

Błyskawiczna solucja do Fallout 1



Imię: Gazos

Wiek: 16

Cechy: Szybki cyngiel i Zdolniacha

Umiejętności:

- Broń energetyczna
- Otwieranie zamków
- Handel

Siła: 4 - bo w Power Armorze się dodaje 3, a po operacji 1, więc będzie 8

Percepcja: 6

Wytrzymałość: 3

Charyzma: 9 – słyszałem, że można znaleźć Celta Patryka na pustkowiu, który poprawia Charyzmę o 1, ale coś go nie znalazłem, no ale może komuś się poszczęści :]

Inteligencja: 8 - będzie 10 po operacjach :D

Zręczność: 9

Szczęście: 8 - po wejściu do Adytum będzie 10 po to, żeby łatwo znaleźć "randomy" i alien blastera

Na co wydawać PD:

- punkty doświadczenia wydawaj głównie na **Broń energetyczną, Handel, i Retorykę** tak, żeby później były na 200% oraz na **Otwieranie zamków i Naukę** do ok.130% (naukę podnoś książkami),
- z biegiem czasu daj sobie takie profity:
 - a) Szybkie kieszenie (Quick pockets) 2x,
 - b) Człowiek czynu (Action Boy) 3x,
 - c) Szybki palec (Bonus Rate of Fire),
 - d) Tajemniczy wędrowiec (Mysterious Stranger) - właściwie to niekoniecznie, możesz dać coś innego zamiast tego.

Krypta 13 (Vault 13)

- przeszukaj ciało w jaskini i pozabijaj szczury,
- pójdź do Bractwa Stali.

Bractwo (Brotherhood)

- zgódź się na misje do Blasku,
- idź do Hub.

Hub (The Hub)

- weź pożyczkę od Lorenza na 1000 kapsli,
- oddaj mu tysiąka i zapytaj się, co jest do roboty,
- opowie ci o Kafarze,

- znowu pożycz 1000 kapsli,
- zapamiętaj i spróbuj ukraść Leniemu kasę i stimpaki,
- pogadaj z Kane'em i przyjmij zlecenie od Kafara,
- weź kasę od Kane'a,
- pójdz na policje,
- zgódź się pomóc policji, ale powiedz, że musisz się przygotować,
- zostaw ich w „spokoju”,
- kup kilka książek „Młody Elektronik” (ok. 3) i przeczytaj je,
- teraz pójdz do FGT (Far Go Traders/Wszędobylscy Kupcy) i przyjmij pracę od Butcha,
- pójdz i pogadaj z Beth o szponie śmierci, pogadaj z Haroldem, a potem ze Smittym, pójdz do jaskini i z niej wyjdź, za samo wejście dostaniesz 800 PD,
- pójdz do Gruzów.

Gruzy (Boneyard)

- pogadaj odpowiednio z dziadkiem w namiocie, a zdobędziesz +2 do Szczęścia,
- pogadaj z Milesem i znajdź mu części „złom” do naprawienia systemu nawadniania farm w Adytum,
- jak zdobędziesz złom, to daj go Milesowi, ale się nie fatyguj się do Smitty'ego, czy jak mu tam, żeby naprawił ci te części,
- pójdz do uczniów Apokalipsy po „plecak” czyli Katję,
- pójdz do Katedry.

Katedra (Cathedral)

- kup linę i 2 Rad-X,
- pójdz do Blasku.

Blask (The Glow)

- jak się domyślasz, masz użyć 2 Rad-X przed Blaskiem (byleby jeszcze nie w Blasku!)
- dojdź do Blasku,
- użyj liny na belce i wejdź do dziury,
- na 1. piętrze przeszukaj ciała i szafki,
- użyj żółtego klucza na windzie,
- pojedź na 2. piętro,
- przeszukaj szafki i ciała tak, jak na 1. piętrze i pojedź na 3. piętro,
- w razie za dużego ciężaru, daj coś „plecakowi”,
- zrób to, co na poprzednich piętrach i wejdź na 4. piętro,
- zrób to znowu, co na poprzednich piętrach,
- możesz pogadać z kompem, ALE NIE GRAJ Z NIM W SZACHY!
- pojedź na szóste piętro i napraw agregator i włącz prąd,
- w razie za małych umiejętności, użyj „Młodych Elektroników” z Blasku, które tam są, ale przedtem zapamiętaj: w razie napromieniowania, użyj szybko Rad-Awayów, które znalazłeś,
- przed robotami zrób taki trik:
 - a) włącz walkę (nie atakuj!),
 - b) idź do windy,
 - c) w razie skończenia walki, zacznij nową,
 - d) użyj klucza na windzie i pojedź na 5. piętro.
- teraz na 6. piętrze użyj znowu tego triku i wyłącz prąd,
- przeszukaj szafki, a rzeczy, których nie podniesiesz, daj Katji czyli „plecakowi”, teraz załóż pancerz bojowy i daj do ręki Glocka (tego na plazmę),
- możesz rozwalić roboty i włączyć prąd,
- wyjdź z Blasku,
- pójdz do Gruzów.

Gruzy 2

- sprzedaj bazookę, miniguna i inne niepotrzebne rzeczy, tak żebyś miał ok. 25000 kapsli (na operacje plastyczne),
- ulepsz karabin plazmowy i skop kilka śmiertelnych tyłków w magazynie (jakby kto nie wiedział, to chodzi mi o szpony śmierci (deathclaw)),
- pójź do Hub i dokończ zaczęte sprawy, czyli zniszcz Kafara, a później okradnij Lorenza z całej kasy w sejfie,
- teraz pójź do starego miasta i rozwal tyłki gangsterów, którzy mają jakiegoś czuba z BoS,
- uratuj tego gościa z BoS,
- posprzedawaj super shotguny i kastety,
- zostaw Katję, już ci nie jest potrzebna,
- pójź znowu do jaskini deathclawa i go zniszcz... mutantą też, bo będą za niego PD,
- przeszukaj zwłoki i weź dysk i radio,
- powiedz to Butchowi,
- pokupuj kilka książek głównie o technice oraz kilka o nauce,
- pójź do BoS.

Bractwo

- pogadaj z Cabbotem,
- daj mu dysk,
- pogadaj z Talusem o tym frajerze z Hub,
- niech ci da PA (power armor),
- możliwe, że nie będzie chciał, wtedy nic nie bierz,
- jeśli nie dostałeś PA, to:
 - a) pogadaj z Karlem,
 - b) pogadaj z Michealem tak żeby dał ci motywator skurczowy,
 - c) daj go Karlowi,
 - d) napraw PA,
 - e) weź go.
- zrób sobie operacje na Inteligencję i Zręczność, bo jest mało czasu (ewentualnie na Siłę, bo zajmuje mało czasu),
- pójź do Nekropolis.

Nekropolis

- zabij mutantów,
- zbierz „śmieci” do naprawienia pompy wodnej (dla kogo? dla nikogo, bo ghule zdechły, ale dostaniesz za to 1000 punktów doświadczenia, więc warto),
- pójź do Krypty i pozabijaj świecące ghule,
- weź chipa,
- i biegnij ile sił w nogach do Krypty 13, przed tym zapamiętaj, jeśli ci się nie uda, to pójź do Hub i (niestety) musisz wydać 2000 kapsli na to, żeby mieć kilka dni więcej (dokładnie 100 :-0) chociaż możliwe, że zgodzi się na 1000 albo nawet 500 kapsli (mnie się zgodziła na 500)
- no, ale też możesz odpamiętać przed operacją siły i pójść znowu do Nekropolis.

Krypta 13

- jeśli masz jeszcze kilka dni do oddania chipa, to znajdź złodzieja z krypty i dopiero oddaj chipa,
- po złożeniu raportu, pójź do opiekuna i pójź na pustkowie.

TERAZ DOKOŃCZ GRĘ JAK CHCESZ!