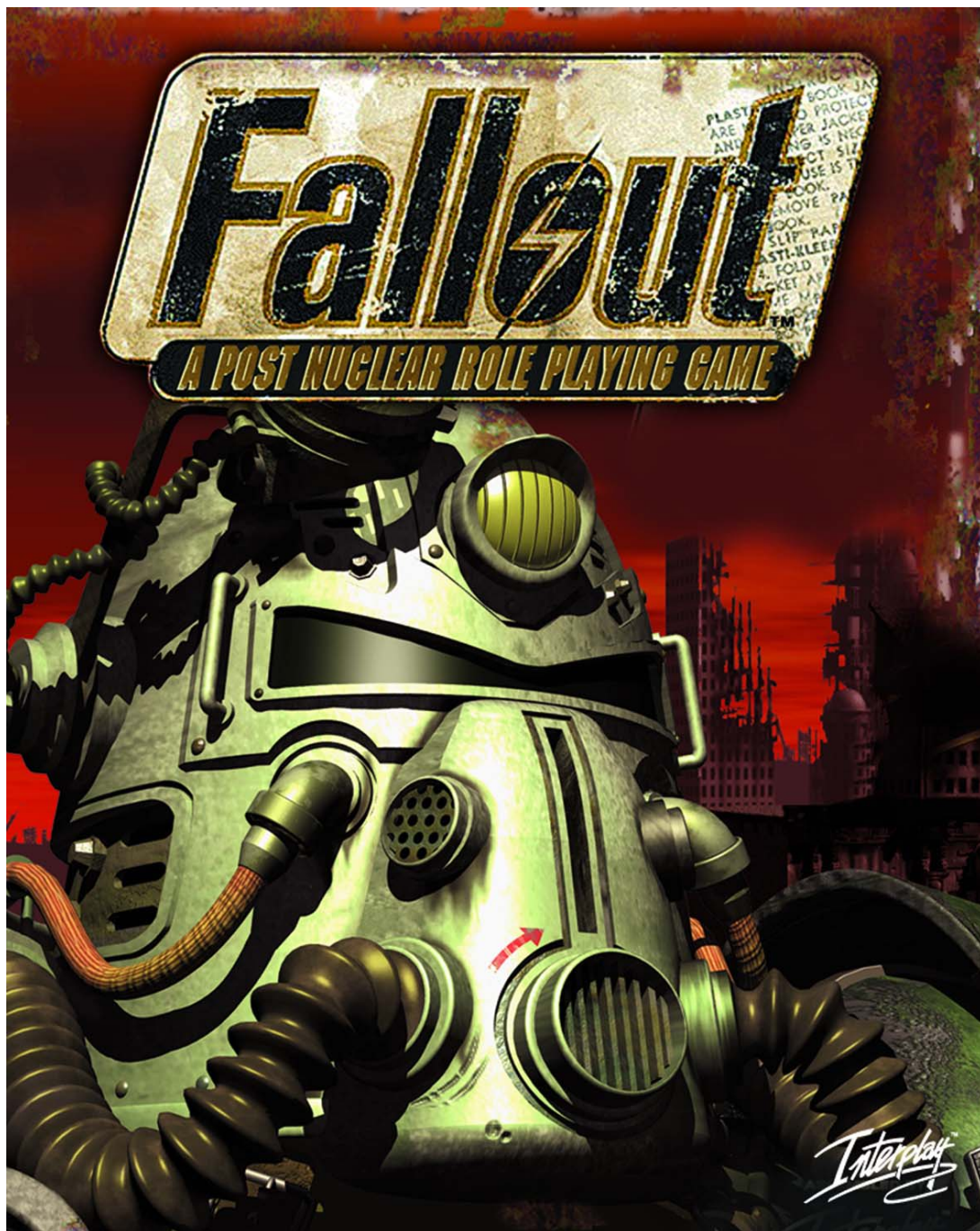




PORADNIK

gram.pl

Z CDPROJEKT



SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	2
WSTĘP	4
Porady odnośnie tworzenia postaci	5
Współczynniki	5
Cechy	5
Umiejętności.....	6
Porady odnośnie poruszania się po świecie	6
Mapa Świata	7
Misje główne	8
Znajdź Hydroprocesor (misja nr 1)	8
Wycelimonuj Źródło Mutantów (misja nr 2)	9
Wycelimonuj Przywódcę Mutantów (misja nr 3).....	10
Krypta 13	12
Wykryj złodzieja wody (misja nr 4)	13
Spacyfikuj buntowników (misja nr 5)	13
Cieniste Piaski	14
Powstrzymaj Radskorpiony (misja nr 6)	14
Ocal Tandi z rąk najeźdźców (misja nr 7).....	15
Ulecz chorego z namiotu Razlo (misja nr 8)	15
Opowiedz o nowym sposobie nawadniania (misja nr 9)	16
Krypta 15	17
Znajdź centrum dowodzenia (misja nr 10)	17
Obóz Chanów	18
Uwolnij niewolników (misja nr 11)	18
Złomowo	19
Powstrzymaj Gizma (misja nr 12)	20
Ocal Sinthię (misja nr 13)	20
Hub	21
Pomóż Irwinowi (misja nr 14).....	21
Odnajdź zagubione karawany (misja nr 15).....	22
Pozbądź się kupca (misja nr 16)	22
Pozbądź się Jaina (misja nr 17)	23
Pozbądź się Deckera i Keane'a (misja nr 18).....	23

Iguany Boba (misja nr 19)	24
Ukradnij Naszyjnik (misja nr 20)	24
Gruzy	25
Napraw hydroponiczne farmy Adytum (misja nr 21).....	25
Wybij Szpony Śmierci (misja nr 22).....	26
Uwolnij Adytum od Regulatorów (misja nr 23).....	27
Blask	28
Dostań się do Kompleksu (misja nr 24)	29
Bractwo Stali	30
Zostań Kadetem (misja nr 25)	31
Ocal Kadeta z Hub'u (misja nr 26)	31
Odnaleźć bazę mutantów (misja nr 27)	32
Uzyskaj pomoc rady (misja nr 28)	33
Nekropolis	34
Zabij Supermutantów przy pompie wodnej (misja nr 29)	35
Napraw pompę wodną (misja nr 30)	35
Katedra	36
Zabij Morfeusza (misja nr 31).....	37
Poznaj położenie Bazy Wojskowej (misja nr 32)	37
Baza Wojskowa	38
Wykiwaj Strażników (misja nr 33).....	38
Zabij Porucznika (misja nr 34)	39
Towarzysze podróży	40
Ian.....	40
Tandi	40
Tycho	41
Dogmeat.....	41
Katja	42
Przypadkowe lokacje	43
Autokomis Boba	43
Niebieska budka policyjna	43
Ciężarówka Nuka-Coli.....	43
Wielka stopa	44
Rozbity spodek	44

WSTĘP

Witamy w poradniku do gry Fallout. Znajdziesz tu zarówno kompletny opis przejścia gry wraz ze wszystkimi misjami w niej dostępnymi, porady odnośnie tworzenia postaci oraz opisy lokacji.

Fallout jest grą z gatunku cRPG, której sposób przejścia zależy tylko wyłącznie od ciebie, gdyż gra ta nie jest liniowa. Masz zaledwie trzy misje główne, które musisz wykonać aby wygrać grę. Jak to zrobisz i jakie misje dodatkowe wykonasz to już twoja sprawa.

Porady odnośnie tworzenia postaci

Zanim zaczniesz swoją przygodę z Fallout'em, musisz wpiery stworzyć postać, którą będziesz się poruszał w tym postnuklearnym świecie. Możesz to zrobić samodzielnie lub wybrać którąś z gotowych postaci, przygotowanych przez twórców gry. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem jest pierwsza możliwość, gdyż bohater, którego sam stworzysz, z pewnością lepiej będzie spełniał twoje oczekiwania oraz odzwierciedlał twój styl gry.

Twoją postać określają:

A – Współczynniki

B – Cechy

C – Umiejętności

Zanim zaczniesz rozrywkę, musisz odpowiednio rozdzielić punkty postaci i wybrać 3 umiejętności główne. Jeżeli chcesz, możesz (choć nie musisz) wybrać sobie do dwóch cech charakteryzujących twoją postać.

Współczynniki

W przeciwieństwie do umiejętności, współczynników nie możesz polepszać po awansie bohatera na wyższy poziom. Są jednak miejsca w grze, gdzie okaże się to możliwe (np. operacyjnie). Są to jednak odosobnione przypadki, dlatego warto abyś wiedział, że wartości współczynników, jakie ustawisz podczas tworzenia postaci, będą cię obowiązywały przez niemal całą grę. Dlatego zwróć szczególną uwagę na ten aspekt tworzenia bohatera. Rozmieszczenie punktów określających współczynniki postaci jest dowolne (nie ma żadnej złotej reguły, która określa ich najlepsze rozdysponowanie). Osobiście proponujemy zwrócić uwagę na kilka detali.

Zręczność wpływa na ilość punktów ruchu, co jest bardzo ważne w czasie walk. Zalecamy ustawienie tego współczynnika na poziomie 9 punktów.

Jeżeli chodzi o siłę bohatera, wiedz, że aby móc władać wszystkimi rodzajami broni dostępnymi w grze, musisz przeznaczyć na ten współczynnik przynajmniej 6 punktów.

Dzięki wysokiej inteligencji i charyzmie nie ominie cię żadne zadanie w trakcie rozgrywki, a wiele spośród nich będziesz mógł rozwiązać na większą ilość sposobów. Ma na to wpływ większa liczba opcji dialogowych, dostępnych dla postaci charyzmatycznych i obdarzonych ponad przeciętną inteligencją

Percepcja przyda się snajperom, a więc graczom, którzy lubią walkę na dystans.

Cechy

Cechy są bardzo specyficznymi „umiejętnościami” bohatera. Otóż większość z nich ma to do siebie, że oprócz korzyści, przynosi też wady. Dlatego przed wyborem którejkolwiek z nich (na początku możesz wybrać maksymalnie 2 cechy) bardzo dobrze się zastanów, jaki styl gry chcesz obrać i jakie cechy/umiejętności są warte tego, by poświęcić dla nich coś innego.

Są oczywiście też takie cechy (jak np. finezja), które wpływają na twoją postać tylko pozytywnie, ale jak łatwo się domyślić, nie jest to tak duży „pozytywny” wpływ jak przy tych, dla których musisz coś poświęcić.

Oczywiście możesz nie wybrać sobie żadnej spośród cech, ale wydaje nam się, że w takim wypadku już lepiej wybrać którąś z bezpiecznych, dzięki czemu nic nie stracisz, a jednak coś zyskasz.

Umiejętności

Są to modyfikatory postaci, które będziesz polepszał z każdym awansem twojej postaci na wyższy poziom. Na starcie musisz wybrać swoje trzy umiejętności główne. Umiejętność główna twojej postaci rozwijać się będzie dwukrotnie szybciej od pozostałych. Poszczególne umiejętności wyrażane są w procentach. Każdy punkt umiejętności przeznaczony na umiejętność główną dodaje jej 2%, a na inną tylko 1%. Umiejętności główne są bardzo ważne, gdyż określają, na jakie umiejętności okazują się dla ciebie kluczowe w trakcie rozgrywki. Dobrze się więc zastanów z ich wyborem. Tak jak w przypadku współczynników, tu również nie ma żadnego złotego środka, który określa na których umiejętnościach opierać swoją grę. Warto jednak zwrócić uwagę na parę szczegółów.

Nie ma sensu wybrać jako umiejętności głównej „Ręcznej Broni Palnej”, gdyż ta umiejętność przyda ci się tylko w pierwszych etapach gry (a więc tak naprawdę nie wykorzystasz potencjału swojej postaci). Później bardziej ci się przyda rozwinięta „Broń Ciężka” lub „Broń Energetyczna”. Dlatego warto w początkowym – łatwiejszym – etapie gry się nieco pomęczyć.

Nieprzyjaciele w początkowym etapie gry przeważnie nie atakują na dystans. Można zatem całkowicie obyć się bez broni palnej (ta w walce na krótkie dystanse jest niemal bezużyteczna).

Porady odnośnie poruszania się po świecie

1. Nie omijaj żadnej półki, żadnej skrzynki ani też żadnych zwłok. Przeszukuj wszystko co tylko możesz, zaglądaj w każdy zakamarek, podnoś każdy przedmiot. Zobaczysz jakie profity to ze sobą przyniesie.
2. Zagaduj ze wszystkimi bohaterami niezależnymi (tzw. NPC) napotkanymi w trakcie gry. Niektóre mogą przekazać ci bardzo przydatne informacje, albo prosić cię o pomoc w jakiejś pomniejszej sprawie. Prawie zawsze skończy to się nagrodą i zdobytym doświadczeniem, którego nigdy za mało.
3. Przeszukując pomieszczenia nie zapomnij przejść obok znajdujących się na południu i zachodzie. Rzut izometryczny sprawia, że zasłaniają one często przedmioty czy skrzynie, które zobaczysz dopiero gdy podejdziesz w tamto miejsce swoim bohaterem.
4. W miastach chodź ze schowaną bronią!!! W przeciwnym przypadku zostaniesz wzięty za agresora.
5. Przed każdą większą bitwą zapisuj stan gry. Dokonuj również zapisu przed każdym opuszczeniem bieżącej lokacji, gdyż może się zdarzyć, że po drodze napadnie cię przeciwnik, którego nie będziesz w stanie pokonać.
6. Kradnij jak najczęściej. Dzięki kradzieży możesz w bardzo prosty, łatwy i szybki sposób się wzbogacić. W tej grze kradzież jest bardzo opłacalna.
7. Nigdy nie zabijaj przypadkowych postaci. Takie zachowanie może mieć bardzo poważne konsekwencje. Mówiąc wprost, może się okazać, że nie tylko stracisz szansę na jakiegokolwiek zdanie w mieście, w którym przebywasz, ale całe miasto zwróci się przeciwko tobie!
8. Przeładowuj broń po każdej walce.
9. Twoi przyjaciele, czyli postacie napotkane podczas gry, które przyłączają się do ciebie i wędrują dalej wraz z tobą, są całkowicie niezależni. Nie możesz nimi sterować, ani wybierać im celów do ataku podczas walki. Możesz jedynie przekazywać im ekwipunek i określić dystans, w jakim mają się trzymać od ciebie. W czasie potyczki sami sobie wybiorą cel oraz sami zdecydują jak rozdysonować swoje punkty akcji. Nie mają również określonego limitu udźwigu. Mogą przenosić nieograniczoną ilość przedmiotów o nieograniczonej wadze. Wykorzystaj to do transportu ciężkich rzeczy. Pamiętaj jednak, że jeśli będziesz chciał odzyskać coś od przyjaciela, to będziesz musiał mu coś dać w zamian. Dlatego też najlepiej jest wykraść przedmioty przyjacielom, gdyż ci nawet jak się zorientują, nie poczynią w twoim kierunku żadnych agresywnych kroków.

Mapa Świata



Rozmieszczenie lokacji na mapie świata

1	Krypta 13	7	Gruzy
2	Cieniste Piaski	8	Blask
3	Krypta 15	9	Bractwo Stali
4	Obóz Chanów	10	Nekropolis
5	Złomowo	11	Katedra
6	Hub	12	Baza Wojskowa

Misje główne

Znajdź Hydroprocesor (misja nr 1)



Tą misję dostajesz na samym początku gry - zleca ci ją najstarszy z mieszkańców krypty: opiekun Overrser. Na wykonanie tego zadania masz 150 dni. Hydroprocesor znajdziesz w mieście *Nekropolis*. Kiedy się tam udasz, wejdź do lokacji „Motel”, a następnie zejdź – poprzez studzienkę ściekową – do kanałów. Wewnątrz kieruj się na północ. Idź tak do czasu, aż trafisz na zielone pole (oznaczającą koniec tej części lokacji i przejście do następnej). Po wejściu na owe zielone pole trafisz do części zwanej „Aula umarłych”. W dalszym ciągu kieruj się kanałami na północ, dochodząc do następnego zielonego pola. Kiedy już dostaniesz się do trzeciej części lokacji (o nazwie „Wododział”), powinieneś opuścić kanały i wyjść na powierzchnię. Gdy to uczynisz, udaj się do dużego budynku na północy. Wewnątrz budowli mały problem może sprawić ci mutant Harry (**górny obrazek**).

Jeśli jednak po cichu przejdiesz za jego plecami, ten nawet cię nie zauważy (jeżeli twoja postać jest kobietą, wtedy mutant w ogóle nie będzie robił ci problemów). Po ominięciu mutantu trafisz na trzy cele więzienne (**środkowy obrazek**).

W jednej nich (najbardziej wysuniętej na wschód) znajduje się zejście do podziemi. Po dwukrotnym zejściu w dół dostaniesz się do „Krypty 12” (na drodze może stanąć ci kilka ghuli, z pokonaniem których nie powinieneś mieć jednak większych trudności). Kiedy już tam będziesz, znajdź windę i udaj się nią na 3 piętro kompleksu. Gdy będziesz już na najniższym poziomie, bez problemu zauważysz jedyny działający komputer (**dolny obrazek**). Zabierz z niego poszukiwany Hydroprocesor i wracaj do Krypty 13.

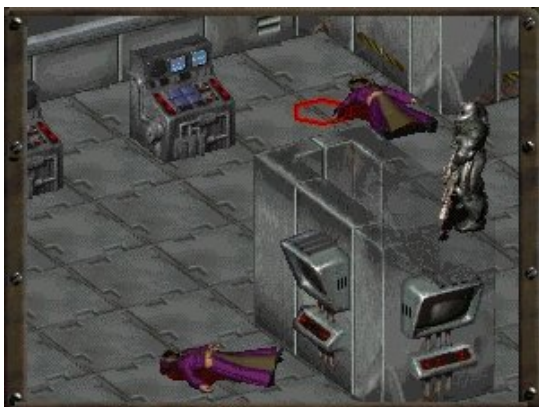
Wyeliminuj Źródło Mutantów (misja nr 2)



Tytułowym „Źródłem Mutantów” jest Baza Wojskowa. Nie pozostaje ci nic innego, jak po prostu wysadzić ją w powietrze. Idź więc do tego miejsca. Kiedy już tam będziesz, zabij mutantów stojących przy bramie wejściowej, a następnie odnajdź wśród ich rzeczy holodysk z kodem dostępu na teren bazy. Jak już wejdiesz na jej teren, skieruj się do windy, znajdującej się w północnej części pierwszego poziomu (**obrazek na górze**).



Po dotarciu do windy pojedź nią na trzeci poziom. Tutaj czeka cię przesiadka – pójź do drugiej windy, znajdującej się we wschodniej części trzeciego poziomu. Wiedz jednak, że jeśli nie masz na sobie purpurowej szaty (w jakiej zwykle się chodzą na terenie bazy), atakować cię będą Supermutanty. Jeśli jednak masz na sobie ów szatę, nikt się tobą nawet nie zainteresuje. Drugą przeszkodą są pola siłowe. Na terenie bazy wojskowej natkniesz się na dwa rodzaje pól siłowych: żółte i czerwone. Przez czerwone pole możesz przechodzić, okupując to stratą kilku PW. Przez żółte pole siłowe – jeśli to jest włączone – przejście okazuje się niemożliwe. Jeżeli użyjesz umiejętności Naprawa na generatorze pola siłowego, jest szansa, że zakłócisz jego działanie na wystarczająco długą chwilę, żeby przez nie przejść. Każde pole siłowe ma swój osobny generator, znajdujący się tuż przy nim. Permanentne pozbycie się żółtego pola siłowego jest możliwe tylko wtedy, jeśli wysadzisz ów generator jakimś ładunkiem wybuchowym. Kiedy w końcu uda ci się przejść przez wspomniane pola siłowe i dostać się do drugiej windy, udaj się nią na poziom czwarty. Tutaj, na 4 poziomie, oprócz wykonania tego zadania głównego możesz wykonać przy okazji **zadanie 34**: Zabij Porucznika (**obrazek w środku**).



Później nie będzie to możliwe. W północnej części tego poziomu znajdują się odziani w purpurowe szaty ludzie (**obrazek na dole**). Zabij ich, a następnie przeszukaj ich zwłoki. W wyniku tej akcji wzbogacisz się o kartę dostępu. Teraz podesjdź do głównego komputera i użyj na nim owej nowo zdobytej karty, wybierając polecenie „Autodestrukcja”. Teraz komputer spyta się o kod: wybierz opcję „Omiń Firewall” (ta możliwość jest dostępna tylko jeśli masz wysoko rozwiniętą umiejętność - Nauki Ścisłe) albo – kiedy nie możesz tego uczynić – wpisz jakiś przypadkowy zbiór cyfr. Jedyną konsekwencją takiego zachowania będzie krótszy czas na ucieczkę (maksymalnie wynosi on 300 sekund).

Wyeliminuj Przywódcę Mutantów (misja nr 3)



Twoim zadaniem jest zabicie przywódcy mutantów – Mastera. Aby to uczynić, idź do lokacji o nazwie „Katedra”. „Katedra” to trzypiętrowy kościół z podziemiami. Na 3 piętrze znajdziesz niejakiego Morfeusza (znajduje się on w pokoju, w południowo-wschodniej części). Żeby jednak dostać się na trzecie piętro, musisz uzyskać wpierw dostęp do schodów. Aby do nich dotrzeć (północno-wschodnia część parteru), musisz otworzyć drzwi, które stoją na drodze do tego miejsca (**górny obrazek**). Możesz to zrobić na kilka sposobów:

- jeżeli masz dobrze opanowaną umiejętność Otwieranie Zamków, spróbuj ją w tym momencie zastosować na drzwiach;
- zabijaj ludzi na parterze, w poszukiwaniu czerwonego klucza otwierającego ów drzwi, (znajdziesz go przy jednym z nich);
- ukradnij klucz.
- podaj Laurze – zakonniczce znajdującej się na parterze we wschodniej części katedry - hasło „Red Raider”. Wtedy zakonnica sama otworzy ci drzwi.



Po dostaniu się do klatki schodowej udaj się na 3 piętro - do wspomnianego Morfeusza (**środkowy obrazek**). W tym momencie również masz kilka możliwości dalszego wykonywania zadania, którym jest powstrzymanie głównego dowódcy mutantów (ten znajduje się w podziemiach „Katedry”). Dostać się do niego możesz na dwa sposoby:

- zabierz posiadany przez Morfeusza brązowy klucz, wykorzystując albo swoje złodziejskie zdolności albo siłę swojej broni, poczym udaj się do podziemi „Katedry” (schody do podziemi znajdują się w zachodniej części parteru katedry, za drzwiami, które otworzysz zdobytym przed chwilą brązowym kluczem). Na miejscu trafisz na pokój, z którego zdawałoby się, że nie ma dalszego przejścia. To jednak nie prawda – odczekaj moment, a wtedy jedna z półek odsunie się, ujawniając tajemne przejście (**dolny obrazek**). Ze środka wyjdzie mnich – Dziecko Katedry. Jeżeli posiadasz purpurową szatę Dziecka Katedry, załóż ją wcześniej, a wtedy mnich puści cię nie sprawiając ci przy tym większych problemów (musisz mu tylko powiedzieć, że przysłał cię Morfeusz). Jeżeli nie posiadasz jednak fioletowej szaty, nie pozostaje ci nic innego jak zabić mnicha. Tak samo będziesz musiał uczynić z każdym mnichem, którego od tej pory spotkasz na





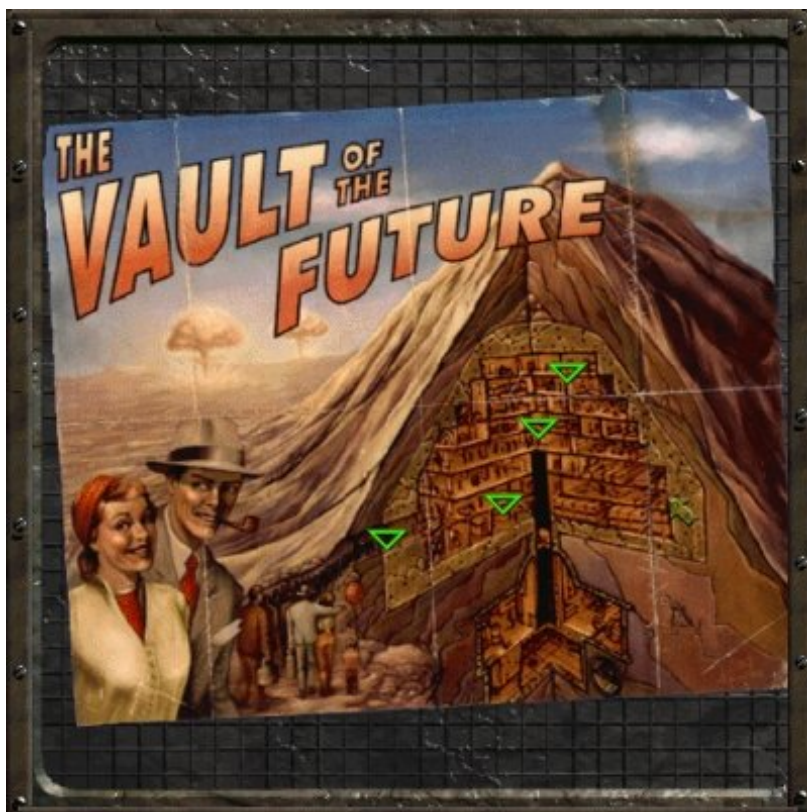
drodze. Idąc przed siebie owym tajemnym przejściem dotrzesz do kolejnej krypty. Wejdź do niej, a następnie z wykorzystaniem windy udaj się na trzecie piętro (górny obrazek). Tu znajdziesz głównego przywódcę mutantów (wschodnia część 3 piętra krypty).

Porozmawiaj w odpowiedni sposób z Morfeuszem, a ten sam zaprowadzi cię do Mastera.

Powstrzymać Mastera możesz również na kilka sposobów. Najbardziej typowym z nich jest pokonanie go w czasie walki. Drugim sposobem jest wyperswadowanie mu w trakcie rozmowy, że jego plan jest kiepski, bo mutanci są bezpłodni, więc i tak nie doczekają się swoich kolejnych pokoleń.

Nieważne, który sposób wybierzesz, jeśli uda ci się wykonać plan uruchomi się program Autodestrukcji. Masz 300 sekund na wydostanie się „Katedry”.

Krypta 13



Po obejrzeniu intro znajdziesz się w jaskini przepęłnionej szczurami, tuż przy wyjściu z twojej rodzinnej krypty. Zabijając wszystkie szczury zdobędziesz cenne doświadczenie. Zanim jednak zaczniesz ich eksterminację, przeszukaj ciało nieboszczyka, który leży w pobliżu. Znajdziesz przy nim dodatkową amunicję oraz nóż. Żeby wejść do krypty musisz najpierw – kierując się na zachód – wyjść z jaskini. Na powierzchni udaj się na sąsiednią kratkę mapy, po czym wróć do miejsca, z którego wyruszyłeś. Teraz możesz wejść do krypty. Jeżeli odniosłeś jakieś rany, możesz udać się do lekarza, który znajduje się na 1 poziomie krypty. Na poziomie 3 znajdziesz kilka szafek, które warto przeszukać. Również na tym poziomie - w ostatnim pokoju na zachodzie - stoją dwa komputery, które mogą przysłużyć się do powiększenia twojego doświadczenia. Aby to się stało, użyj na nich umiejętności „Nauka”. Za każdy komputer dostaniesz 300 PD.

Wykryj złodzieja wody (misja nr 4)



Ktoś pobił strażnika wody w krypcie. Porozmawiaj z Cindy, która znajduje się w południowo-wschodniej części drugiego poziomu krypty (**obrazek obok**). W czasie rozmowy spytaj się jej się co ona pali (wymagany jest duży poziom retoryki). Kiedy otrzymasz odpowiedź, udaj się do strażnika wody (znajdziesz go na 3 poziomie), po czym porozmawiaj z nim o zaistniałym wydarzeniu. Teraz poczekaj do północy, po czym obserwuj windę. Kiedy tylko wyjdzie z niej jakaś osoba – okradnij ją. To samo zrób kiedy ów osobnik będzie wracał do windy. Może się zdarzyć, że złodziej cię zaatakuje. Wtedy nie pozostaje ci nic innego jak go zabić. Za wykonanie zadania (nakrycie złodzieja) dostajesz 1000 PD.

Spacyfikuj buntowników (misja nr 5)



Odnajdź Teresę (przywódczynię buntowników), która znajduje się w północnej części 2 poziomu mieszkalnego (**obrazek obok**). Musisz przekonać ją, że na zewnątrz krypty jest bardzo niebezpiecznie i nie warto tam wychodzić. Jeżeli twoja retoryka i charyzma są na odpowiednio wysokim poziomie, to Teresa postanowi zmienić plany, którymi było wyjście na powierzchnię z jak najliczniejszą grupą swoich podwładnych.

Cieniste Piaski



Wychodząc z krypty 13 na mapie masz zaznaczoną tylko jedną lokację – Kryptę 15. Po drodze do niej natkniesz się na małą wioskę - Cieniste Piaski. Aby do niej wejść, musisz wpierw schować broń do plecaka. W południowej części wioski mieszka Razlo, który może wytworzyć ci antidotum. Do wytworzenia jednej sztuki antidotum potrzebne jest jedno żądło Radskorpionia. Zdobyć je możesz wykonując zadanie: Powstrzymaj Radskorpiony, lub polując na Radskorpiony na pustyni.. Razlo może ciebie również wyleczyć, ale życzy sobie za taką przysługę 50 kapsli.

Powstrzymaj Radskorpiony (misja nr 6)



Przy bramie wejściowej do Cienistych Piasków stoi Seth. Jeżeli chcesz, zaprowadzi cię do jaskini, w której roi się od Radskorpionów (**obrazek obok**). Twoim zadaniem jest zabić je co do jednego, a następnie wrócić do Setha. Po zabiciu każdego Radskorpionia z jego zwłok możesz wyciągnąć żądło (wykorzystywane do produkcji antidotum). Za wykonanie zadania otrzymasz 500 PD oraz oczywiście wdzięczność tutejszych mieszkańców. Doświadczenie za wykonanie tego zadania otrzymasz rozmawiając ze starszym wioski Ardeshem, którego znajdziesz w głównym budynku w wiosce.

Ocal Tandi z rąk najeźdźców (misja nr 7)



Tej misji nie otrzymasz podczas swojego pierwszego pobytu w Cienistych Piaskach. Kiedy zawitasz tu po raz drugi, udaj się do Ardesha. Ten oznajmi ci, że jego córka Tandi została porwana. Tandi przetrzymywana jest w obozie najeźdźców (**obrazek obok**). Opuść więc Cieniste Piaski i udaj się do Obozu Najeźdźców, który znajdziesz podążając na południe od wioski. W obozie Chanów schowaj broń i spokojnie udaj się do ich przywódcy Garla. Tandi możesz uratować na 3 sposoby:

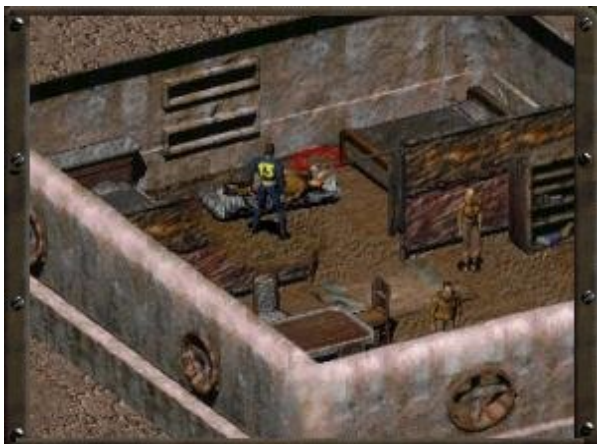
siłowo – zabijając wszystkich najeźdźców,

pokojowo – wykupując córkę wodza Cienistych Piasków,

staczając pojedynek honorowy z Garlem.

Najbardziej opłaca się wykorzystać pierwszy sposób, gdyż w ten sposób zyskasz nieco ekwipunku oraz wzbogacisz się o doświadczenie. Oczywiście, jeśli twoja postać jest za słaba na wygranie tej potyczki, rozwiąż tę sprawę na któryś z dwóch pozostałych sposobów. Kiedy uda ci się odbić Tandi, wróć z nią do wioski i porozmawiaj z Ardeshem.

Ulecz chorego z namiotu Razlo (misja nr 8)

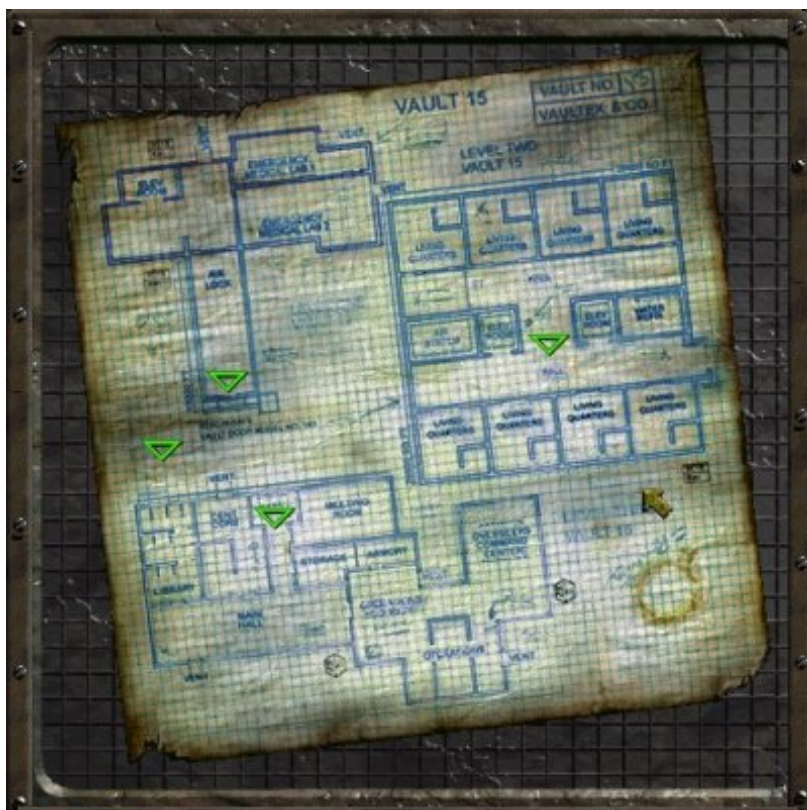


Na zapleczu budynku zamieszkiwanego przez Razlo leży chory (**obrazek obok**). Ulecz go wykorzystując antidotum. Za wykonanie tego zadania otrzymasz 400 PD. Antidotum może sporządzić ci Razlo. Z jednego żądła Radskorpiona wytwarza jedną fiolkę antidotum.

Opowiedz o nowym sposobie nawadniania (misja nr 9)

We wschodniej części osady znajduje się pole, na którym znajdziesz rolnika (**obrazek obok**). Jeżeli masz duży współczynnik wiedzy, to w czasie rozmowy będziesz mógł mu opowiedzieć o nowym sposobie nawadniania pól. Dostaniesz wtedy dodatkowe doświadczenie (500 PD.) oraz powiększysz swój współczynnik karmy.

Krypta 15



Krypta 15 jest bliźniaczo podobna do twojej rodzinnej krypty 13, z tą różnicą, że jest opuszczona i mocno zdewastowana. W tej krypcie jedyne, co tak naprawdę masz do roboty, to zbieranie wszelkiego rodzaju dóbr oraz eksterminowanie przeciwników. Jako, że w tej opuszczonej i podniszczonej krypcie nie masz co liczyć na działające windy, pomiędzy poziomami przemieszczać się musisz wykorzystując liny (po których wspinasz się lub opuszczasz w sztybach wind).

Znajdź centrum dowodzenia (misja nr 10)



Pomiędzy poszczególnymi poziomami krypty przemieszczać się możesz tylko za pomocą lin w sztybach wind (oczywiście windy są popsute). Jedna lina znajduje się na drugim poziomie krypty – w szafce. Aby jednak dostać się na poziom drugi, także potrzebujesz liny. Nie masz więc innego wyjścia, jak przynieść jedną linę ze sobą. Na najniższym poziomie krypty łatwo dostrzeżesz, że część kompleksu jest zawalona (**obrazek obok**). Dokładniej mówiąc, zawalone jest przejście do centrum dowodzenia krypty, do którego podchodząc uzyskasz 500 PD.

Obóz Chanów



Obozowisko Chanów jest doskonałym miejscem do zwiększenia karmy oraz powiększenia swojego ekwipunku (jeśli będziesz sumiennie eksterminował przeciwników, zyskasz całkiem sporo broni i pancerzy). Oczywiście nadmiar przedmiotów możesz później w pobliskim Złomowie wymienić za kapsle. Jeżeli podczas pierwszej wizyty nie możesz poradzić sobie z zabiciem całej chmary obozujących tutaj wrogów, pamiętaj, żeby wrócić tu w przyszłości.

Uwolnij niewolników (misja nr 11)



Na terenie obozowiska oprócz bandytów, znajdziesz także postacie przetrzymywane tu wbrew swojej woli, czyli mówiąc wprost, niewolników. Zabij wszystkich członków gangu uważając, żeby nie zabić żadnego niewolnika (**obrazek obok**). W ten sposób dostaniesz 200 PD za ocalenie i uwolnienie każdego z więźniów. To jeszcze nie wszystko, po wykonaniu zadanie polepszy się także twój współczynnik karmy. Pamiętaj – aby zaliczyć zadanie, musisz zabić wszystkich wrogów. Podchodząc do zawaliska uzyskasz 500 PD.

Złomowo



Miasto, w którym porządku pilnuje cieszący się zaufaniem ludzi, szeryf Kilian Darkwaer. Wbrew pozorom, w mieście znajdziesz sklep, bar, hotel, a nawet kasyno. W mieście spokój szeryfa zakłóca lokalny gang „czaszki” oraz niejaki Gizmo – czarny charakter prowadzący nielegalną działalność. W południowo-wschodniej części dzielnicy „Kasyno” znajdziesz psa Dogmeat’a, który nie dopuszcza do domu swojego właściciela (tarasuje wejście). Zdobądź Iguanę na patyku – może być ze szpitala z pierwszej dzielnicy. Daj ją psu, zdobędziesz 100 PD, a pies od tej chwili będzie podążał za tobą i walczył u twojego boku z wrogami. W tej lokacji znajduje się również Tycho, jeden z lepszych postaci-towarzyszy, których możesz dołączyć do swojej drużyny.

Powstrzymaj Gizma (misja nr 12)



Chwilę po tym, jak wejdiesz po raz pierwszy do sklepu Kiliana, przybędzie zamachowiec. Będzie usiłował zabić właściciela. Pomóż sklepikarzowi i zabij napastnika (**obrazek na górze**).

Kilian podziękuje ci za pomoc (400 PD) i przy okazji się zapyta, czy nie pomożesz mu w zdekonspirowaniu zleceniodawcy niedoszłego zabójcy. Jeżeli się zgodzisz, dostaniesz na swój użytek magnetofon i pluskwę. Teraz musisz udać się do Gizma, którego znajdziesz w kasynie (północna część miasta - **obrazek na dole**).



Powiedz mu, że jego zamachowiec zawałił sprawę i zaoferujesz mu w zamian swoje usługi. Gizmo musi jednak spełnić jeden warunek - powiedzieć ci, dlaczego chce zlikwidować Kiliana. Po otrzymaniu tej informacji wróć do Kiliana. Dostaniesz 500 PD. Tym razem Kilian poprosi ciebie o to, żebyś przyłączył się do niego i strażników w ataku na Gizma. Jeżeli się zgodzisz, musisz pójść do strażnika Larsa, który znajduje się przy bramie głównej Złomowa i powiedzieć mu, że jesteś gotowy do ataku. Kiedy to zrobisz, zostaniesz automatycznie przeniesiony do siedziby Gizma, z którego zabiciem nie będziesz miał większych problemów. Po wykonanym zadaniu zostaniesz automatycznie przeniesiony z powrotem do wioski (dostaniesz 600 PD i 500 kapsli w nagrodę). Wróć jeszcze do kasyna, by przeszukać zwłoki Gizma, jego strażnika oraz okoliczny teren w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów.

Ocal Sinthię (misja nr 13)



Idź do hotelu, który znajduje się naprzeciw sklepu Kiliana. Wynajmij pokój na jedną noc. Kiedy się prześpisz zauważ, że za ścianą w sąsiednim pokoju jakiś bandyta trzyma zakładniczkę (**obrazek obok**).

Właścicielka hotelu poprosi cię o pomoc. Sprawę tą możesz załatwić na 2 sposoby: wykupując zakładniczkę (stracisz 100 kapsli, zyskasz 1000 PD) lub zabijając bandytę (400 PD + przedmioty zabitego bandyty).

Hub



Hub to typowo kupieckie miasto, w którym nietrudno o jakiś zarobek. Jeżeli brakuje ci kapsli, możesz przyjmować zlecenia ochraniać karawan. **Jeżeli uważasz że nie starczy ci czasu na wykonanie zadania głównego (zad. 1) to możesz wysłać karawanę z zapasami wody do Krypty 13. Kupców wody znajdziesz w południowo-wschodniej części miasta.** To jest usługa, za którą trzeba zapłacić do 2000 kapsli. Czy uda ci się załatwić to trochę taniej, to już zależy od współczynnika Szczęścia i umiejętności twojej postaci. Wysłanie karawany z zapasami wody do Krypty 13 przedłuży ci o 100 dni limit czasu na wykonywanie zadania głównego: **Znajdź Hydroprocesor (zad. 1).**

Pomóż Irwinowi (misja nr 14)



W najdalej na południe wysuniętej części miasta odnajdziesz Irwina. Ten poprosi cię o wyeliminowanie bandytów, którzy zajęli jego farmę. Jeżeli się zgodzisz, zostaniesz tam automatycznie przeniesiony. Na miejscu zabij wszystkich przeciwników (**obrazek obok**), po czym wróć do Irwina (oczywiście nie zapominaj o przeszukaniu wszystkich zwłok i szafek, które znajdziesz). Za zabicie wrogów otrzymasz 570 PD, a dodatkowo Irwin da ci w nagrodę bardzo użyteczny pistolet.

Odnajdź zagubione karawany (misja nr 15)



W centrum miasta znajdziesz budynek z napisem „Far Go Traders”. Odnajdziesz tam Butcha, który zleci ci tytułowe zadanie (**obrazek na górze**).

Wypytaj się go jeszcze o to, kogo podejrzewa w związku z ginącymi karawanami. Po tej rozmowie udaj się do Beth, która prowadzi sklep z bronią. Wypytaj się jej dokładnie o to samo (a więc kogo podejrzewa w tej sprawie). Ta skieruje cię do Harolda – jedyne go ghula w tej części miasta (**obrazek na dole**).



Kiedy go znajdziesz, wysłuchaj jego opowieści (będzie cię to kosztowało 25 kapsli), a następnie zapytaj się o niejakiego Szpona Śmierci. Po skończonej rozmowie udaj się przed jego dom, gdzie znajdziesz Slappy'iego. Ten zaprowadzi cię do gniazda Szpona Śmierci, którego musisz unicestwić. W tej samej jaskini znajdziesz też umierającego Supermutanta, który wręczy ci holodysk. Załaduj nagranie z tego holodysku do PipBoya, a następnie pokaż je Butchowi i jego asystentowi z „Far Go Traders”. Za zabicie Szpona Śmierci dostaniesz 1000 PD, a za wykonanie zadania 1800 PD i 800 kapsli.

Pozbądź się kupca (misja nr 16)



Aby otrzymać to zadanie, musisz udać się do miejskiego Kasyna. Znajdziesz tam odzianego w czerń Kane'a, który stoi przy ladzie (**obrazek obok**). Powiedz mu, że szukasz pracy, a on zaprowadzi cię do jego szefa – Deckera. Ten zleci ci zadanie, którym jest zabicie: kupca Derena, wszystkich jego ochroniarzy oraz świadków tego wydarzenia. Derena znajdziesz w zachodniej części miasta. Jeśli czujesz się na siłach, idź tam i za pomocą swojej broni wypełnij zadanie. Kiedy będzie po wszystkim, wróć do Deckera. Za wykonanie zadania otrzymasz 3000 kapsli i 600 PD.

Pozbądź się Jaina (misja nr 17)



Jeśli wypełniłeś zadanie: „Pozbądź się kupca” ([zad 16](#)), Decker zleci ci kolejną robotę. Musisz zabić mnicha Jaina, którego znajdziesz w świątyni znajdującej się w południowej części miasta ([obrazek obok](#)). Łatwo go zlokalizujesz, gdyż jako jedyny nosi purpurową szatę. Zabij go i powrót do Deckera. Tym razem nagrodą będzie 5000 kapsli i 700 PD.

Pozbądź się Deckera i Keane’a (misja nr 18)



To zadanie dostaniesz tylko pod warunkiem, że otrzymałeś już inne zadanie od Deckera. Na początek udaj się do szeryfa miejskiego Justin’a Green’a. Znajdziesz go na posterunku policji w środkowej części miasta ([obrazek obok](#)).

Zdradź mu tajemnicę o tym, że Decker najął ciebie do pozbycia się kupca Derena z zachodniej części miasta. Następnie przyjmij propozycję szeryfa, jaką jest pomoc w pozbyciu się gangsterów. Na koniec rozmowy Justin zapyta się ciebie, czy jesteś gotowy do wykonania tego zadania. Jeżeli czujesz się na siłach – odpowiedz, że tak, po czym weź się do roboty (możesz jednak powiedzieć, że musisz się najpierw nieco przygotować). Decker i Keane są groźnymi wrogami, więc lepiej się odpowiednio przygotować do tej potyczki. Jeżeli powiesz, że już jesteś gotowy do wykonania zadania, zostaniesz automatycznie przeniesiony do piwnicy kasyna, gdzie rozegra się bitwa. W czasie potyczki skup się tylko na bossach, gdyż jeżeli ci polegną, reszta szajki skapituje. Za rozbicie gangu dostaniesz od szeryfa w sumie 1300 kapsli, a twoja postać uzyska dodatkowe 1400 PD.

Iguany Boba (misja nr 19)



Bob sprzedaje Iguany w zachodniej części miasta (**obrazek obok**). Iguany te robione są... z ludzkich resztek. Dowiedzieć się o tym możesz w Złomowie, a konkretnie od karta pracującego przy ludzkich zwłokach, w podziemiach tamtejszego szpitala. Kiedy już jesteś bogatszy o tę wiedzę, możesz zaszantażować Boba (sprzedawcę Iguan z Hub'u), że wiesz z czego robi przysmaki, ale nie powiesz nikomu, jeżeli będzie ci płacił 50 kapsli co 5 dni. Oczywiście Bob się zgodzi, a ty dodatkowo wzbogacisz się o 500 PD.

Ukradnij Naszyjnik (misja nr 20)



W domu znajdującym się w środkowej części starego miasta (wschodnia część), znajdziesz schody prowadzące do podziemi (**obrazek na górze**).

Kiedy nimi zejdziesz, trafisz do korytarza pełnego pułapek. Idź przed siebie, omijając tę przeszkodę, a także dwie pary zamkniętych drzwi stojących ci na drodze. Jeżeli uda ci się przejść, dotrzesz do kręgu złodziei (otrzymasz 900 PD). Tutaj porozmawiaj z Loxley'em, który proponuje ci przyjęcie do gildii. Oczywiście jest warunek do spełnienia – musisz wpierw wykraść pewien naszyjnik. Naszyjnik ów znajduje się w sejfie w domu Wieżowca w zachodniej części Hub'u. Udaj się więc tam nocą, po czym w momencie, kiedy nie ma w pobliżu żadnego strażnika, wejdź do środka. Rozbrój pułapkę, która jest zamontowana w sejfie, a następnie wykradnij z niego naszyjnik (**obrazek na dole**).



Wróć do gildii złodziei i porozmawiaj z Loxley'em, a następnie z Jasmine. Za wykonane zadanie otrzymasz 900 PD, 3000 kapsli oraz wytrych elektroniczny.

Gruzy



W tej lokacji można łatwo i szybko zdobyć całkiem pokaźną ilość doświadczenia. Dzieje się tak ze względu na odnawiające się po pewnym czasie Szpony Śmierci w Magazynie. Za każdego zabitego Szpona Śmierci otrzymujesz 1000 PD. Możesz więc śmiało nabić sobie całkiem sporo doświadczenia. Oczywiście nie polecamy tego sposobu „ulepszania” bohatera, gdyż uważamy, że wypacza to niejako sens gry.

W „Gruzach” możesz przyłączyć do swojej drużyny kolejnego towarzysza - Katja.

Napraw hydroponiczne farmy Adytum (misja nr 21)



Naukowiec Miles poprosi cię o pomoc przy naprawieniu pompy. Znajdziesz go – ubranego całego na białe – przy studni w Adytum ([obrazek na górze](#)). Na początku musisz zdobyć część potrzebną do uruchomienia pompy. Owa część znajduje się na terenie opanowanym przez Szpony Śmierci.



Zabij wszystkie Szpony Śmierci, które tam znajdziesz, a następnie przeszukuj znajdujące się tu zwłoki (**obrazek na dole**). Wśród nich znajdziesz potrzebną ci część.

Wróć z nią do Miles'a. Teraz okaże się jednak, że dopóki częścią nie zajmie się niejaki Smitty, wykonując na niej kilka poprawek, ta jest bezużyteczna. Zanieś więc ową część Smitty'emu, który znajduje się w północnej części Adytum (pierwszy dom po prawej stronie). Smitty dosyć szybko dokona niezbędnych modyfikacji i odda ci przedmiot z powrotem. Teraz idź z ulepszoną już częścią do Miles'a, który w zamian za przysługę da ci kilka stimpaków.

Wybij Szpony Śmierci (misja nr 22)



W północnej części Gruzów znajduje się forteca, w której znaleźć możesz handlarzy naprawdę dobrej broni. Powiedz strażnikowi, stojącemu na przejściu do fortecy, że przyszedłeś pohandlować. Kiedy ten cię przepuści, zagadaj z Gabriel'em, (facetem odzianym w zielony pancerz bojowy), pytając o przyczyny niezwykle małego ruchu. Ten opowie ci o szponach śmierci, które bardzo skutecznie odstraszały potencjalnych kupców. Aby zaradzić problemowi, udaj się do sektora „Magazyn”, gdzie wybijasz wszystkie Szpony Śmierci jakie tam spotkasz. Kiedy to uczynisz, znajdź schody, prowadzące do podziemi (północna część sektora), po czym zjeżdż nimi na dół. W podziemiach znajdziesz Matkę Szponów Śmierci oraz jaja młodych bestii (**obrazek obok**). Zabij matkę, zniszcz jaja, po czym wróć do handlarzy bronią z fortecy. Za wykonane zadanie dostaniesz 1000 PD oraz nieco najlepszego sprzętu, o jaki możesz się pokusić w trakcie całej gry.

Uwolnij Adytum od Regulatorów (misja nr 23)



W zachodniej części Adytum znajdziesz Zimmerman'a (**obrazek obok**). Zleci ci on zadanie polegające na zabiciu głowy gangu „Ostrz”, a mianowicie kobiety w czerni o imieniu Razor. Ma to być zemsta za zabicie przez nią jego syna. Kobietę znajdziesz w Śródmieściu, w największym domu w centralnej części sektora. Kiedy ją spotkasz, opowiedz jej o tej całej sytuacji. Dowiesz się, że tak naprawdę to nie ona zabiła syna Zimmermana, lecz Regulatorzy. Przekaze ci jako dowód taśmę z nagraniem.

W momencie, w którym pokażesz te nagranie Zimmermanowi, ten wpadnie w szal i zacznie się bitwa z wszystkimi Regulatorami w Audytum. Regulatorzy nie są wielkimi wojownikami. Najłatwiej ich pokonać wykorzystując fakt, że znajdujesz się w domu, a ci będą musieli doń wchodzić po kolei drzwiami. Po zabiciu wszystkich wrogów udaj się jeszcze raz na rozmowę z Razor. Na koniec porozmawiaj ze stojącym obok kobiety Michael'em, od którego dostaniesz nagrodę za wykonanie zadanie (2000 PD oraz kilka przydatnych przedmiotów).

Blask



Blask był kiedyś bazą wojskową, w której doszło do wybuchu głowicy atomowej. Teraz jest tylko napromieniowanym i opuszczonym przez życie podziemnym, zaniedbanym kompleksem. Zanim wejdiesz do tej lokacji, zażyj wpierw tabletki Rad-X, które zwiększą twoją odporność na promieniowanie. Warto mieć także ze sobą AntyRady (przedmioty zmniejszające poziom napromieniowania). Bez tych medykamentów może się okazać, że nie będziesz w stanie przeżyć wizyty w Blasku. W kompleksie – liczącym 6 poziomów – nie ma żadnych wrogów, za wyjątkiem kilku prostych do zniszczenia robotów obronnych. Znajdziesz tu za to wiele wartościowych broni, pancerzy i innych przedmiotów. Przeszukuj każde zwłoki i otwieraj każdą szafkę (jest ich sporo), a nie będziesz narzekał na niedostatek ekwipunku do końca gry. Właściwie do Blasku przychodzi się tak naprawdę tylko po to, by wykonać zadanie dla Bractwa Stali i by pozbierać różnej maści przedmioty.

Dostań się do Kompleksu (misja nr 24)



Żeby wejść do kompleksu, potrzebujesz liny (jeżeli nie masz owej przy sobie, to niestety, nie pozostaje ci nic innego, jak powrót do miasta). Linę zaczep na wystającym kawałku konstrukcji po zachodniej stronie krateru (**obrazek obok**). Po zaczepieniu liny użyj jej by zejść na 1 poziom tej opuszczonej bazy. Pamiętaj, że im bliżej krateru się znajdujesz, tym silniejszy poziom promieniowania na ciebie oddziałuje. Kiedy przeszukasz już cały kompleks, wróć na powierzchnię z wykorzystaniem liny, która pozwoliła ci się opuścić na dół.

Bractwo Stali



Do kompleksu Bractwa Stali będziesz miał dostęp dopiero wówczas, kiedy staniesz się jego członkiem. Jest to jedyne miejsce, gdzie możesz zdobyć pancerz wspomagany – najlepszą zbroję w całej grze. Bractwo jest pozostałością po armii USA. Jego członkowie są nieufni wobec ludzi, a ich technologia jest najbardziej zaawansowana w znanym ci świecie. Wstąpienie do Bractwa Stali jest bardzo opłacalne – możesz tam się zaopatrzyć prawie we wszystkie rodzaje broni i pancerze, które widziałeś w trakcie rozgrywki. Lekarz Bractwa – którego znajdziesz na poziomie 2 – może przeprowadzić na tobie operację polepszenia współczynników (za wyjątkiem szczęścia i charyzmy). Jedna operacja zabiera mnóstwo czasu, bo aż 2 tygodnie (więc nie poddawaj się im przed ukończeniem zadania: Znajdź Hydroprocesor - [zad. główne 1](#)), a kosztuje od 2000 do 6000 kapsli.

Zostań Kadetem (misja nr 25)



Cabbot, jeden ze strażników wejścia do kompleksu Bractwa (obrazek na górze), przekaże ci wiadomość, że zostać członkiem możesz tylko pod warunkiem, jeśli się poświęcisz i udasz do Blasku, skąd masz przynieść dowód na to, że tam byłeś.

Udaj się więc do Blasku, wejdź do kompleksu (zad. 24), a następnie pójdz do północno-zachodniego krańca 1 poziomu. Znajdziesz tam zwłoki sierżanta Dennis'a Allen'a z Bractwa (obrazek na dole).

Łatwo go zauważysz, gdyż jego trup odziany jest w zbroję wspomaganą. Przeszukaj zwłoki i zabierz wszystko co przy nim znajdziesz – to wystarczy ci za dowód. Teraz możesz wrócić do siedziby Bractwa Stali. Za wykonane zadanie otrzymasz 2000 PD.



Ocal Kadeta z Hub'u (misja nr 26)



Misję tą zleci ci Tollus, którego znajdziesz na pierwszym poziomie, w sali ćwiczeń, (wschodnia strona lokacji, patrz obrazek obok). Ten opowie ci o pewnym kadecie, przetrzymywanym w mieście Hub, prosząc cię o jego uratowanie. Aby wykonać to zadanie udaj się do dzielnicy Stare Miasto w Hub.



Zakładnik jest przetrzymywany w domu, znajdującym się pośrodku dzielnicy (**obrazek na dole**). Otwierając drzwi do tego budynku zostaniesz automatycznie zaatakowany przez porywaczy, którzy uprowadzili kadeta. Wyeliminowanie ich nie powinno przysporzyć ci większych. Po wygranej walce uwolnij kadeta, a następnie wróć do Bractwa. Za wykonanie zadania Tollus wręczy ci nagrodę - może to być pistolet laserowy, wyrzutnia rakiet, młot wspomagany albo pancerz wspomagany (wybierasz jedną nagrodę spośród zaproponowanych). Najlepszym wyborem wydaje się pancerz wspomagany, gdyż jest to najlepsza zbroja w przeciągu całej przygody i najtrudniej dostępna – tylko tutaj możesz taką dostać.

Odnaleźć bazę mutantów (misja nr 27)



Na poziomie 4 generał Maxon (**obrazek obok**) zleci ci zadanie, jakim jest odnalezienie bazy mutantów. Jeżeli nie masz jej jeszcze na mapie, możesz ją odnaleźć przeczesując pustynię (północno-zachodni kraniec mapy) albo wykonując zadanie: Poznaj Położenie Bazy Wojskowej z lokacji Katedra ([zad. 32](#)). Sposób w jaki odnajdziesz bazę nie jest ważny. Kiedy jednak zna znajdziesz się już na terenie bazy mutantów, nie podejmuj tam żadnych działań! Po prostu wróć do Maxona i do rady Bractwa i powiedz im o tym, co zobaczyłeś. Za odnalezienie i zbadanie sytuacji w Bazie Wojskowej dostajesz 1500 PD.

Uzyskaj pomoc rady (misja nr 28)



Na 4 poziomie, w sali narad (ostatni pokój na północy – **obrazek obok**), musisz przekonać radę bractwa, że potrzebny jest przewencyjny atak na bazę mutantów. To czy uda ci się przekonać radę do swoich racji, zależy tylko i wyłącznie od umiejętności twojego wirtualnego bohatera. Jeżeli uda ci się namówić radę do ataku, ta przyzna ci trzech paladynów do pomocy w jej eksterminacji (paladyni będą na ciebie czekać przed wejściem do bazy mutantów). Za przekonanie rady otrzymujesz 1500 PD.

Nekropolis



Nekropolis jest miastem ghulli i Supermutantów. Na terenie miasta możesz wdać się w wojnę z mieszkańcami i ich wszystkich pozabijać, możesz zostawić ich w spokoju, a nawet możesz spróbować im pomóc w niektórych kwestiach. Pod Nekropolis jest ulokowana krypta, która ma działający Hydroprocesor ([zad. główne 1](#)). Oczywiście zdobycie tego urządzenia jest najważniejszą rzeczą, którą powinieneś tutaj zrobić w trakcie swojego pobytu tutaj (zwłaszcza, jeżeli weźmie się pod uwagę fakt, że nie ma tutaj zbyt wiele do zrobienia). Od momentu przybycia do Nekropolis rozpoczyna się odliczanie ostatecznego czasu w grze – który wynosi 500 dni w przypadku kiedy nie zleciłeś handlarzom wody z Hub dostarczenie wody do Krypty 13, a 400, jeśli o to zadbałeś.

Zabij Supermutantów przy pompie wodnej (misja nr 29)



Jest to niezwykle prosta misja. Jedyne co tak naprawdę musisz zrobić, to udać się do Setha (ghula przebywającego na tyłach kościoła w środkowej dzielnicy Nekropolis) i przyjąć od niego zadanie wyeliminowania Supermutantów przy pompie wodnej. Pompa wodna znajduje się w północnej części zachodniej dzielnicy. Tam z daleka zauważysz wielkich Supermutantów (**obrazek obok**). Oczywiście zabijasz ich, po czym wracasz pochwalić się Sethowi swoim osiągnięciem. (wejściem do bazy mutantów). Za przekonanie rady otrzymujesz 1500 PD.

Napraw pompę wodną (misja nr 30)



We wschodniej części miasta zejść do kanałów. W południowo-zachodniej części kanałów stoi grupka ghulli. Porozmawiaj z ich przywódcą i zgódź się naprawić dla niego pompę wodną. Najpierw jednak musisz zdobyć część niezbędną do jej naprawy. Zejść do kanałów przez właz znajdujący się w centralnej części środkowej dzielnicy Nekropolis. W kanałach skieruj się do północno-wschodniego rogu. Szukana część leży tam na ziemi (**obrazek na górze**). Podnieś ją, po czym idź zamontować ją do pompy wodnej. Pompa znajduje się w północno-wschodniej części zachodniej dzielnicy (**obrazek na dole**).



Jeżeli wykonałeś zadanie: Zabij Supermutantów przy pompie wodnej, to nic ci nie stanie na przeszkodzie, aby zreperować to urządzenie. Jeżeli jednak Supermutanci wciąż tam stoją, to masz dwa wyjścia z sytuacji: zabić mutantów i bez przeszkód naprawić pompę lub oszukać ich strażnika, mówiąc mu że jesteś ghullem (wtedy ten bez przeszkód cię przepuści). Jednak, aby oszukać w ten sposób strażnika, musisz mieć dobrze rozwiniętą charyzmę i retorykę. Wykonując to zadanie ocalisz istnienie ghulli w Nekropolis, gdyż do czasu twojego nadejścia ich gospodarka wodna opierała się na hydroprocesorze z krypty pod miastem, który ty oczywiście ze sobą zabierzesz.

Katedra



Ta lokacja to po prostu jeden budynek, z mocno rozwiniętymi podziemiami. Aby chodzić po katedrze, nie wzbudzając niczych podejrzeń, musisz na siebie włożyć habit zakonnika. Ten możesz zdobyć w dowolny sposób: zabić jakiegoś mnicha bez świadków i mu go zabrać, ukraść z którejś szafy, albo go po prostu przynieść ze sobą (w większości miast znajdziesz wysłanników katedry, odzianych w takie właśnie szaty). Wysłanie w powietrze Katedry jest jednym z warunków koniecznych przejścia gry (nie musisz więc martwić się o życie zakonników).

Zabij Morfeusza (misja nr 31)



Wejść do Katedry, gdzie musisz odnaleźć Morfeusza. Jeżeli twoja umiejętność Otwieranie Zamków stoi na wysokim dobrym poziomie, to po prostu spróbuj otworzyć z pomocą wytrychów ostatnie drzwi w północnej części katedry. Jeżeli nie możesz sobie poradzić z zamkiem, to musisz ukraść klucz któremuś spośród zakonników chodzących po katedrze (wcześniej zapisz stan gry, na wypadek, gdyby się nie udało). Kiedy otworzysz już drzwi, skieruj się schodami na samą górę. W ostatnim pokoju na wschód przebywa Morfeusz (**obrazek obok**). Zabij go wraz z ochraniającymi go Supermutantami (nie używaj jednak w tym celu karabinu plazmowego, gdyż zniszczysz w ten sposób posiadane przez Morfeusza klucze). Za zabicie Morfeusza dostaniesz 1000 PD.

Poznaj położenie Bazy Wojskowej (misja nr 32)



Założ na siebie habit zakonnika (zabij jednego zakonnika gdzieś na uboczu, weź z jakiejś szafki lub ukradnij). Teraz, jeżeli jeszcze nie masz klucza do katedralnych drzwi, ukradnij je jakiemuś zakonnikowi. Otwórz nimi ostatnie drzwi w północnej części katedry. Prowadzą one do jedynej w katedrze klatki schodowej. Idź schodami w dół. Znajdziesz się w pokoiku, od którego odchodzi tylko jeden korytarz. Przejdiesz nim do drugiego małego pomieszczenia. Tutaj najpierw poszperaj w szafkach, a następnie podnieś książkę z ziemi. Po chwili otworzy się tajemne przejście (**obrazek obok**), znajdujące się we wschodniej ścianie pokoju. Wyjdź z niego zakonnik, by zobaczyć co się dzieje. Jeżeli masz na sobie habit niczym się nie przejmuj, i skorzystaj z przejścia, które jak się okazuje, prowadzi do krypty.



Jak tylko do niej dotrzesz twoim oczom ukaże się działający komputer (przy windzie - **obrazek na dole**). Użyj na nim umiejętności Nauka, dzięki czemu dowiesz się o położeniu Bazy Wojskowej (zrób tak, nawet jeśli już wcześniej w niej byłeś, gdyż za wyciągnięcie informacji z komputera dostaniesz 1250 PD).

Baza Wojskowa



Baza wojskowa jest pełna Supermutantów i szalonych naukowców. Dzięki olbrzymim ilościom sprzętu wojennego jakie noszą na sobie mutanty, Baza Wojskowa jest skarbnicą pieniędzy. Można zbierać sprzęt i sprzedawać w pobliskich miastach praktycznie bez końca. Wysadzenie w powietrze Bazy Wojskowej jest kolejnym warunkiem koniecznym do przejścia gry.

Wykiwaj Strażników (misja nr 33)



Jeżeli pozytywnie wykonales zadanie: Użyłkaj pomoc rady z lokacji Bractwo Stali (zad. 28), to na powierzchni przy bramie wejściowej do bazy powinny na ciebie czekać posiłki w liczbie 3 paladynów Bractwa. Z ich pomocą zabij Supermutantów na powierzchni (obrazek obok), a następnie przetrząśnij ich zwłoki. Kiedy tylko znajdziesz radio, to bez zastanowienia go użyj. Chodzi o to, żebyś zmylił przez radio resztę strażników, podając im całkowicie błędne współrzędne ataku na bazę (powiedz im, że atak nastąpił 4 mile na południowy zachód od bazy). Jeżeli uda ci się przechytryć strażę, dostaniesz dodatkowo 1500 PD.

Zabij Porucznika (misja nr 34)



Jeden ze strażników na powierzchni miał przy sobie holodysk z kodem do drzwi wejściowych do kompleksu. Jeśli przeszukiwałeś zwłoki, to z pewnością go znalazłeś.

Wczytaj ten holodysk do PipBoya, a następnie otwórz drzwi. W kompleksie jest bardzo dużo mutantów. Możesz się skradać i ich omijać, jak też możesz wdać się w potyczkę z nimi. Sposób jest nieważny, ważne jest natomiast, żebyś doszedł na 5 poziom kompleksu – dostaniesz się tam windą (**obrazek na górze**).

Tam we wschodniej części czeka na ciebie Porucznik (**obrazek na dole**), który wraz z Van Haggen'em i dwoma strażnikami. Zaczyna się walka. Okazuje się jednak, że wbrew pozorom nie jest ona zbyt trudna. Najpierw wyeliminuj strażników (pierwszego tego z wyrzutnią rakiet), później zajmij się Van Haggen'em, a na samym końcu Porucznika.



Towarzysze podróży

Ian



Ian'a spotkasz w Cienistych Piaskach – w pierwszym domu przy bramie wyjściowej z miasta (dzielnica „Brama”- **obrazek obok**). Kiedyś pracował przy ochronie karawan z Hub, ale niestety pewnego dnia chroniona przez niego karawana została napadnięta przez grupę Chanów, a sam Ian został ciężko ranny w tej potyczce. Na szczęście teraz jest już w pełni sił. Bardzo dobrze posługuje się wszelkiego rodzaju pistoletami – zwłaszcza godnym polecenia jest wyposażenie go w pistolet 223. Równie dobry jest gdy dostanie lekką broń maszynową, np. H&K MP9. W tym drugim przypadku lepiej zejść mu z linii strzału, gdyż jest spore prawdopodobieństwo, że sam zostaniesz trafiony. Aby Ian się do ciebie przyłączył, musisz posiadać wysoki poziom retoryki i charyzmy lub – jeśli nie spełniasz tego warunku – dać mu 100\$.

Tandi



Córka Aradesha, niesfora nastolatka, która myśli tylko o tym jakby wyrwać się z Cienistych Piasków. Aby się do ciebie przyłączyła, musisz ją wpierw wyrwać z rąk Chanów (**obrazek obok**) – czyli wykonując **zad. 7**. Gdy to uczynisz, Tandi z chęcią wspomaga cię swoimi zdolnościami. Okazuje się jednak, że te nie są zbyt duże, więc lepszym rozwiązaniem jest odprowadzić ją do ojca Aradesha i odebrać nagrodę za uratowanie kobiety, niż trzymać w drużynie.

Tycho



Tycho to jedna z lepszych postaci, którą możesz dołączyć do swojej drużyny. Przesiaduje on wieczorami w barze (**obrazek obok**), który znajduje się w północnej dzielnicy (Złomowo). Aby go zwerbować, pójź tam wieczorem, a następnie wdaj się z nim w przyjacielską pogawędkę przy czymś mocniejszym. W wyniku tego Tycho się do ciebie przyłączy i pomoże wybić bandę Czaszek. Tycho doskonale posługuje się wszelkiej maści strzelbami, a już zdecydowanie najlepszym wyborem jest wyposażenie go w Karabin Snajperski.

Dogmeat



Dogmeat jest psem, którego właściciel zaginął podczas jednej ze swoich wypraw. Znaleźć go możesz przed jednym z domów w Złomowie obok kasyna Gizma (południowo-wschodnia część dzielnicy „Noclegownia”- **obrazek obok**) gdzie czeka na swojego pana, nie wpuszczając przy tym żadnego z domowników wspomnianego budynku do środka. Aby zdobyć wierność psa, nakarm go Iguaną na patyku. Od tej pory będzie podążał razem z tobą. Jeżeli nie masz Iguany na patyku ani innego mięsnego smakołyku, możesz założyć na siebie skórzaną kurtkę – wtedy Dogmeat także się do ciebie przyłączy, biorąc cię za swego właściciela. Niestety przyłączenie do drużyny Dogmeat’a ma jedną zasadniczą wadę - nie można go później „odłączyć” – pies będzie podążał za tobą gdziekolwiek się udasz.

Katja



Katja przebywa w zachodniej dzielnicy miasta Gruzy (**obrazek obok**). Bez wahania przyłączy się do ciebie, gdy tylko wspomnisz o przygodach i wędrówkach po pustyni. Jej ulubioną bronią jest karabin H&K MP9.

Przypadkowe lokacje

Autokomis Boba



Bob – właściciel niejeżdżących samochodów, będzie próbował wcisnąć ci jednego spośród swoich gratów. Ty się oczywiście nie zgadzasz. Za to w srebrnej skrzynce, w domku za jego plecami, znajdziesz wiatrówkę – "Czerwonego kapturka" i trochę śrutu do niego.

Niebieska budka policyjna



Jeżeli w czasie podróży przez pustkowia natkniesz się na niebieską budkę, to do niej podejść. Jest to replika angielskiej budki policyjnej z 1960 roku. Kiedy podchodzisz do niej, ta momentalnie znika, a w jej miejscu pojawia się Detektor ruchu.

Ciężarówka Nuka-Coli



Natknąwszy się w czasie wędrówki na wywróconą ciężarówkę koniecznie przeszukaj okoliczne skrzynki. Może ci się trafić od około 2000 do 10 000 kapsli, czyli całkiem pokaźna sumka. Jeżeli natrafisz na ciężarówkę w początkowym etapie gry, to pomoże ci się znacznie szybciej rozwinąć.

Wielka stopa



Wielki odcisk stopy znajdujący się na pustyni to kolejna przypadkowa lokacja. W środku odcisku znajdują się zwłoki rolnika. Przeszukaj ciało, a wzbogacisz się o Skradoboya.

Rozbity spodek



Najciekawsza z przypadkowych lokacji. Wokół statku są zwłoki obcych. Przy jednych zwłokach znajdziesz Blaster Obcych. Ciekawostką jest, że możesz trafić na spodek, który będzie miał napis: „Własność USA, ewentualni znalazcy proszeni są o odstawienie pojazdu do Strefy 51”.