak że jesteście przez niego atakowani). Powinniśmy z nim pohandlować – kupcie co się da, nawet sprzedając potrzebny wam sprzęt. Okazuje się że nas nowy przyjaciel ma najlepszą strzelbę bojową w grze dlatego też zabijamy go, był złym bandytą i zasłużył ;p Oprócz wspomnianej broni przy jego zwłokach znajdziemy klucz do szafki w której są wszystkie rzeczy które mu sprzedaliśmy. Niezły interes i to tyle jeżeli chodzi o Evergreen.

Zadanie główne: Cele Naukowe



Żeby dojść na miejsce należy iść w kierunku zachodnim od Evegreen. W warsztacie znajdziemy przełącznik otwierający wrota w podłodze, schodzimy na dół i po chwili ujrzemy drzwi z napisem 112. W środku powita nas robot który da nam kombinezon z numerem 112 -

powinniśmy go założyć. Powie nam również o czekającym na nas fotelu błogości. Krypta 112 to eksperyment którego uczestnicy zostali uśpieni i z zachowaniem funkcji życiowych wprowadzeni w wirtualny świat. Niestety doktorowi Braun który nadzorował cały proces odbiło i z symulacji zrobił sobie plac zabaw w którym uwięziony jest nasz ojciec. Kładziemy się więc w komorze Błogości by go uwolnić.

Zadanie główne: Tranquility Lane

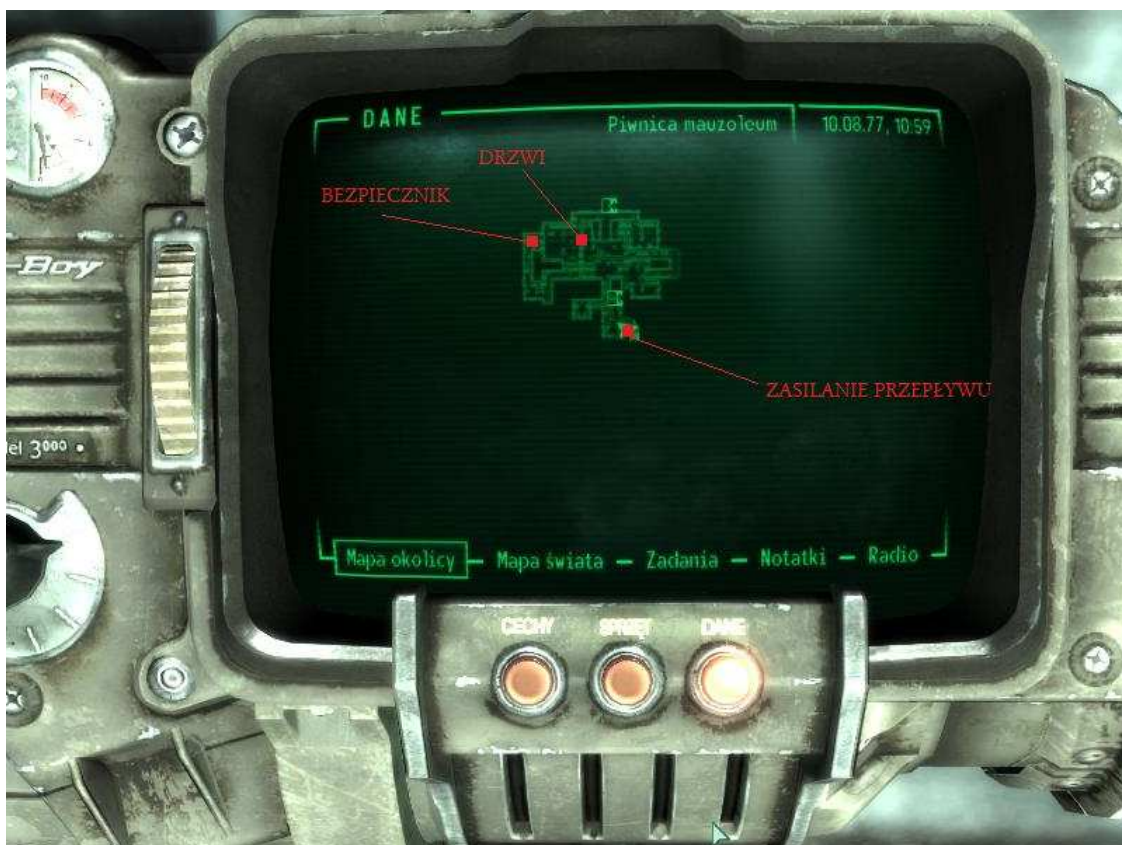
Całkiem tu sielankowo, przywita nas niejaki George Neusbaum który powie byśmy poszli do Betty. Zaczepi nas również jeżeli będziemy obok niej przechodzić staruszka Diterhs, która wyjawy nam, że sen przerodził się w koszmar a Braun wszystko kontroluje. Ma on jednak pewną słabość , w opuszczonym domku znajduje się terminal który jest kluczem do wyjścia, jeżeli chcecie postąpić moralnie to powinniście się do niego udać. Znajdziecie tam kilka przedmiotów domowego użytku – radio, kufel, bloczek, krasnala i butelkę. Używając ich wydobywamy dźwięki, trzeba to zrobić w odpowiedniej kolejności by pojawił się terminal. Niektórych przedmiotów trzeba będzie użyć dwa razy. Gdy odblokuje się komputer będziemy mogli w nim przeczytać o pomysłach Brauna po czym uruchomimy program "Chińska inwazja".

Wyjście negatywne polega na porozmawianiu z Betty. Każe nam ona doprowadzić do placu Timm'ego Neusbauma (Odradzam używanie retoryki w tych zadaniach, inwencja jest bardziej ceniona). Nic trudnego, dzieciak zwykle sprzedaje lemoniadę przed swoim domem, w którym w kuchni znajdziecie ulotkę szkoły wojskowej. Wystarczy mu powiedzieć, że rodzice chcą się go pozbyć i będzie po robocie, w nagrodę otrzymujemy możliwość zadania pytania. Doktorek postanawia nadal się nami bawić, tym razem musimy zniszczyć małżeństwo Rockwellów. Idziemy do ich domu i na piętrze czytamy pamiętnik Janet, okazuje się że podejrzewa swojego męża Rogera, że zdradza ją z Marthą Simson. Idziemy do domu Simsonów i bierzemy z sypialni bieliznę którą podkładamy do biurka Rogera w piwnicy. Wystarczy potem pójść po Janet i pokazać jej co ukrywa jej mąż i mamy rozwód. Kolejne zadanie to likwidacja Mebel Henderson – możemy użyć robota i kuchenki albo co jest najłatwiejsze -poluzować żyrandol. Czeką nas teraz ostatnia misja, jako Konus Rozpruwacz mamy wybić wszystkich mieszkańców .. krew ... krew ... ;p Niezależnie jak postąpiliście na placu zabaw pojawiają się drzwi wyjściowe. Po przebudzeniu będziemy mogli porozmawiać z naszym ojcem, to kończy zadanie Tranquility Lane.



Zadanie główne : Woda Życia

Udajemy się z tatą do Rivet City (korzystamy z szybkiej podróży) aby porozmawiać doktor Li. Idziemy do laboratorium (jeżeli nasz ojciec się nie pojawi trzeba poczekać, guzik T). Naszemu staruszkowi udaje się namówić Li wraz z zespołem do pomocy. Wszyscy udają się do pomnika Jeffersona. Na miejscu udajemy się do rotundy i po krótkiej pogadance będziemy musieli dokonać kilku prostych napraw. Wszystko zaznaczyłem na tej profesjonalnie wykonanej mapce



Najpierw trzeba będzie uruchomić zasilanie. Jak już to zrobimy wracamy do ojca i dostajemy bezpieczniki do założenia, po czym kontaktujemy się z nim przez interkom – musimy teraz otworzyć duże drzwi i uruchomić komputer po czym znowu komunikujemy się przez interkom i tym razem mamy opróżnić rury odpływowe. Wychodzimy z piwnic i udajemy się na korytarz, naprzeciwko od wyjścia z budynku jest kanał. Wchodzimy do środka i przekreścamy zawór, czekamy chwilę i nagle pojawiają się znany z F2 latacz i Enklawa – mamy kłopoty. Idziemy przed siebie i wychodzimy do niedawna zamkniętym wyjściem. Znowu jesteśmy w piwnicach, likwidujemy żołnierza enklawy i kierujemy się do rotundy. Tam zobaczymy wstrząsającą scenę – niestety nasz ojciec bohatersko poświęca swoje życie a my musimy uciekać, na dodatek na karku mamy doktor Li i resztę jej zespołu. Naszą drogą ucieczki jest kanał znajdujący się w laboratorium.

Czeka nas przeprawa przez kanały, proponuje kazać doktor i mechaniką czekać a samemu pójść na rekonesans. Główną przeszkodą będzie strategicznie ulokowana grupka żołnierzy Enklawy w tym pomieszczeniu :



Po likwidacji tych nieprzyjaciół podbiegnie do nas doktor Li. Zhakuje ona zabezpieczony komputer i będziemy mogli iść dalej. Czeka nas kilka ghuli do zlikwidowania. W końcu dojdziemy do kolejnego poziomu. Tutaj nagle Li się zatrzyma ponieważ Garza ma problemy z sercem mamy kilka możliwości ale proponuje dać mu wygrzew - nie ma sensu marnować stimpaków. Droga jest dosyć prosta, uwaga na kolejną pułapkę Enklawy. Idziemy przed siebie, znowu trzeba będzie wykończyć kilka ghuli. W końcu będziemy mieli do wyboru pójście na lewo do posterunku Bractwa albo na prawo gdzie otwierając zamknięte drzwi znajdziemy sejf, przechodzimy przez posterunku a stamtąd prosta droga do drabinki na powierzchnię. Stoimy właśnie przed Cytadelą a dzięki zdecydowanej postawie doktor Li będziemy mogli do niej wejść.

Ruiny Waszyngtonu: Cytadela



Przywita nas nestor Lyons, który znał naszego ojca, wykorzystajcie wszystkie opcje dialogowe (nie zapomnijcie poprosić o szkolenie w pancerzu wspomaganym). Jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej o Bractwie, mutantach czy wielkim robocie poczytajcie sobie terminale i pogadajcie ze wszystkimi.

Przygotowałem listę najważniejszych rzeczy do zrobienia:

- Porozmawiać z Gunnym i poprosić o trening w pancerzach wspomaganych.
- Porozmawiać z Kwatrmistrzem Durga (Laboratorium) – będziemy potrzebowali pozwolenia od Lynosa by z nią handlować. Jeżeli macie otwieranie zamków na Maksa spenetrujcie jej zaplecze , znajdziecie sporo broni oraz dosyć rzadkie granaty i miny plazmowe.
- Porozmawiać z paradyem Cross (można ją spotkać w laboratorium) - to ewentualny towarzysz naszych podróży.
- Porozmawiać o wygnańcach, sporo nam może powiedzieć skryba Bowdith - okaże się że mieszkają w Force Indepence.

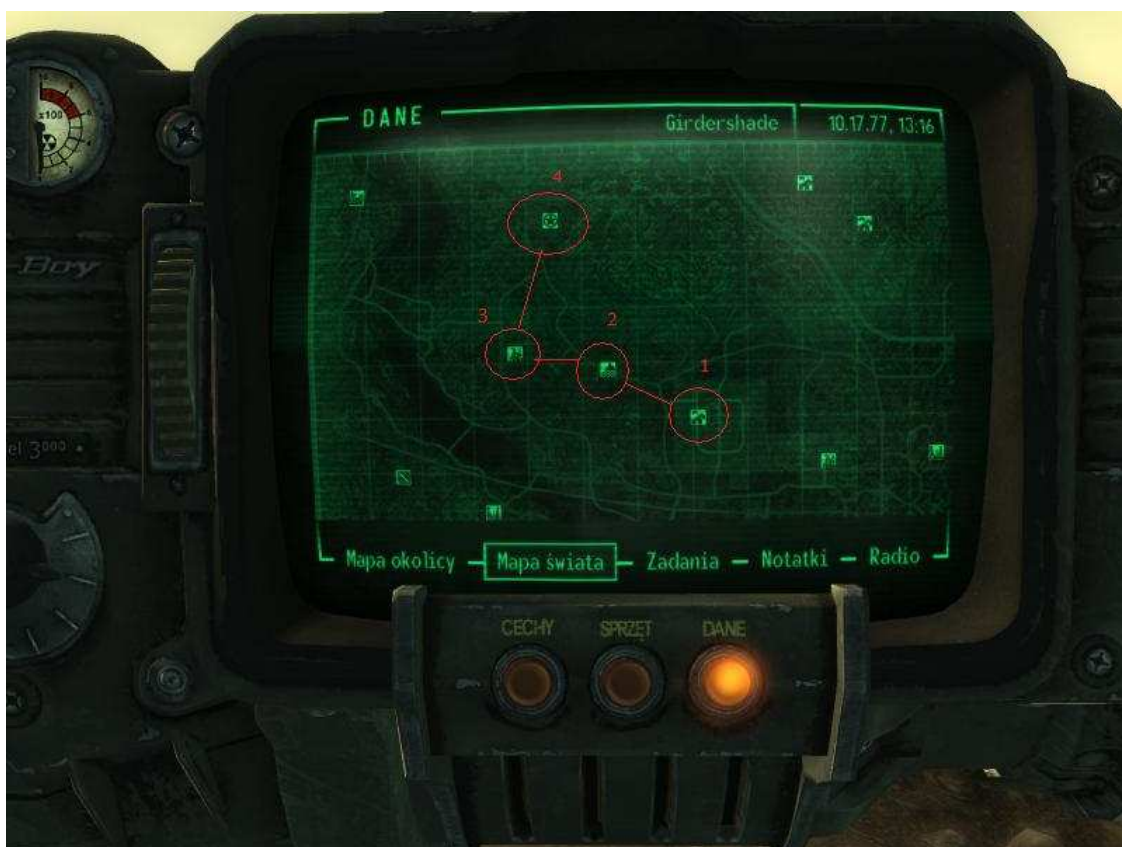
Mini zadanie: Imię Szafota

W sektorze A w kwaterach Dumy Lyons (elitarnego oddziału Bractwa) siedzi małomówny Szafot, warto wypytać innych paladynów o niego, okaże się że wszyscy robią zakład o to jak się naprawdę nazywa. Za pomocą retoryki wyciągamy to z Szafota a za tą informację Glade da nam 1000 kapsli.

Teraz pora dokończyć sprawę z głównym wątkiem, rozmawiamy ze skrybą Rothchildem który był znajomym naszego ojca, głównie przesiaduje w laboratorium. Okaże się że musimy odnaleźć GECKA by przekreślić plany Enklawy co do oczyszczalnika. Idziemy do sektora A gdzie na odzyskamy komputerze Vault Tech dowiadujemy się że jeden G.E.C.K jest na wyposażeniu krypty 87, wracamy do skryby. Okazuje się, że wie on gdzie jest położona Krypta ale niestety w wyniku promieniowania nie ma do niej bezpośredniego dostępu. Trzeba iść przez jaskinie Latarenki, słyszeliśmy już o tym miejscu – pora jednak odpocząć od głównego wątku i ruszyć ku przygodzie ;p

Pustkowia: Droga do fortu Constantine

Czeka nas mały spacer ale dzięki naszej mapce na pewno się nie zgubimy.



Zaczynamy w Paradise Falls (1) i zmierzamy do punktu 2 czyli do Przeprawy pod Utopionym Diabłem, jest to jedno z tych miejsc gdzie zawsze możemy spotkać porządnie wyposażoną grupę bandytów. Odbijamy trochę na zachód i dochodzimy do kaplicy Dickerson Tabernacle (3). Zamieszkał sobie tutaj świrnięty druid z najlepszą snajperką w grze, podobnie jak Arkansas z pola minowego lubuje się w strzelaniu do przechodniów. Zabicie go nie jest

problemem, stoi on jednak na niedostępnej platformie i może się zdarzyć tak że jego ciało nie spadnie na dół – w takim przypadku albo wczytamy grę albo próbujemy rozwalić ciało na kawałki strzelając do niego. Na pewno jakaś jego część spadnie na ziemię ;p Oprócz wspomnianego karabinu znajdziemy również lokalizację miejsca zwanego Oazą, pójdziemy tam kiedy indziej. Teraz wystarczy kierować się na północ i dochodzimy do fortu (4).

Pustkowia : Fort Constatine

No na pewno zadajecie sobie pytanie co my tak właściwie tutaj robimy ;p A więc jesteśmy tutaj by odszukać pierwszy prototyp pancerza wspomaganego T-51b. Mam nadzieję że nie zapomnieliście o kluczach które tak jak wam kiedyś radziłem powinniście ukraść Panu Crowley.



Na fotce widzimy budynek z biurami oraz chatkę dowódcy, trochę bardziej na lewo czego nie widać na zdjęciu jest zamknięty skład bomb. Eksploracje proponuje zacząć od budynku biurowego. W środku oprócz kilku robotów znajdziemy trochę sprzętu, amunicji i może jakieś książki – jeżeli nie jesteście fanami architektury biurowej możecie sobie darować, teraz pora na domek dowódcy. Jest to ten rodzaj domku z niespodzianką, znajdziemy w nim zejście od podziemnego kompleksu pod fortem. Dzięki kluczom będziemy mogli otwierać następne drzwi. Przeciwnikami tutaj będą roboty więc jak macie ochotę zaoszczędzić czas, amunicję i stimpaki użyjcie już wcześniej polecanego przeze mnie rozwiązania Stealth boy + Robotyka by je dezaktywować. Generalnie nasza podróż będzie polegała na schodzeniu w dół po schodach, w pomieszczeniu ze stołem operacyjnym łatwo je przegapić bo wtapiają się w tło. Jak już dojdziemy na sam dół kompleksu znajdziemy ciało Tary, to ostatni członek pechowej drużyny najemników wynajętych przez Tenpennego. Za drzwiami jest nasz wymarzony

pancerz!! Gratulacje znaleźliście zbroje o najwyższym współczynniku ochrony w grze. Jest jednak szkopuł – nie można jej naprawiać samemu, czeka nas więc płaceni za to u kupców. Naprzeciwko jest zbrojownia, trzeba umiejętności 100 w komputerach lub zamkach żeby ją otworzyć – w środku znajdziecie sporo skrzynek z amunicją. Pora kierować się do wyjścia, w pomieszczeniu z bombami możemy natknąć się na dosyć silną ekipę robotów.

Girdersshade: Wyzwanie Nuka-Coli



Nie wiem czy pamiętacie ale bardzo dawno temu na stacji Merigold wpadliśmy w posiadanie pewnej przesyłki : niegrzecznej bielizny. Jeżeli już tego przedmiotu nie macie, nie ma co się martwić – straciliście tylko trochę kapsli, czeka tutaj na nas o wiele ważniejsze zadanie. W jednym z dwóch domków mieszka pani Sierra Petrovita która prowadzi muzeum Nuka-Coli. Trudno nie przepuścić takiej okazji i nie poprosić o oprowadzenie. Po sporej dawce fascynujących informacji, Sierra poprosi nas o przyniesienie jej 30 butelek Coli Quantum. W zdobyciu tej sporej ilości napoju może przydać się nam wykaz dostaw który znajduje się w fabryce Nuka Coli. Wychodzimy z muzeum i zaczepia nas Ronald Laren, który ma wyraźne problemy z Testosteronem. Bardzo podnieca go pani Petrovita więc prosi nas żebyśmy dostarczyli co mu a niej jej tak żeby zdobył u niej względy, jeżeli mamy profit czarnej wdowy możemy zaproponować trójkąt – wtedy ogarnięty swoim popędem Ronald pobiegnie do fabryki Nuka Coli, odradzam to wyście bo żywy tam nie dotrze, ruszajmy .

Pustkowia: Droga do Fabryki Nuka-Coli

Proponuje wystartować z Fabryki RobCo (1). W punkcie dwa odkryjemy małe idealne miasteczko pełne miłych ludzi przepelnionych wartościami rodzinnymi. Niestety w tej lokacji występuje bug, który polega na tym iż wszyscy mieszkańcy stoją przed jednym z domów myśląc, że odkryliśmy ich sekret który znajduje się w piwnicy (nigdy w niej nie byliśmy, to właśnie ten bug). Tajemnica polega na tym, iż są to kanibale którzy przerabiają podróżnych na szaszłyki (natknęliście się na pustkowia na dziwne mięso ?). Proponuje rozwiązać sprawę siłowo i wszystkich zlikwidować poczym udać się do chatki Starego Harrisa. To jedyny normalny mieszkaniec który zajmie się dziećmi którym właśnie sprzątnęliśmy rodziców, to by było na tyle. Fabryka jest dosyć blisko (punkt 3).





Fabryka Nuka Coli

Wchodzimy do Fabryki, dokładnie na wprost są podwójne drzwi z bardzo trudnym zamkiem, jeżeli mamy na tyle rozwinięte otwieranie zamków to idziemy prosto do punktu który zaznaczyłem na mapce jako wykaz dostaw. Jeżeli natomiast nie to odbijamy w lewo i wychodzimy przejściem zaznaczonym niebieskim kółkiem. Napotkamy tutaj na nowy rodzaj przeciwnika – Nukowce czyli znurowane kraby ;p By przejść do następnego obszaru trzeba dojść do przejścia odciętego od reszty pomieszczenia przez gruz. Dokonujemy tego za pomocą jednego ze zrujnowanych pomostów. Tunel zaprowadzi nas do biur. Znajdujemy schody i idziemy do góry, na pierwszym piętrze w pomieszczeniu z dziurą w podłodze znajdziemy martwego bandytę, skrzydłowego Merciego który ma ciekawy list (tym mini zadaniem zajmiemy się później). Idziemy dalej w górę aż dojdziemy do wyjścia i znajdziemy się w miejscu zaznaczonym żółtym kółkiem. Teraz już prosta droga po platformach do Wykazu Dostaw. Spotkamy tam niejakiego kierownika spedycji Milo. Możemy go rozwalić albo przekonać by dał nam to czego chcemy, przyda się też może profit Robotyka. Zanim opuścicie fabrykę otwórzcie jeszcze sejf kluczem od robota (jest tam formuła Coli Clear). Okej mamy to czego potrzebujemy, pora znaleźć cole, popatrzmy gdzie ją dostarczono:

- Paradise Falls, kilka butelek jest w skrzynkach pod schodami w kwaterze Euliego.
- Super Dupermarkt, głównie automatach na napoje.
- Old Lonely, uwaga teren bardzo niebezpieczny, pełen szponów śmierci. Na schodkach sklepu znajdziemy szkielet z notatką mówiącą iż ciężarówka dostawcza miała wypadek na wschód od miasteczka, niedaleko stacji benzynowej. Nie trudno ją znaleźć.



Niestety w tych lokacjach nie znajdziemy wymaganej ilości 30 butelek, trzeba będzie kolekcjonować je w czasie dalszej rozgrywki. Nagroda to albo 2480 kapsli od RONALDA albo 1240 i schemat Nuka granatu od SIERRY.

Mini zadanie: Formuła

Znalezioną formułę Nuka Coli Clear trzeba zanieść do fabryki rowerów, poniżej zamieszczam mapkę. Na miejscu okaże się mamy do czynienia z post hokeistami ;p Na sprzedaży można zarobić nawet 400 kapsli ale nie to jest w najważniejsze, Goalie Leduox nosi maskę która daje premie 25 do PA (to jeden dodatkowy strzał w VATS-ie) – warto dla niej go ubić.



Krypta 101 : Problemy na Froncie Domowym

Przechodząc w pobliżu krypty dostaniemy sygnał alarmowy, Amata wzywa nas na pomoc. No cóż pora wrócić do domu. Na wejściu przywita nas Gomez. Po naszym odejściu grupa młodszych mieszkańców krypty zapragnęła ją opuścić by zobaczyć świat. Na to nie chciał zgodzić się nadzorca i doszło do otwartego konfliktu. Żeby rozwiązać sytuację mamy tak naprawdę dwa wyjścia:

Sabotaż – polegający na przeładowaniu reaktora Krypty przez co wszyscy będą musieli się ewakuować. Sam reaktor znajduje się na najniższym poziomie, trzeba włamać się do komputera i pobawić się obsługą manualną (wymaga 75 nauki albo ukradzenia hasła Stanleyowi który konserwuje Reaktor). Dojdzie do wybuchu który uruchomi alarm, przy opuszczaniu tego poziomu podbiegnie do nas Nadzorca – można z nim walczyć ale lepiej jest go przekonać, że to wina buntowników. Taka sama sytuacja będzie miała miejsce przy

drzwiach wyjściowych tylko tym razem podejdzie do nas Amata, ją również proponuje okłamać mówiąc, że Nadzorca chciał wszystkich zabić.



Perswazja - prosimy Gomeza by zaprowadził nas do Amaty, przebywa on w ambulatorium. W rozmowie z nią zgadzamy się pomóc i przekonać Nadzorcę by pozwolił otworzyć kryptę. W gabinecie naszego ojca warto otworzyć ramkę z obrazkiem – znajdziemy tam 300 kapsli, schemat pakietnicy i holotaśmę. Nadzorcę znajdziemy w jego biurze, po drodze trzeba wpaść do więzienia (tam gdzie wymuszaliśmy klucz i hasło od nadzorcy w czasie naszej ucieczki). W celi zamknięty jest Pan Broth, nauczyciel z egzaminu K.O.Z.Y. (klucz jest w jednej z szafek). Powie on nam o przygotowywanym ataku na buntowników, szczegóły znajdziemy w komputerze stojącym na biurku, udajemy się do Nadzorcy. Albo go przekonamy, że nie jest w stanie dalej rządzić i traci kontrolę o czym świadczy planowany za jego plecami atak na buntowników albo postanowimy przekonać Amatę, przed jej odwiedzeniem trzeba ściągnąć z komputera Nadzorcy informacje o kontaktach z powierzchnią. Amacie mówimy, że powierzchnia jest niebezpieczna a Krypcie grozi Enklawa. Teraz pora odebrać nagrodę, którą jest specjalny kombinezon naprawczy. Mając w pamięci poprzednie części serii trzeba powiedzieć, że znowu wykopali nas z Krypty ;p.

Zadanie poboczne: Piosenka Agathy



Domek Agathy znajdziemy w małej kotlinie, pomiędzy stacją Mereseti a lokacją zwaną Złomowiskiem. Za punkt orientacyjny obierzcie sobie dosyć wysoką antenę wychodzącą z jej

domu. Agatha posiada rzadki talent, potrafi grać na skrzypcach które zrobiła samemu. Swoją muzykę zaczęła puszczać w radiu, które sama prowadzi. Niestety jej instrument pozostawia wiele do życzenia – potrzebuje nowego. Piękne skrzypce miała jej krewna ale trafiła do Krypty 92, naszym zadaniem będzie je odzyskać. Jeżeli dotarliście już do Cytadeli i czytaliście komputer to znacie już lokalizacje wszystkich krypty. W innym wypadku przyjdzie nam się udać do budynku Vault Tech w Waszyngtonie. Pamiętajcie stacje metra z której wychodziliście idąc do RGN? Bardzo blisko niej jest stacja węzłowa, wystarczy dojść na perony, wejść na piętro i iść w lewo na Vernom Square (jeżeli wyjdziecie na stacji północ to znaczy że jesteście w dobrym miejscu. Przed wami powinien ukazać się budynek Vault Tech.



Na pierwszym poziomie będziemy świadkiem walk pomiędzy robotami a mutantami , ci pierwsi będą dokuczać nam na następnych poziomach. Będziemy musieli przejść przez część biurową – nic tutaj nie znajdziemy. W części administracyjnej będziemy musieli zhakować trzy komputery systemowe by otrzymać dostęp do głównego serwera. Po drodze napotkamy na robota administracyjnego – posiada on super robo mózg w którym przerywając łączy bezpieczeństwa wyłączymy całą ochronę budynku, jest to opcjonalne. Jak już sobie z tym poradzicie to poznacie lokalizacje wszystkich schronów 87, 92, 101, 106, 112.

Krypta 92 znajduje się niedaleko miasteczka Old Lonely, jest to teren opanowany przez Szpony Śmierci i to w pokażnej ilości, najlepiej będzie dyskretnie się przekraść – zaczynajcie iść od Republiki Deva i trzymajcie się północy mapy tak żeby do krypty dojść z góry, w ten sposób ominiecie większość niebezpieczeństw. Sam schron jest bardzo dobrze zamaskowany i możecie spędzić chwilę głowiąc się gdzie to do cholery jest dlatego też zamieszczam fotkę.



Jak to zwykle bywa z takimi miejscami panowie z Vault Tech nieładnie się bawili. Tym razem eksperyment polegał na poddaniu mieszkańców działaniu białego szumu. Głównym celem było stworzenie dźwięku który pozwolił by na kontrolę ludzi i wydawanie im rozkazów. Sprawy poszły jednak nie tak bo jak zwykle Nadzorca miał inne instrukcje o których inni nie wiedzieli, zamiast puszczać szum tylko w studiach nagraniowych puszczone go w całej Krypcie. W wyniku tego połowa mieszkańców oszalała i postanowiła pod wpływem owego szumu zabić resztę. Nadzorca był całkiem jednak pewien swego bo znał słowo rozkaz, które pozwalało unieszkodliwić osobę pod wpływem szumu, jakie było jego zdziwienie jak przestało one działać...

Nasza praca nie jest zbyt skomplikowana, w pierwszym obszarze Krypty skąd wychodzą wyjścia do wszystkich jej części znajdujemy pomieszczenie Test Dźwięku. Uważajcie na bardzo wredne błotniaki. Skrzypce są w zamkniętym studiu nagrań, otwiera je komputer znajdujący się w przylegającym pomieszczeniu. Możemy w zasadzie już wracać ale jeżeli planujecie zwiedzanie to nic nie stoi przeszkodzie, dobrze jest wiedzieć że włączenie szumu w komputerze ochrony sypialni żeńskiej w kwaterach mieszkalnych zabije pobliskie błotniaki. Wracamy do Agathy, w nagrodę dostaniemy dostęp do jej stacji radiowej – kanał z relaksującą muzyką. Warto poświęcić chwilkę w rozmowie wspomnieć o tym, że jej muzyka zginie wraz z nią, da to możliwość sprzedawania jej zeszytów nutowych.

Pustkowia: Oaza



Lokalizację tego miejsca znajdziemy w kaplicy przy okazji drogi do fortu Constantine. Jest ona ukryta w nieprzebranych górach w których łatwo się zgubić a jeszcze łatwiej zginąć w wyniku upadku – cały teren jest usiany kotlinkami i wąwozami. Do samej Oazy prowadzi kręta ścieżka. Zaraz przy wejściu okaże się, że ktoś się nas spodziewa. Jak widzimy miejsce jest unikalne i zaraz dowiemy się czemu. By spotkać się z NIM trzeba będzie przejść duchowy rytuał polegający na wypiciu świętej żywicy. Zgadza się bez wahania, towar jest wyraźnie mocny bo urywa nam się film. Kiedy obudzimy się przyjdzie czas na rozmowę z hmm drzewem stojącym na środku planszy ;p



Jest to nasz stary znajomy z drugiej części serii, lekko ekscentryczny ghul z drzewem w głowie, który był burmistrzem miasteczka Gecko. Jak widać trochę się rozrósł a jego jedynymi towarzyszami jest banda świrniętych ekologów. Ma on dla nas dosyć niecodzienną prośbę, chce umrzeć ponieważ nie uśmiecha mu się perspektywa bycia drzewem i stania tak przez następne setki lat. No cóż możemy chwycić za miotacz ognia i rozpalić ognisko ale raczej to nie spodoba się innym druidom – będziemy musieli zniszczyć jego serce które znajduje się w podziemiach. Pora pogadać z każdym i za pomocą retoryki wydobyć kilka ciekawych informacji. Przy wejściu do jaskiń spotkamy kłócących się Brzozę z Warzynem. Jedno pragnie by Oaza przestała się rozrastać i pozostała sekretem znanym niewielu a drugie chce by z biegiem czasu rozrosła się na całe pustkowie. Decyzję podejmiemy jak już dojdziemy do serca , klucz da nam strażnik stojący nieopodal. Wchodzimy do środka, jaskinie są dosyć krótkie i spotkamy tutaj sporo błotniaków. Przejście dalej znajduje się pod wodą, trzeba zanurkować w jeziorku. Dalsza droga nie powinna wam sprawdzić trudności w przeciwieństwie do wyboru jakiego będziemy musieli dokonać .



Oto nasze Opcje :

- Niszczymy serce, soki jakie w nim płynęły wzmacniają naszą skórę, otrzymujemy nowy profit dający 5% odporności na obrażenia. Nie musimy się martwić druidami ponieważ zaakceptują naszą decyzję.
- Smarujemy serce maścią co zapobiega dalszemu rozrostowi Harolda. W nagrodę otrzymujemy dwie rakiety, talizman dający 10% do retoryki i ubranie druida. Sam Harold godzi się z naszym wyborem i spróbuje być większym optymistą.
- Używamy wywaru, w nagrodę otrzymujemy zbroje wspomaganą, talizman do retoryki i kaptur druidów. W tej opcji Harold również akceptuje swój los.

To już koniec zadania, wystarczy wyjść z jaskiń (nie trzeba się wracać) - czeka na nas jeszcze jedno pomieszczenie z królami błotniaków, które można po prostu przebiec i zanurkować. Pod wodą są drzwi prowadzące prosto do stawów gdzie jest Harold. Tam zaczepi nas Brzoza albo Wawrzyn. Nagrody będziemy odbierać od wskazanych przez nich osób.

Latarenka: Podjęcie Śladu

Pora wsiąść się poważnie za główny wątek. Lokalizacje Latarenki już poznaliśmy (zadanie Ucieczka z Raju). Najbliżej do niej mamy z Evergreen Mills. Latarenka to system jaskiń, przed wojną była popularnym miejsce na caving. Los chciał że w dniu wybuchu wojny ponad osiemdziesięcio osobowa wycieczka szkolna była tutaj na zwiedzaniu. Wraz ze spadkiem bomb zostali uwięzieni pod ziemią. Opiekunowie i nauczyciele postanowili szukać pomocy w pobliskiej Krypcie ale jeden po drugim znikali prawdopodobnie porywani do eksperymentów z FEV. Dzieci w końcu zostały same, bez pomocy dorosłych z Krypty którzy im jej odmówili, postanowiły radzić bez pomocy i nigdy nie dopuścić do tego by dorośli ponownie ich zdradzili. Ich potomkowie nadal zamieszkują Latarenkę i nie tolerują dużaków, dlatego każde dziecko wraz z pełnoletnością opuszcza jaskinie i udaje się do Dużego miasta.



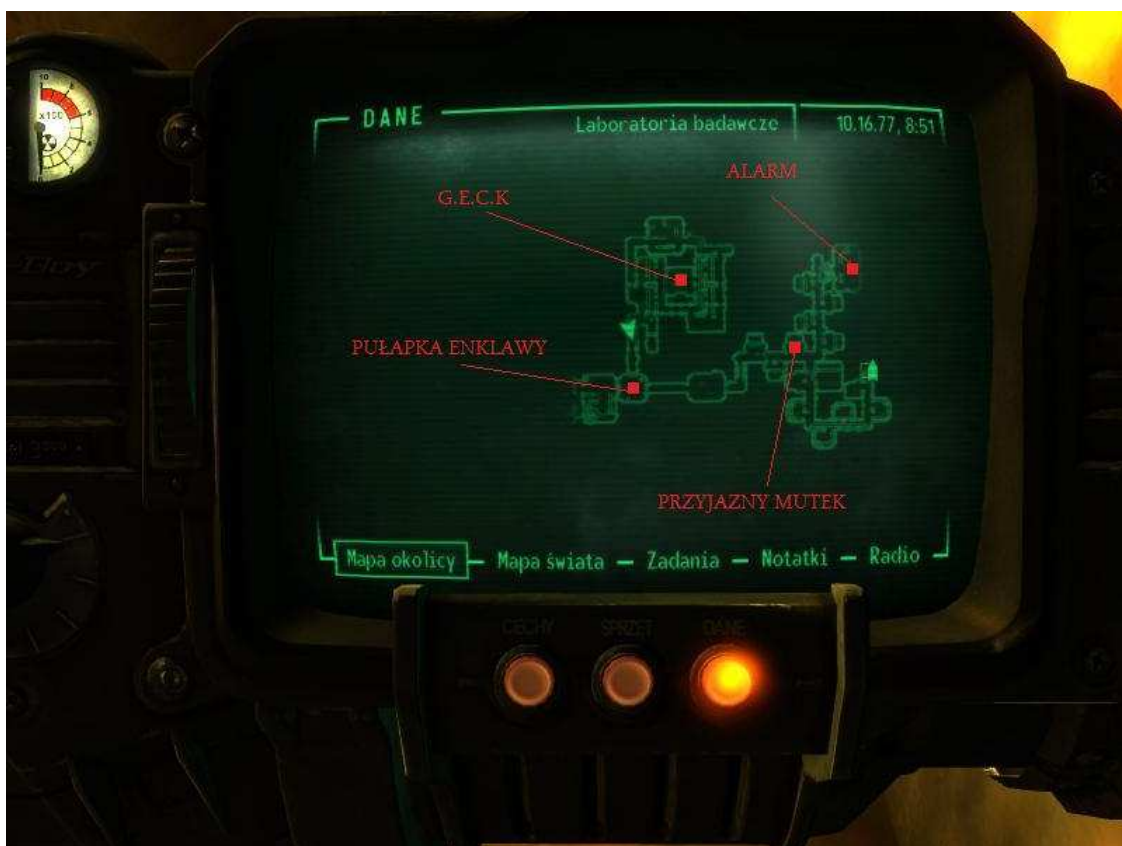
Wchodzimy do środka i przy palisadzie zaczepi nas niejaki MacReedy. Informujemy go, że to my wyciągnęliśmy jego kolegów z Paradise Falls dzięki czemu zostaniemy wpuszczeni. Można sobie położyć po wiosce ale nie ma tu nic ciekawego. Za pomocą szybkiej podróży możemy odprowadzić Lepkiego do dużego miasta (nagroda to jego czapeczka !!). Trzeba dostać się do krypty 83, są dwie drogi o których powie nam MacReedy.

- W wielkiej hali są drzwi prowadzące bezpośrednio do Krypty, wystarczy porozmawiać z Joshem by podłączył nam komputer który my spokojnie sobie zhakujemy, polecam ten sposób dostania się do środka bo jest krótki i bezstresowy.

- Przejście Morderczą Przełęczą, jest ona opanowana przez mocne grupy mutantów. Wchodzimy i idziemy przed siebie aż dojdziemy do ściany z worków z piaskiem. Za nią jest tunel który doprowadzi nas do Krypty.

Krypta 87: Poszukiwania Rajskiego Ogrodu

Rozkład pomieszczeń jest całkiem podobny do innych krypt które odwiedziliśmy. Zwiedzamy część mieszkalną gdzie oprócz sporej ilości mutantów znajdziemy odrobinę sprzętu. G.E.C.K jest w części laboratoryjnej do której bez zbędnych problemów powinniście dojść. Jak się okazuje panowie z Vault Tech robili tu eksperymenty z wirusem FEV na mieszkańcach, tworząc dziwne, pokraczne istoty. W zadaniu pomoże wam profesjonalnie wykonana mapa Laboratorium :



Idziemy korytarzem aż dojdziemy do izolátky gdzie jest uwięziony rozumny mutant. Okaze się, że jest przyjacielski i chce się wydostać ze swojego więzienia a w zamian za wolność przyniesie nam G.E.C.K który znajduje się w silnie napromieniowanym pomieszczeniu. Zgadzaemy się, chociaż moglibyśmy użyć kilka anty radów i wziąć go sobie sami - pytanie tylko po co sobie utrudniać życia. Żeby otworzyć cele musimy włączyć kontrole pożarową która otworzy też inne klatki, nie jest to szczególnie niebezpieczne ponieważ spokojnie poradzimy sobie z dwoma centaurami i walniętym kołosem z gazurką. Po wszystkim wracamy do mutka i idziemy po walizeczkę (uwaga na zielonych). Lokalizacje zaznaczyłem wam na mapie jakby co. No i mamy GECKA !!!



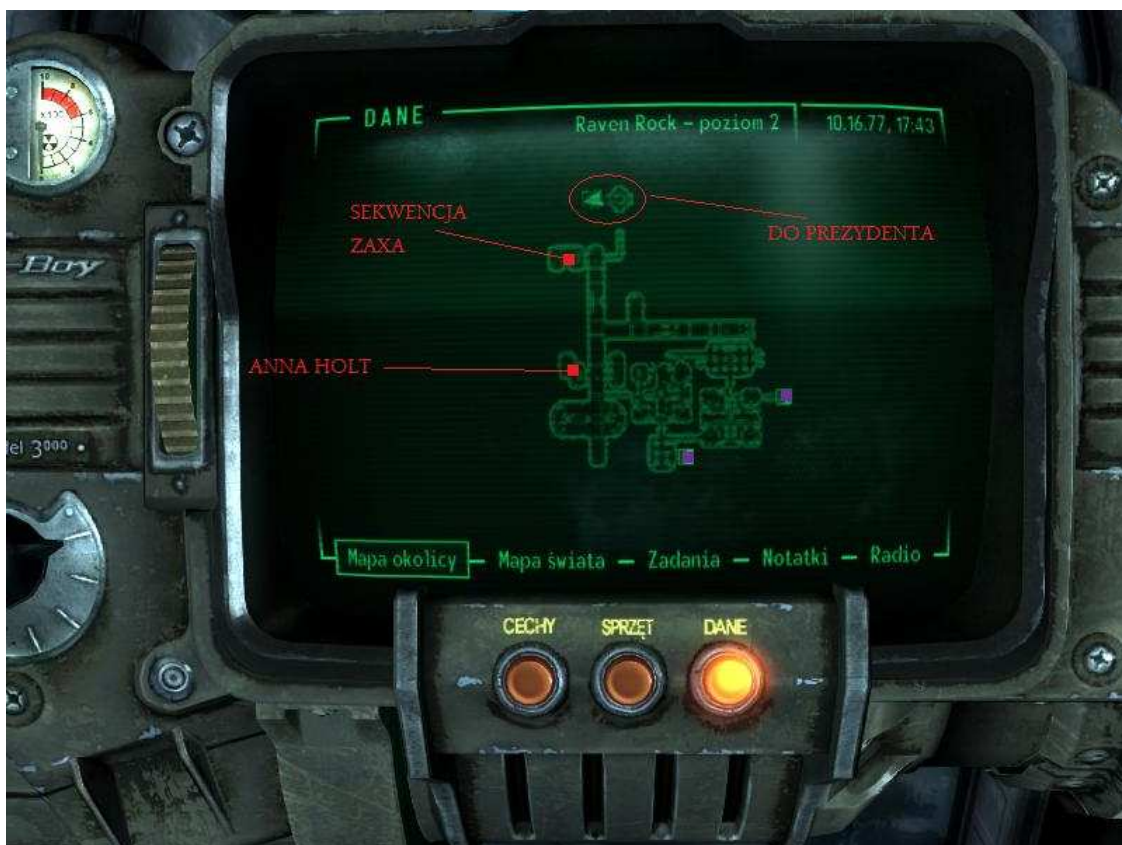
Pora się rozstać z naszym nowym kompanem, udajemy się do wyjścia. Po drodze jednak przydarzy nam się mały wypadek ;p I znowu wpadliśmy po uszy, szło za łatwo ...

Baza Enklawy Raven Rock : Amerykański Sen (F)

Obudzimy się w celi, właśnie pułkownik Autumn zaczyna nas przesłuchiwać. Chce znać kod do oczyszczalnika. Proponuje w dosyć dosadnych słowach uchodzących za niekoniecznie kulturalne odmówić przekazania pożądanej informacji. Pamiętajcie, że jeżeli zdradzicie kod przestaniecie być już potrzebni. Niespodziewanie kiedy zacznie się już robić dosyć niemiło prezydent Eden wezwie pułkownika do siebie. Chwile potem sami zostaniemy zwolnieni i również poproszeni o spotkanie z prezydentem. Po wyjściu z celi zaczepi nas oficer Enklawy żądając natychmiastowego do niej powrotu. Możemy użyć retoryki i posłuchać jak dostaje opieprz, siły i kazać mu spadać albo rozpętać strzelaninę. W poruszaniu się po tym poziomie pomoże nam mapka:



W celi obok siedzi Nathan z Megatomu, okazuje się że zmienił zdanie co do Enklawy – niestety nic nie możemy z nim zrobić. Kiedy dojdziemy do jednego z dwóch rejonów, które zaznaczyłem czerwonymi okręgami na mapie, pułkownik Autumm włączy alarm i każe nas zlikwidować, będziemy musieli stawić czoła żołnierzom Enklawy – nie powinni sprawiać nam większych kłopotów. Idziemy na następny poziom.



Znajdziemy się w jednym z miejsc, które zaznaczyłem fioletowymi kwadracikami. Jak sami widzimy wybór drogi na poprzednim poziomie nie miał żadnego znaczenia. Czekają nas tutaj powtórki z rozrywki jeżeli chodzi o przeciwników. W jednym z pomieszczeń znajdziemy Anne Holt naukowca z zespołu Doktor Li. Zdradziła i przeszła na złą stronę mocy – zwykle strzelam jej prosto między oczy albo wymyślam inną karę, ale równie dobrze możecie zostawić ją w spokoju. W pokoju na północy w skrzynce znajdziemy sekwencje Autodestrukcji bazy – przyda się za chwilę. Teraz idziemy prosto na spotkanie z prezydentem. Po drodze będziemy świadkami jak roboty zabijają żołnierzy, czyżby bunt maszyn? Dalsza droga prowadzi po schodkach w górę ale hmm gdzie on jest ??? – TAK !!!! to ten komputer z kwiatkiem, co za niespodziewany zwrot akcji zafundowali nam twórcy, nikt się pewnie tego nie domyślał. W rozmowie proponuje być spokojnym i dowiedzieć się jak najwięcej o samym komputerze i Enklawie. Eden poprosi nas byśmy wzięli specjalną mieszankę wirusa FEV i umieścili ją w oczyszczalniku naszego ojca – zgadzamy się i tak na końcu zrobimy jak nam sumienie podpowiada. Warto teraz posłużyć się naszą sekwencją i skończyć ten cyrk – jeżeli jej z niewiadomych powodów nie wzięliście można przekonać Edena by sam się zniszczył. Pora uciekać z tego tonącego okrętu, po wzięciu wirusa otworzą się drzwi – wystarczy biec przed siebie. Pierwszy poziom Enklawy to prawie, że prosty korytarz nie będę więc go opisywał. Wychodzimy na zewnątrz i napotykamy naszego zmutowanego przyjaciela Fawkesa, który ze swoją nową zabawką przybył nam na ratunek, szkoda że tak późno ...



Po krótkiej rozmowie i paru wybuchach ruszamy do Cytadeli. Na miejscu idziemy do laboratorium gdzie najważniejsze osoby w Bractwie radzą co dalej. Nasze rewelacje zmieniają ich plany diametralnie – razem z dumą Lynos, robotem Liberty Prime przyjdzie nam pomaszerować na oczyszczalnik.

!!! UWAGA !!!

Wykonanie zadania "Zabierać to" kończy wątek główny a zarazem całą grę. Jeżeli chcesz grać dalej to powiedz Sarze, że jeszcze nie jesteś gotowi. W innym wypadku zapraszam do poniższego opisu.

Ostatnie Zadanie: Zabierać to!

Jest to dość efektowna część gry, musimy podążać za robotem, który rozwala wszystko na swojej drodze, nie będziemy mieli więc za dużo do roboty. Problem może pojawić się kiedy robot gdzieś utknie i przestanie się poruszać, wtedy jedynym wyjście może okazać się wczytanie gry. Jeżeli natomiast duma Lynos się gdzieś zgubi nie przejmujcie się tym.



Kiedy już dotrzemy do oczyszczalnika i wejdziemy do środka pojawi się Sara, która wesprze nas w walce, musimy dostać się do rotundy – spotkamy kilku żołnierzy Enklawy. W rotundzie czeka na nas pułkownik Autumn. Możemy go zabić albo przekonać go, że przegrał i niech sobie idzie w diabli. Przez interkom usłyszymy wiadomość od doktor Li – ciśnienie w zbiorniku wzrasta i wszystko może wybuchnąć. Nie ma wyboru, ktoś musi uruchomić projekt oczyszczenia. Szkopuł polega na tym, że w środku panuje śmiertelne promieniowanie, kto tam wejdzie już nie wyjdzie. Czekają nas wybór albo nasze życie albo Sara – wpłynie to na zakończenie. Nie zapomnijcie o opcji z umieszczeniem wirusa FEV. Jeżeli pójdziemy my, będziemy musieli wpisać kod 216 i wcisnąć enter. Gratulacje, ukończyliście Fallout 3!!!

Cieszcie się zakończeniem i do zobaczenia w następnej części.