Solucja do Fallout 3 - część 2

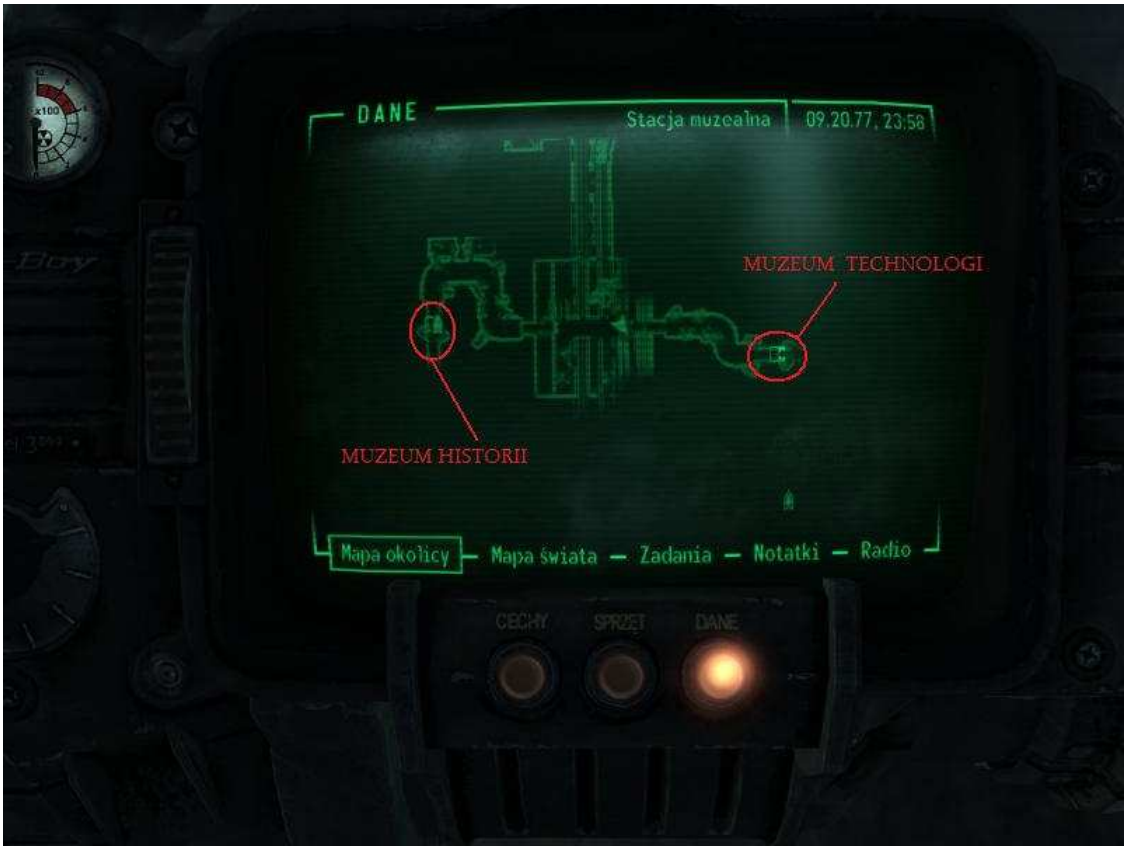
Filip "Holden" Bożejowski

bozejowski@wp.pl

TRZYNASTY SCHRON
WWW.FALLOUT3.NET

Ruiny Waszyngtonu: Podróż do muzeum technologii

Opuszczamy budynek radia tylnym wyjściem i zeskakujemy z kolejnych kondygnacji zburzonego niemal doszczętnie bloku. Bezpośrednio przed nami jest ogromny tunel z paroma ghulami. Znajdziemy w nim drzwi do kanału serwisowego, wchodzimy do środka i dochodzimy do wielkiej hali. Zwróćcie uwagę że na ścianach są narysowane symbole Bractwa Stali - to kierunkowskazy do ich posterunku a my zmierzamy w podobnym kierunku, trudno jest więc zabłądzić. Jedyne co możemy zrobić źle to na stacji Dupont Circle wyjść na powierzchnie. W końcu dojdziemy do stacji Central gdzie nadal idziemy prosto dochodząc do stacji muzealnej. Są tutaj dwa wyjścia - jedno do muzeum technologii a drugie do muzeum historii i chociaż powinniśmy iść do tego pierwszego proponuje zboczyć z drogi.



Podziemie: Miasto Ghuli

Wyższe poziomy ocalałego budynku muzeum historycznego zamieszkują przyjaźnie nastawione ghule. Na lewo od wejścia są drzwi do Dolnych Sal - na razie tam nie schodźcie, roi się tam od dzikich ghuli. Na wejściu do miasta przywita nas Whintrop, skupuje on złom w zamian za medykamenty. Znajdziemy tu również dobrze zaopatrzony sklep, bar i klinikę.

Zadania Poboczne :

- Trzeba strzelać im w głowę

- Strażnicy Reily

Mini zadania :

- Charon

Zadania Poboczne: Trzeba strzelać im w głowę

Zadanie zleca nam Pan Crowly którego znajdziemy w hotelu. Ma pan on pewne rachunki do wyrównania z pewnymi ghulofobami. Nasze zadanie jest proste, musimy znaleźć czterech jego byłych kompanów, wpakować im nabój w głowę i zabrać klucze. Zgadzamy się chociaż trudno nie mieć wrażenia że coś tu nie gra. Wypytujemy więc innych mieszkańców (potrzebna retoryka) i okazuje się że Crowly minął się lekko z prawdą - nie chodzi o rasizm. Za to odkrycie dostajemy od niego sto kapsli i nie musimy zabijać nikogo oprócz Alistera Tenpennego, zadanie odkładamy na potem. [cdn.]

Zadanie poboczne: Strażnicy Reily

W mordowni leży nieprzytomna strażniczka , trzeba będzie przekonać doktorka (i tu znowu retoryka) by dał jej lekarstwo. Dzięki zabiegowi Reily się obudzi i opowie ona nam swoją historię. Wraz ze swoim oddziałem wpadła w pułapkę w Statsment Hotel - zostali odcięci na dachu przez super mutanty. Ona by wezwać pomoc za pomocą stealth boya wymknęła się z oblężenia. Niestety uciekając uruchomiła jedną z pułapek zastawionych za sobą przez strażników, w wyniku małej eksplozji straciła przytomność. W takim stanie znalazł ją oddział ghuli. I tutaj zaczyna się nasza rola – będziemy musieli uratować strażników.[cdn.]

Mini zadania: Charon

Charon to ewentualny towarzysz do pozyskania, jest on jednak związany honorowym kontraktem z Azruhalem, który jest właścicielem baru. Kontrakt możemy odzyskać na dwa sposoby , albo zapłacimy 2000 kapsli albo zabijemy Gretę. Znajdziemy ją w hotelu , w trybie skradania wkładamy jej uzbrojony granat do ekwipunku i bum. Niestety często przy tym

rozwiązaniu występuje Bug - opcja dialogowa związana z kontraktem nie pojawia się u Azruhala po morderstwie więc jedynym rozwiązaniem mogą okazać się kapsle. Uwolniony Charon postanowi wyrównać rachunki z barmanem zabijając go.

Muzeum technologii: Radio Galaxy News

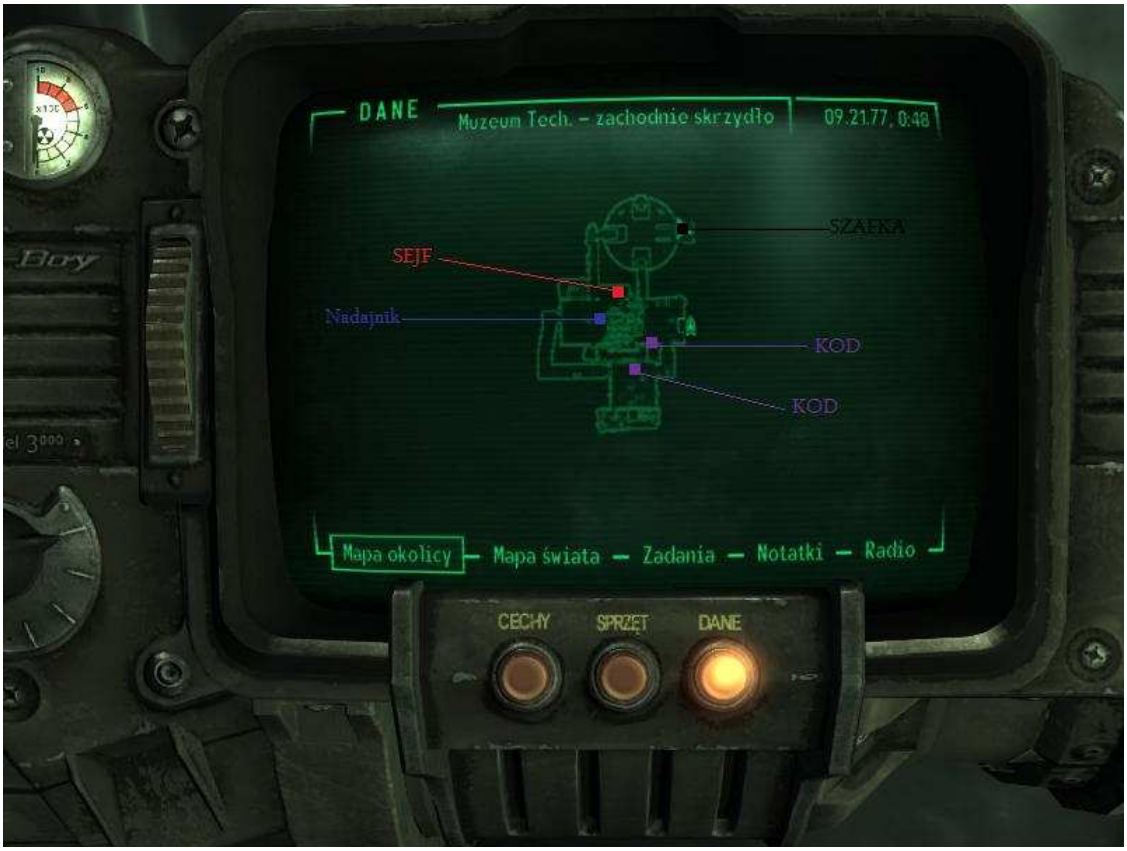
Wracamy do metra i wybieramy drugie wyjście . Przed muzeum jest trochę mutków więc uwaga. Nie jest to strasznie duża lokacja i szybko to załatwimy. Nadajnik znajduje się w drugiej części muzeum - trzeba przejść przez wystawę Vault-Tech. W następnej części muzeum będzie już znacznie więcej mutantów łącznie z tymi najtwardszymi - szczególnie trzeba uważać w planetarium.

Po odnalezieniu nadajnika trzeba będzie zamontować go na pomniku Waszyngtona (jest on obok muzeum historycznego). Wjeżdżamy windą na górę i instalujemy talerz. Gratulacje, teraz RGN słychać wszęędzieeee !!! Wracamy do Three Doga po nagrodę a jest nią klucz do kryjówki Hamiltona (brzmi znajomo ? ;p).

Mini Quest: Łup

W muzeum został ukryty skarb , znajduje on się w sejfie zaznaczonym na mapce. By go zdobyć trzeba będzie poznać szyfr który jest ukryty w postaci ciągów liczb w muzealnych terminalach. Pierwszy z nich znajdziecie wchodząc do muzeum , jest dokładnie przed wami. Następne są w drugiej części budynku. W każdym w nich będziecie musieli wybrać właściwą

liczbę – zapisujcie grę zanim zaczniecie żeby w razie porażki móc wczytać i spróbować ponownie. Z całym kodem udajemy się po nasze nagrody. Jedną z nich jest klucz do szafki z bronią którą również dla was zaznaczyłem. Otrzymamy też notatkę w której będzie propozycja spotkania w knajpce na Jury street , pora się tam udać.



Po drodze warto odwiedzić Kryjówkę Hamiltona i zrobić użytek z klucza od Three Doga. Otwiera on kratę za którą jest mała zbrojownia , nie powinniście mieć problemu z jej znalezieniem – szukajcie dziury w ścianie.

Jury Station: Łup

Pora zakończyć nasz mini Quest, w knajpce znajdziemy ciało niejakiego wolności a w nim masę sprzętu oraz najlepszy karabin w grze.

Warto wejść do pobliskiego sklepu spożywczego złota wstążka i uruchomić pułapkę - mocno się zdziwicie.

Zostaje zwiedzenie stacji metra. Zamieszkują ją bandyci i Kretoszczury, jest to też miejsce pobytu kolejnego szalonego doktora - tym razem eksperymentującego na wspomnianych wyżej szczurach. Znajdziemy go w jednym z pomieszczeń razem z jego genialnym wynalazkiem, który możemy obejrzeć na załączonej fotce.

Ruiny Waszyngton: Droga do Rivet City

Pora wrócić do głównego wątku. Idziemy do muzeum historycznego i wskakujemy do metra. Schodzimy na perony i idziemy jedyną dostępną drogą dochodząc do stacji Anacosta Crossing. Tutaj również nie można się zgubić - prosto i w prawo. Tak to zardzewiałe żelastwo przed nami to Rivet city :D

Ruiny Waszyngton: Rivet City (F)

Ahoj szczury lądowe, witamy na łajbie. Rivet City to miasta powstałe na przepołowionym lotniskowcu, pierwotnie było placówką badawczą ale wraz z biegiem czasu stała się również placówką cywilną, będziemy mieli tutaj sporo roboty.

Zadania główne: Cele naukowe

Całe nasze zadanie sprowadza się do rozmowy z doktor Li. Znajdziemy ją w laboratorium, wystarczy iść według kierunkowskazów. Od Li dowiemy się że nasz ojciec odkrył sposób na uruchomienie projektu oczyszczenie (który porzucił w wyniku naszych narodzin) i wyruszył do pomnika Jeffersona by uruchomić go ponownie. No nic, trzeba będzie pójść za nim ale jeszcze nie teraz.[cdn.]

Zadania poboczne :

- Replikant

- poradnik przetrwania

- Głowa państwa

- Kradzież niepodległości

- Trzeba strzelać im w głowę

Mini zadania :

- Życie jest nowelą

Zadanie poboczne: Replikant

W laboratorium zwykle przebywa dr Zimmer ze swoim ochroniarzem. To jemu mamy przekazać części androida od Victorii Watts, my jednak zamiast tego przyjmujemy zadanie odnalezienia androida od doktorka. Teraz pora się dowiedzieć kim jest tajemniczy blaszak. Takie informacje ma kolejny szalony doktorek - Pinkerton który żyje w odosobnieniu na ułamanych kadłubie statku. Żeby się do niego dostać trzeba będzie odnaleźć podwodny tunel. Udajemy się na bazar i wychodzimy południowo-wschodnimi drzwiami. Znajdujemy się teraz tuż przy wyrwie, skaczemy do wody, dosyć blisko nas powinien być tunel.

Ważne jest by wszystko zrobić sprawnie i szybko bo może nam zabraknąć tlenu. Kiedy dostaniemy się już do środka, płyniemy przez zatopione pomieszczenia aż postawimy nogę na suchym pokładzie. Czeka nas walka z dwoma łowcami błotniaków - są całkiem twardzi lepiej zapisać grę jak tylko wyjdziecie z wody. Kierujemy się po pobliskich schodach do góry, korytarz w jedną stronę prowadzi do wyjście a w drugą do laboratorium doktorka. Ceni on sobie prywatność więc pozostawiał różnorakie pułapki - uważajcie. Od naukowca dowiemy się że to on dokonał operacji plastycznej na robocie i zamienił mu wspomnienia. Naszą zgubą okazuje się być szef ochrony Harkness, pora wracać do miasta. Teraz wszystko trzeba będzie rozegrać bardzo uważnie, najpierw mówimy Harknesowi prawdę i zaznaczamy że sami zabijemy Zimmera, dostajemy w nagrodę niesamowity karabin plazmowy AZ-21 - nieraz uratuje nam on życie, używajcie w ekstremalnych sytuacjach. Idziemy teraz do Zimmera i mówimy mu że to Harkness jest jego zagubionym androidem - w nagrodę otrzymamy usprawnienie Vatsu (pojawi się nowy profit). Bycie złym czasami jest bardzo opłacalne ;p

Zadanie poboczne: Poradnik Przetrwania

Zacznijmy od powypytywania mieszkańców, okaże się że doktor Li prawdopodobnie wie najwięcej, co nieco powie nam też Banon. Ale to jak było naprawdę było wie nasz szalony doktorek Pinkerton. Możemy to od niego wyciągnąć lub przeczytać w jego terminalu. Zostaje nam jedynie przy okazji wpaść do Moiry po nagrodę.

Zadanie poboczne: Głowa państwa

Lokacje w której dostaniemy to zadanie (Świątynia Unii) zdradzi nam Mei Wong, można ją spotkać w różnych miejscach statku. Trzeba będzie ją przekonać, że nie jesteśmy łowcami niewolników i że w ogóle się takimi rzeczami brzydzimy ;p [cdn.]

Zadanie poboczne: Kradzież Niepodległości

Zadanie zleca Pan Abraham Waszyngton który jest kustoszem małego statkowego muzeum Historii US. Poprosi nas o odzyskania deklaracji niepodległości z archiwów narodowych, oczywiście się zgadzamy. [cdn.]

Zadanie poboczne: Trzeba strzelać im w głowę

W mieście znajdziemy jeden z kluczy, ma go niejaki Ted Strayer - wystarczy użyć retoryki by go przekonać. [cdn.]

Mini zadania: Życie jest nowelą

Na statku każdy ma swoje sprawki a my trochę w tym możemy namieszać. Główną nagrodą jest karma dodatnia bądź ujemna.

Banon boi się że Seagrave Holmes wygryzie go z rady, mamy więc się włamać do jego pokoju i znaleźć kompromitujące go materiały. Będzie to list od szefa niewolników z Paradise Falls - nagrodą jest szkic rękawicy szpona śmierci i zniżka w sklepie.

Pouli Cantelli jest ćpunem i potrzebuje działki, możemy dać mu psycho (negatywna karma).

James Hargrace to wredny bachor, można go przekonać by uciekł z domu. Niestety ucieka z nim również mała Yong a my musimy ich odszukać (są przy stacji Anacosta Crosing).

Angela Staley bardzo chce się zbliżyć do Diego który jest akolitą w kościele, można jej pomóc dostarczając feromony królowej mrówek (do kupienia z sklepie z dragami). Angeli udadzą się dzięki naszej interwencji jej miłosne podloty a my zostaniemy zaproszeni na ślub.

Zadanie poboczne: Strażnicy Reily

Czeka nas sporo biegania w tym zadaniu. Najpierw powinniśmy udać się do siedziby strażników. Nie jest to obowiązkowe w tej fazie zadania ale i tak trzeba będzie tam potem pójść. Ze stacji Anacosta Crosing (wystarcz iść prosto) idziemy do stacji Seward Square. Teraz podążamy tak jak pokazuje znacznik na naszej mapie i dochodzimy do siedziby strażników którą porządnie przeszukujemy. Warto też zwiedzić wyższe piętra zrujnowanego budynku w którym mieści się siedziba.

Strażnicy kawaleria nadchodzi!!! Udajemy się na stacje Central, potem lecimy do Dupont Circle .

Musimy teraz przejść przez tunel metra gdzie spotkamy kilku przeciwników. Wychodzimy stamtąd i idziemy prosto do suchych kanałów (patrz mapa <link do S2>). Jest to teren zmagań pomiędzy mutantami a najemnika białego szponu. Droga idzie tylko w jednym kierunku więc metodycznie czyścimy tunele i opuszczając je wchodzimy do szpitala. To miejsce aż roi się od mutków i ich zwierzaków centaurów. Generalnie oprócz gruntownego czyszczenia czeka na nas tutaj sporo apteczek - praktycznie w każdym pomieszczeniu oraz trzy sejfy z lekami. Udajemy się na drugie piętro i wychodzimy ze szpitala, przechodzimy po maszcie radiowym do hotelu. I znowu powtórka z rozrywki z tym że będziemy musieli szukać klatek schodowych przechodząc przez zniszczone pokoje. Nie martwcie się o ciało Theo i skrzynki z amunicją bo będą po drodze, nie da się ich ominąć. Na średnim poziomie znajdziemy bardzo ważne nagranie.

PW
W
NW
N
PA
KND
24/1127

DANE
Hotel Statesman – poziom środkowy
09.12.77, 18:06
Mapa okolicy
Mapa świata
Zadania
Notatki
Radio
CECHY
SPRZĘT
DANE

Idziemy dalej aż dojdziemy do restauracji gdzie czeka nas poważne stracie z mutantami - stąd już prosta droga na dach. Spotkamy tutaj strażników, potrzebują oni baterii by uruchomić windę. Znajdziemy ją przy robocie w barze w którym przed chwilą byliśmy. Jak już uruchomimy windę czeka na nas finałowa potyczka, na szczęście pomogą nam rangersi. Teraz wystarczy udać się do siedziby strażników po nagrodę, ja wybieram zwykle zbroje. Możemy również zaproponować Reily robienie mapy Waszyngtonu - spory zysk. Jeżeli interesuje nas posiadanie zbroi i broni jednocześnie to będziemy musieli zrobić jedną z najbardziej chamski rzeczy do tej pory - wybić strażników w pień. Z przyczyn ekonomicznych proponuje zrobić to jak odkryjemy większość lokacji w DC.

Zadane poboczne: Poradnik przetrwania

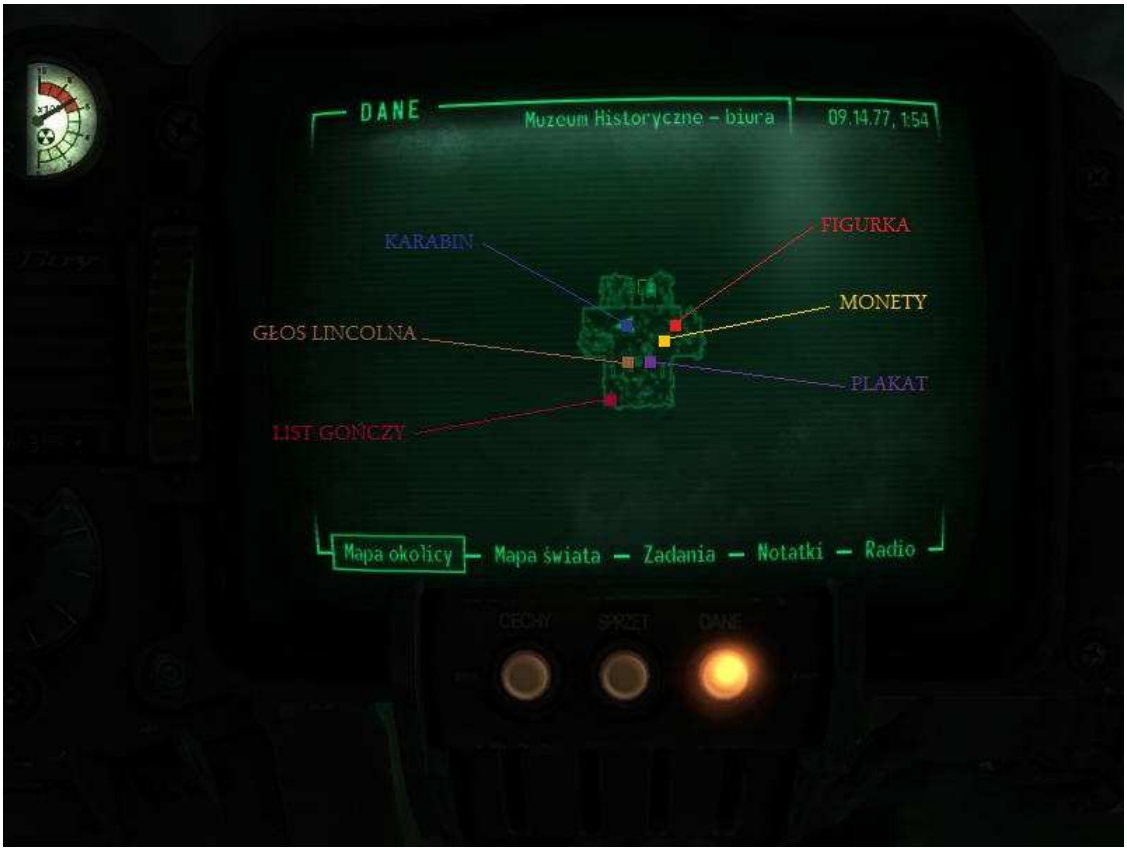
Pora na małą przerwę od DC. Tym razem będziemy musieli spenetrować fabrykę robotów RobCo i przeprogramować system. Jeżeli posiadamy profit Robotyka wystarczy powiedzieć Moirze że napiszemy rozdział za nią – nagroda jest taka sama w obydwu wypadkach. W samej fabryce nie ma nic ciekawego, same karaluchy i gryzonie. Komputer znajduje się na najwyższej kondygnacji w części biura i kafeteria. Generalnie polecam darować sobie zwiedzane i wrócić do Moiry jak będziemy mieli Robotykę.

Zadanie poboczne: Głowa Państwa

Udajemy się do świątyni unii - to całkiem blisko pola minowego. Na miejscu przekonujemy strażniczkę że jesteśmy jedynie prostym wędrowcem szukającym schronienia, po czym rozmawiamy z Hannibalem. Zleci on nam zadanie oczyszczenia pomnika Lincolna z mieszkających tam mutków. Mamy też porozmawiać z Colebem który potrzebuje fotografii pomnika żeby móc przymocować mu z powrotem głowę. Znajdziemy ją w muzeum historii, w drogę.

Ruiny Waszyngtonu: Muzeum Historii

Na lewo od wejścia znajdują się drzwi do dolnych sal, tam właśnie jest to czego szukamy. Lokacja jest podzielona na dwie części. w Pierwszej na dzień dobry zaatakuje nas sporo ghuli, trzeba uważać. Na dole jest kafeteria gdzie również pełno jest tego robactwa - nikt nie mówił że będzie łatwo. W całym muzeum znajdziemy kilka pamiątek. Na piętrze jest pierwsza z nich (leży na postumencie) - pamiętnik. Zwiedzamy resztę poziomu i kierujemy się do następnej części. Tutaj będzie do odnalezienia aż sześć gadżetów - wszystkie zaznaczyłem na tej profesjonalnie sporządzonej mapce.



Po wszystkim wracamy do świątyni unii, oddajemy plakat Colebowi a resztę rzeczy możemy sprzedać Hannibalowi.

Teraz pora dorwać mutantów którzy opanowali pomnik. Jednak na miejscu okazuje się że jest on kontrolowany przez grupę łowców niewolników. Mamy wybór komu pomóc który zostawiam wam - osobiście proponuje wybić łowców i wrócić do Hannibala. Nagrodę za zadanie otrzymamy jak niewolnicy dotrą do stacji metra najbliższej pomnikowi (jeżeli się nie pojawią, radzę poczekać kilka godzin wciskając guzik T). Wracamy do Rivet city by uzupełnić zapasy i pora na następną przygodę.

Zadanie poboczne: Kradzież niepodległości

Udajemy się za pomocą szybkiej podróży do muzeum technologii, archiwa narodowe znajdują się dokładnie na przeciwko. Małym, dość kłopotliwym szczegółem mogą być mutanty które postanowiły okapać się między nami a naszym celem. Możemy stawić im czoła - jest ich ponad 10 albo przekraść się używając stealth boya. Gdy dostaniemy się do środka idziemy przed siebie do rotundy. Tam czeka na nas inna poszukiwaczka reliktów Sydney, razem przyjdzie nam odeprzeć atak mutantów.

Wchodząc warto rzucić parę min w przejściu najlepiej kapslowych. Po zwycięskiej walce okażę się że Sydney szuka tego samego co my. Chociaż całkiem niezły z niej towarzysz to radziłbym ją zostawić (może łatwo zginąć). Wychodząc z rotundy zauważymy dwa terminale, do ich użycia potrzebne nam będą bony. By je zdobyć idziemy na lewo i po schodach w górę, są w sejfie. Wracamy do terminali i czeka nas mały test wiedzy z historii US, można próbować odpowiadać do woli, jak odpowiemy źle to wszystkie nasze poprawne odpowiedzi są kasowane. Test zostawiam wam (trzeba było uważać na lekcjach ;p). W nagrodę w terminalu obok dostaniemy wielosmakowe mentaty.

Teraz proponuje oczyścić cały teren z mutków i ze sprzętu. W piwnicy znajdziemy drzwi zabezpieczone terminalem, hakujemy i schodzimy na prawdziwą imprezę - czeka na nas 4-5 mutantów masterów, pewnie kilka razy zginiemy zanim damy im rade ale warto chociażby dla satysfakcji. W końcu dotrzemy do wschodnich archiwów. Czekają tutaj na nas roboty - i to całkiem wredne z rakietami i laserami. Bardzo przyda się tutaj umiejętność robotyki, jeżeli ją macie to każdego robota można po prostu wyłączyć, oszczędzamy czas, amunicje i stimpaki a expa i tak w grze jest o wiele więcej niż możemy zdobyć. Schodzimy coraz bardziej w dół, do miejsca które zaznaczyłem na tej profesjonalnej mapce - w jednym sejfów znajduje się Magna Carta w drugim Karta Praw (dodatkowe 170 kapsli od Abrahama a przy samych sejfach sporo innego sprzętu).

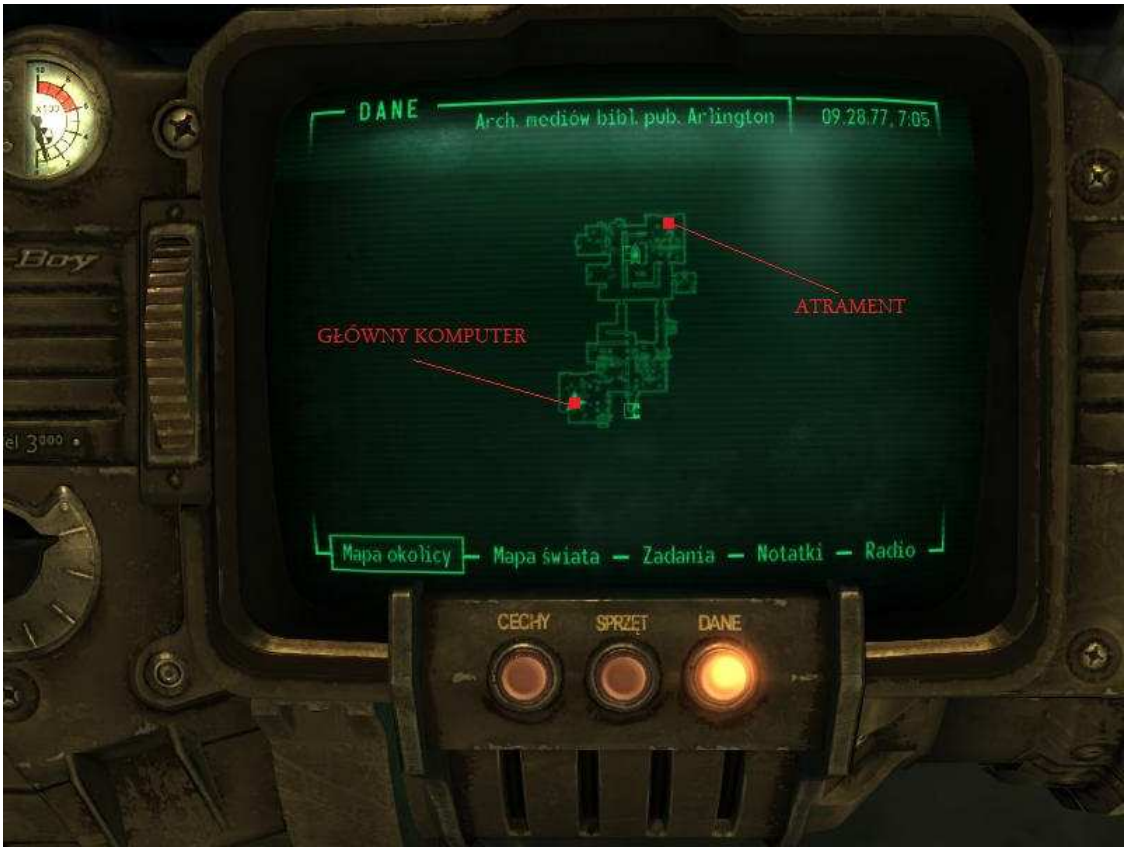
Tak czy siak kiedy dojdziemy do naszego celu okaże się że za wszystko odpowiada świrnięty robot udający drugiego sygnatariusza deklaracji niepodległości Burtona. Jeżeli mamy niezawodny profit robotyka za pomocą komend możemy wyłączyć robota, retoryka pozwoli podać się nam za Jeffersona - a jeżeli sprytnie poprowadzimy konwersacje nie idąc na żadne skróty dostaniemy mini zadania polegające na zdobyciu atramentu pozwalające sfałszować dokument. Jak już zdobędziemy deklaracje wystarczy razem z Sydney wrócić do Rivet City po nagrodę.

Mini zadanie: Sydney

Pamiętacie nagranie z Statesman Hotel? Głos na taśmie to nikt inny niż ojciec Sydney. Wystarczy ze z nią porozmawiamy o jej przeszłości i ojcu a powie nam że zwykł ją nazywać księżycowym promykiem, oddajemy jej taśmę a w zamian dostajemy najlepszy pistolet maszynowy w grze.

Ruiny Waszyngtonu: Biblioteka Arlington (Poradnik przetrwania)

Kolejna a zarazem ostatnia misja od Moiry. Znajdziemy tutaj również atrament potrzebny w zadaniu Kradzież niepodległości o ile nie udało wam się przekonać robota. Do biblioteki najłatwiej dostać się płynąc w wpław od pomnika Jeffersona. Po lewej mamy Cytadele, główną bazę bractwa (na tym etapie gry nie mamy tam czego szukać). Możemy przejść obok niej albo udać się w prawo gdzie czeka na nas silny posterunek najemników szpona. W końcu dotrzemy do celu, w środku napotkamy skrybę Yearling, poszukuje ona przedwojennych książek (warto zbierać 100 kapsli za jedną). Zdradzi nam też hasło do pobliskiego komputera w którym znajduje się częściowy zapis katalogu archiwalnego. Nas oczywiście interesuje jedynie pełny katalog więc trzeba będzie przeszukać budynek. Po drodze napotkamy żołnierzy Bractwa walczących z bandytami. Na trzecim piętrze odnajdziemy właściwy terminal, by wam pomóc zaznaczyłem go na mapce jak i lokalizacje atramentu. Jak już będzie po wszystkim wystarczy wrócić do Moiry. Gratulacje właśnie skończyliście poradnik, główną nagrodą jest nowy profit – Guru Przetrwania .



Zadania poboczne: Trzeba strzelać im w głowę

Klucz Strayera powieśmy już mieć, jeżeli nie to ma go jego syn Ted w Rivet City (włóczy się po statku), przekonujemy go że będzie lepiej dla jego zdrowia jeżeli nam go odda.

Następny klucz ma niejaki Dukow który mieszka na wybrzeżu praktycznie na przeciwko nabrzeża Wilhelma. Tu również sztuka oręża słownego da swoje owoce, można też porozmawiać z jedną z dziewczyn - Wisienką i zaproponować jej odprowadzenie do Rivet City za co dostaniemy trochę karmy. Od Dukowa można wyciągnąć również lokalizacje fortu Constantine.

Pustkowa: Droga do Republiki Dave'a

Proponuje zacząć od szybkiej podróży do świątyni unii. Republikę mamy zaznaczoną znacznikiem na mapie. Po drodze możemy odkryć dwie lokacje. Gospodarstwo mleczne Chaste Acre które jest ulubionym miejscem bandytów, poza tym nic ciekawego oraz Stacje Zasilania MDPL-16 gdzie znajdziemy troszkę sprzętu.

DANE
Seward Square
09.26.77, 17:02
Gospodarstwo mleczne Chaste Acres
Mapa okolicy
Mapa świata
Zadania
Notatki
Radio
CECHY
SPRZĘT
DANE

DANE
Seward Square
09.26.77, 17:02
Stacja zasilania MDPL-16
Mapa okolicy
Mapa świata
Zadania
Notatki
Radio
CECHY
SPRZĘT
DANE

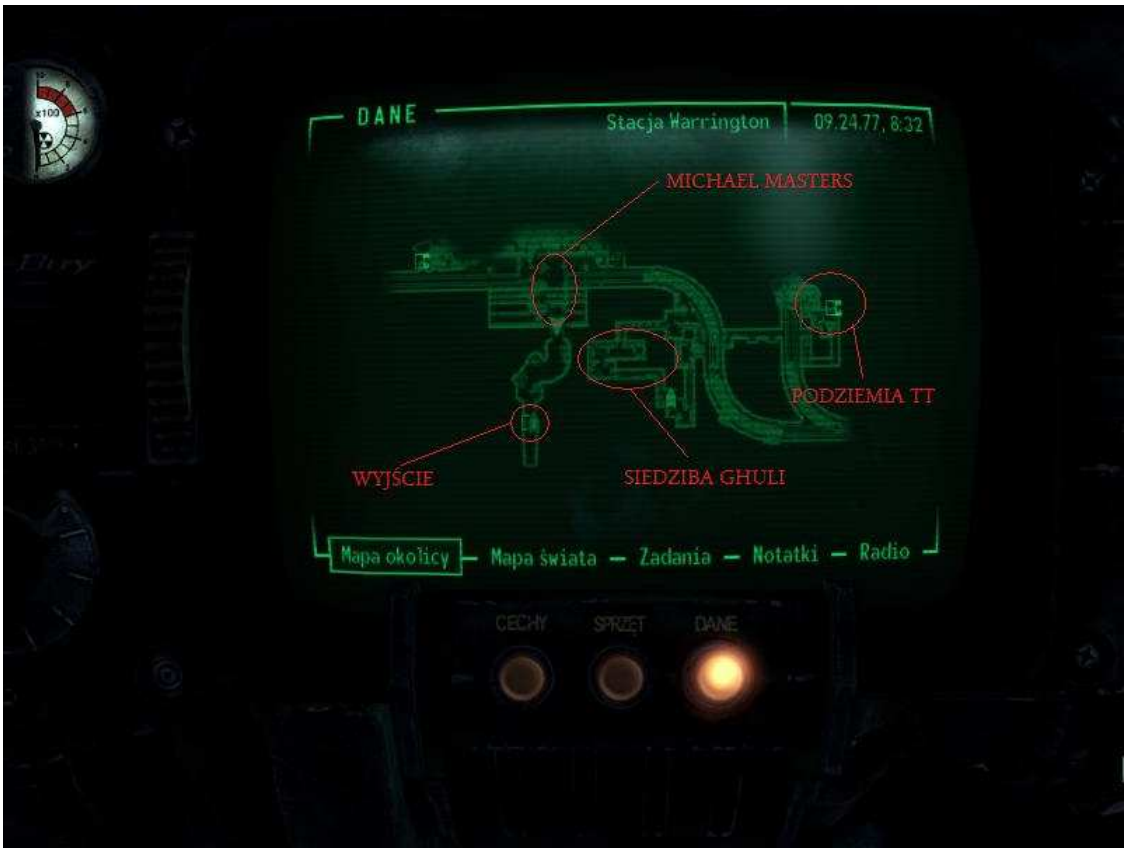
Pustkowia: Republika Dave'a

Jak sami zobaczycie jest to prężnie rozwijająca się państwowość. My jako ambasadorowie pustkowi musimy przekonać ministerstwo skarbu republiki do tego że oddanie nam klucza to świetna decyzja strategiczna. Można również pomoc w wyborach. Proponuje obrać sobie za cel doprowadzenie do porażki obecnego prezydenta. Uprawnieni do głosu to Jessica, Shawn, Rossie i Bob – przynajmniej jedną osobę z tej ostatniej dwójki trzeba przekonać do kandydowania. Jak już wszyscy oddadzą głos będziemy musieli sfałszować wybory. W chwili w której Dave podejdzie do urny i wyjmie pierwszy głos pojawi się nasza szansa. Przyczajeni wyjmujemy głosy oddane na niego. W nagrodę dostaniemy kod do sejfu w którym znajdziemy Usypiacz, świetny karabin myśliwski. Same Dave uda się do ruin Old lonely które opanowane jest przez szpony śmierci …

Zadania poboczne: TenPenny Tower (TT)

Jak tylko dojdziemy na miejsce będziemy świadkami pewnej ciekawej sytuacji. Ghul Roy Phillips próbuje wynająć sobie i swojemu gangowi mieszkania w TT. Nie ma na to zgody mieszkańców bo przecież kto by chciał żyć z zombi pod jednym dachem. I tu wkraczamy my, bojownicy o równość i tolerancje. Wykonanie tego zadania równocześnie wykona ostatni punkt dla pana Crowly ale o tym potem. Podchodzimy do interkomu i dostajemy się do środka twierdząc że mamy ważne interesy do pana Alistera Tenpennego (AT). Gustaw szef ochrony powiadomi nas że problem z ghulami jest dosyć poważny i zaproponuje nam 500 kapsli za ich eksterminacje. Zgadzamy się na to i dostajemy darmowy karabin z amunicją, wypytujemy się również o lokalizacje ich kryjówki. Ruszamy na stacje Warrington gdzie czeka nas mała przeprawa, z tunelu jest tylko jedno wyjście więc po prostu przebijamy się

tam przez stadka ghuli. Dochodzimy na stacje Warington i chociaż trudno tu zabłądzić to ta mała mapka może pomóc się zorientować w sytuacji.



Idziemy więc do siedziby Ghuli i rozmawiamy z Philipsem. Oznajmiamy mu że potrafimy załatwić sprawę pokojowo. W tym momencie możemy wykonać zadanie wybicia ghuli dla Gustawo, nie polecam jednak tego rozwiązania. Nie pozostaje nic innego jak udać się do wyjścia i z powrotem do TT. Problem możemy załatwić na dwa sposoby:

Pokojowo – Wjeżdżamy na najwyższe piętro i udajemy się do pana AT. Zgodzi się on na mieszkanie z ghulami jeżeli uda nam się przekonać innych mieszkańców. Rozwiązanie to wymaga sporej retoryki i wczytywania gry po każdej nieudanej próbie, oto lista osób które trzeba przekonać :

Anthony Ling - sklep z ubraniami na dole

Susan Lancaster - chodzi sobie po dolnym poziomie

Lydia Montenegro - prowadzi butik na dole

Edgar Wellington II i jego zacna małżonka - zwykle są na zewnątrz, jeżeli ich nie ma skorzystajcie z opcji czekania (T).

Po przekonaniu “Sceptyków” idziemy do pana TT po zapłatę (500) kapsli, pora teraz zawiadomić ghule - wracamy do metra Warington. Naszą nagrodą będzie maska dzięki której dzikie ghule nie będą zwracać na nas uwagi.

Siłowo – Trzeba będzie wpuścić dzikie ghule do środka przez drzwi w piwnicy. Klucz ma chodząca legenda Herbet Daring Dashwood, wystarczy z nim porozmawiać. Po otwarciu wychodzimy z wieży gdzie czeka na nas Roy – da nam maskę ghula dzięki której będziemy mogli swobodnie przyglądać się masakrze. Warto jak już będzie po wszystkim swobodnie obrobić zwłoki.

Zadanie wykonane, jeżeli skorzystaliście z opcji negatywnej to Pan AT nie żyje , natomiast w drugim przypadku nie ma się czym przejmować ponieważ Roy wda się małą sprzeczkę z panem Alisterem co zaowocuje przykrym wypadkiem. Wracamy teraz do podziemi do pana Crowly i dajemy mu wszystkie klucze co kończy zadanie, teraz wystarczy tylko włączyć stealth boy-a i mu je ukraść, przydadzą się potem.

Zadania główne: Cele naukowe

Pora wrócić do głównego wątku, trzeba sprawdzić czy o nasz ojciec przebywa w pomniku Jeffersona. Jest on dosyć blisko Rivet City zresztą znacznik mamy ma mapie. Po dotarciu na miejcie z zaskoczeniem odkryjemy że tu również zadomowili się super mutanci. Czeka nas małe czyszczenie, mieliśmy już do czynienia z mocniejszymi grupami więc powinna być to dla nas kaszka z mleczkiem. Naszym celem jest rotunda ale od razu warto zwiedzić też piwnice. Znajdziemy tam kilka dzienników, sprzęt oraz naszych ulubionych zielonych ludków. Jak już się tam rozgościły idziemy do rotundy gdzie na jednej z maszyn znajdziemy holotaśmy z najnowszymi wpisami naszego ojca, udał się on do Krypty 112 w poszukiwaniu śladów badań kolejnego szalonego doktorka - Brauna. Zanim udamy się za nim pora powrócić na postnuklerną pustynię w poszukiwaniu kolejnych przygód.