



PORADNIK

Trzynastego Schronu



TRZYNASTY SCHRON
www.fallout3.prv.pl
www.fallout3.net

Solucja

Witaj Wędrowcze!

Przed tobą trudna misja - odszukać CHIP który jest niezbędny w twoim domu - Krypcie nr 13. Masz na to 100 dni. Nie jest to jednak jedyne zadanie któremu podołać musisz, dlatego postanowiłem Ci pomóc i opisać najważniejsze przygody jakich doświadczysz na swej strudzonej drodze. Oczywiście nie opiszę tu wszystkich questów jakie ukończyć możesz, ale tylko te niezbędne abyś poduczył się w wybranych umiejętnościach, które pomogą ci ocalić Wasteland przed armią Mastera.

Shady Sands

Zawędrujesz tutaj zaraz na początku gry. Miasto dzieli się na dwie części. W pierwszej kolejności pogadaj ze strażnikami. Dowiesz się że głównym problemem wioski są ataki skorpionów mutantów. Porozmawiaj z Sethem i zgódź się wytępić te poczwary, wcześniej jednak udaj się do domu na prawo od głównej bramy. Znajdziesz tam człowieka o imieniu Ian który może się do ciebie przyłączyć za 100 kapsli. Następnie porozmawiaj ze strażnikami, jeden z nich wskaże ci drogę do jaskini skorpionów. Pozabijaj potwory i pozbieraj ogony które po nich zostają. Po powrocie do wioski porozmawiaj z Razlo - zgodzi się wykonać odtrutkę którą możesz podać choremu bratu Setha. Poszukaj liny która będzie ci przydatna w Vault 15 (możesz też ją odkupić od strażnika bramy).

Na południe od wioski znajduje się obóz raidersów. Możesz się tam udać w momencie gdy dowiesz się że córka Setha, Tandi została porwana (quest ten pojawi się dopiero po upływie kilku dni). Porozmawiaj z szefem Raidersów. Jeśli masz wysoki procent umiejętności "speech" przekonasz go aby uwolnił Tandi bez bójki, w przeciwnym razie będziesz musiał pozabijać wszystkich bandytów (w ten sposób dorobisz się niezłego ekwipunku).

Vault 15

Wewnątrz schronu znajdziesz kilka interesujących przedmiotów. Znajdź windę i użyj na niej liny. Na drugim poziomie w szafce znajdziesz kolejną linę, z pomocą której możesz wejść wyżej. W pomieszczeniu na prawo od windy klikaj myszką na stercie kamieni (dostaniesz punkty doświadczenia), a dowiesz się że chip którego poszukujesz leży pod gruzem; niestety nie dasz rady go wyciągnąć więc opuść to zapomniane miejsce.

Junktown

W tej małej miejscinie nie ma zbyt wielu interesujących rzeczy. Przed wejściem do miasta schowaj broń. Udaj się do Kiliana - miejscowego szeryfa, który urzęduje w swoim sklepie. Porozmawiaj z nim i kup lepszą broń (najlepiej Sub Machine gun dla Iana). Po chwili do sklepu wejdzie zamachowiec. Pomóż Kilianowi i zabij go. Wdzięczny za uratowanie życia Kilian opowie ci o Grizmo - miejscowym właścicieli kasyna. Zgódź się pomóc w ujęciu przestępcy, dostaniesz magnetofon z mikrofonem. Idź teraz do kasyna Grizma. Wejść do jego biura. Włącz magnetofon i nagraj całą pogadankę. Poprowadź rozmowę w ten sposób aby zgodził się zlecić ci zabicie Kiliana. Teraz decyzja należy do ciebie. Możesz zanieść nagranie Kilianowi i pogrążyć Grizmo lub zabić szeryfa. Niezależnie jaką decyzję podejmiesz będziesz musiał stoczyć walkę. Z mojego doświadczenia wynika że lepiej jest pomóc Kilianowi, gdyż atakując go będziesz się musiał rozprawić ze strażnikami miasta (a jest ich niemało).

W Junktown spotkasz także psa który przyłączy się do ciebie jeśli dasz mu jeść. Możesz także zatrzymać się na noc w miejscowym hotelu (Crash house), będziesz mógł pomóc kobiecie której grozi bandyta (najlepiej z nim pogadać - wskazany duży współczynnik speech). Ostatnią rzeczą którą powinienś zrobić w tym mieście to iść do szpitala i wejść do piwnicy. Spotkasz tam doktora który przerabia ludzkie mięso na szaszłyki. Rozwal drania.

The Hub

W tym mieście spędzisz dużo czasu. Jest ono bezpośrednio związane z fabułą gry więc lepiej uważaj co robisz, gdyż wrócisz tu jeszcze nie raz. Oto co możesz i co powinienes tu zrobić:

Ważnym zadaniem jest znalezienie pracy. Masz do wyboru kilka możliwości:

1. Możesz zatrudnić się jako ochroniarz karawan dostarczających wodę do różnych miast. Nie przesadzaj jednak z podróżami gdyż zabierają sporo czasu, a ty masz tylko 100 dni na znalezienie chipa.

2. Bardziej opłacalne jest przyjęcie propozycji mistrza gildii złodziei. Znajdziesz go w Starym mieście (Old town) w podziemiach jednego ze zrujnowanych budynków (na wschodzie). Po wejściu do podziemi uważaj na pułapki (najlepiej zostaw Iana na górze). Gdy przejdziesz wszystkie drzwi porozmawiaj z Loxleyem. Powiedz mu że chcesz się przyłączyć do gildii a dostaniesz zadanie - ukraść naszyjnik Hightowera. Misja nie jest trudna. Zaczekaj do nocy i idź do dzielnicy Hightowersów. Udać się na tyły domu (mussz uważać aby nie zostać przyłapanym przez strażników) i gdy strażnik na chwile odejdzie, wejdź do środka. W ciemnym pokoju znajdziesz skrzynkę. Użyj na niej umiejętności wykrywania pułapek i zabierz naszyjnik ze środka. Teraz szybko udaj się do Old town i daj naszyjnik szefowi gildii. Dostaniesz 3000 baksów i niespodziankę w postaci elektronicznego lockpicka.

3. Trudniejszą pracę, i wcale nie najbardziej opłacalną jest pomoc szefowi firmy "Far Go Traders", której siedziba mieści się w Downtown. Oferuje on 500 baksów za informacje o ginących karawanach. Najpierw udaj się do sklepu Beth (dostaniesz 15 % zniżki na towary które u niej kupisz) i zapytaj czy nie wie co jest przyczyną kłopotów firmy. Powie ci że mogą za tym stać stwory nazywane Deathclaw. Udać się do starego miasta i pogadać za Slappym a następnie z Haroldem - starym ghulem. Wróć do Slappiego i powiedz mu żeby zaprowadził cię do miejsca gdzie widział Deathclawa. Teraz czeka cię trudna walka. Jeśli masz karabin snajperski trzymaj poczwarę na odległość i strzelaj jej w nogi lub oczy. W żadnym wypadku nie próbuj walki wręcz!!! Po zabiciu potwora, weź dysk od umierającego mutantu i daj go Butchowi.

4. Najtrudniejszym zadaniem w Hub jest wyeliminowanie Deckera - miejscowego bandziora. Idź do baru i pogadać z facetem o imieniu Kane. Powiedz mu że szukasz pracy, a zaprowadzi cię do piwnicy. Decker zaproponuje ci zabicie szefa Wather Merchants. Zgódź się i idź na posterunek policji. Powiedz szeryfowi o całej sprawie. Ten zaproponuje ci wzięcie udziału w akcji. Przygotuj się na jedną z najtrudniejszych walk w całej grze, staniesz twarzą w twarz z Deckerem i jego ochroną. Po całej akcji pozbieraj ekwipunek ofiar (jest się na czym dorobić).

Udać się teraz do siedziby Wather Merchants i zapytaj jednego z szefów czy nie wie gdzie można znaleźć chip. Dowiesz się że powinienes udać się do Necropolis. Uczynić to niezwłocznie (najlepiej jeśli pójdziesz tam z karawaną). (u Water Merchants można kupić dostawę wody do Krypty 13 - przypomnienie DoPr'a)

Necropolis

Podążając ulicami tego miasta, możesz się liczyć z tym, iż zostaniesz zaatakowany przez Ghoule. Staraj się unikać walki z nimi, skieruj swe kroki na północ. Wejdź do pierwszej studzienki kanalizacyjnej. Idąc w kierunku północnym, dotrzesz do pomieszczenia, w którym spotkasz lidera Ghoul. W rozmowie z nim, dowiesz się, że Necropolis wykorzystuje komputer (w którym jest zamontowany poszukiwany chip) do pozyskiwania wody. Dowiesz się również, że pompa kanalizacyjna, która była niegdyś do tego wykorzystywana, jest obecnie popsuta. Zaproponuj zreperowanie pompy, części do tego potrzebne znajdziesz w kanałach. Jeśli masz niski współczynnik "reppair", leader da ci kilka książek, które pomogą ci zreperować pompę. Idź na północ i wejdź po drabinie do góry. Wyjdź z budynku, w którym się znalazłeś i znajdź następną studzienkę kanalizacyjną, obok której stoi mutant. Wejdź do niej. Musisz odnaleźć coś, co nazywa się "junk" - to jest właśnie część, potrzebna do naprawy pompy wodnej. Wróć się i wyjdź na powierzchnię. Znajdź budynek, którego pilnuje mutant Harry. Porozmawiaj z nim. Jeśli grasz postacią z wyższym poziomem inteligencji, nie powinienes mieć problemów aby go oszukać. W przeciwnym wypadku będziesz musiał podjąć walkę z mutantami (jest wbrew pozorom dosyć łatwa). W budynku znajdziesz zepsutą pompę. Napraw ją, używając na niej znaleziony wcześniej przedmiot. Gdy pompa ruszy, znajdź w budynku zamkniętą celę, w której będzie uwięziony ghoul. Wskaże ci on drogę do komputera w którym jest poszukiwany chip. W celi obok, wejdź do studzienki kanalizacyjnej. Okazuje się, że znalazłeś się w schronie nr. 12. Musisz udać się na poziom 3. Zostaniesz zaatakowany przez świecące ghoule, nie podchodź do nich - grozi to napromieniowaniem, postaraj się załatwić je z dystansu. W jednym z komputerów (tym ze świecącymi lampkami) jest chip. Weź go i czym prędzej wracaj do trzynastego schronu :-))) .

Brotherhood of Steel

Gdy oddasz chip w ręce przywódcy schronu, otrzymasz nowe zadanie - masz sprawdzić, czy armia mutantów zagraża ludziom. Najpierw udaj się do siedziby Bractwa Stali i porozmawiaj z Jacobem. Powiedz mu, że chcesz być członkiem bractwa. Dostaniesz zadanie - udać się do The Glow i przynieść holodysk, który zaginął w tym zapomnianym miejscu.

Zanim wybierzesz się do The Glow powinieneś udać się do Hub. W Old Town jest budynek, w którym przetrzymywany jest pewien zakładnik. Kiedy wejdiesz, bandyci zaraz otworzą ogień. Powybijaj ich co do jednego i pozbieraj broń. Uwolnij zakładnika - dzięki temu otrzymasz nagrodę kiedy będziesz już członkiem Bractwa Stali. W budynku na zachodzie spotkasz Vancea. Kup od niego pastylki Rad-x i Rad-Away (co najmniej po dwie sztuki). Postaraj się też o linę; opcjonalnie możesz kupić też licznik Geigera. Teraz udaj się do The Glow.

The Glow

Połknij dwie pastylki Rad-x. Podejdź do krateru i użyj na nim liny (z lewej strony). Znajdziesz się w podziemnym kompleksie. Będąc tam nie czytaj żadnych książek i staraj się nie zatrzymywać długo w jednym miejscu. Przeszukuj ciała leżące w pomieszczeniach, znajdziesz kilka kart magnetycznych, które przydadzą się do neutralizowania pułapek umieszczonych na drzwiach wind. Twoje zadanie polega na tym aby dostać się na poziom piąty, gdzie znajdziesz dysk którego szukasz. Najpierw udaj się windami na poziom czwarty, gdzie znajdziesz główny komputer. Wyłącz roboty i idź na poziom szósty. Znajdziesz tam generator energii, który musisz naprawić (możesz wykorzystać narzędzia, które są ukryte w jednej z szafek). W ten sposób w całej bazie zostanie przywrócona energia, więc możesz teraz użyć nieczynnej wcześniej windy i udać się na poziom piąty. Tutaj po przeszukaniu pomieszczenia znajdziesz cel twojej wizyty, karabin plazmowy i niezłą zbroję. Teraz zmiataj stąd jak najszybciej, a gdy wyjdiesz na powierzchnię natychmiast połknij Rad-Away.

BOS again...

Oddaj dysk Jacobowi. Po chwili zostaniesz wpuszczony do środka. Cała baza ma cztery poziomy. Na pierwszym spotkasz Talusa, który wdzięczny za to że uratowałeś życie jego uczniowi (quest z Hub), podaruje ci nagrodę. Poproś go o Power Armor, najlepszą zbroję w całej grze. Aby ją otrzymać musisz porozmawiać z Michele, który być może (zależy od poziomu trudności na jakim grasz) każe ci przynieść do niej części lub odczekać parę dni. Kiedy będziesz już posiadaczem owego cacka, udaj się na poziom czwarty i porozmawiaj z radą starszych oraz generałem Maxonem. Jako nowy członek Bractwa otrzymasz polecenie zbadania terytoriów północnych. Ruszaj teraz do The Boneyard.

The Boneyard

Miasto jest podzielone na dwie frakcje: Regulators i Blades. Możesz pomóc zarówno jednej jak i drugiej stronie (decyzja należy do ciebie). Porozmawiaj z burmistrzem miasta. Powie ci że Blades są odpowiedzialni za śmierć jego syna i da ci zadanie zlikwidowania szefa tej organizacji. Idź do siedziby Blades i pogadaj z jej szefową. Da ci ona dysk, z którego wynika że syna burmistrza zabili żołnierze Regulators. Poprosi cię także o pomoc w zdobyciu broni dla jej ludzi. W tym celu udać się masz do siedziby "Gun Runners". Wcześniej jednak idź do Adytum i porozmawiaj z Milesem. Poprosi cię on o przyniesienie pewnej części, która zaginęła w ruinach starego magazynu (Warehouse). Kręci się tam dużo Deathclawów, więc uważaj na siebie. Poszukiwany przedmiot jest w posiadaniu trupa, leżącego na wschodzie. Weź go i idź do siedziby Gun Runners. Porozmawiaj ze strażnikiem i powiedz że chcesz kupić trochę broni, a przepuści cię przez mostek. Pogadaj z Gabrielem i powiedz mu o broni, którą masz załatwić dla Blades. Gabriel zgodzi się, pod warunkiem że zabijesz wszystkie Deathclawy kręcące się w ruinach Warehouse. Wróć do ruin i zabijaj poczwary kręcące się wokół. Staraj się jednak walczyć z nimi pojedynczo. Gniazdo Królowej-Matki znajduje się pod ruinami magazynu. Wejdź tam i zabij samicę. Rozwal też wszystkie jaja. Teraz udaj się do Gabriela i powiedz mu że zadanie wykonane. Powiadom też szefową Blades. Idź do Adytum i daj Milesowi przedmiot który znalazłeś. Porozmawiaj też z burmistrzem i daj mu dowód morderstwa jego syna. W tym momencie zacznie się strzelanina. Żołnierze Regulators zaczną strzelać do ludzi (w tym do ciebie) Do miasta wkroczą też oddziały Blades. Pomóż tym ostatnim i powystrelaj morderców. Po całej akcji w Boneyard wreszcie zapanuje pokój. Porozmawiaj z Milesem, ten z wdzięczności ulepszy ci Power Armor. Idź także do sklepu Smitego, który doda turbo napęd do twojego karabinu plazmowego. Teraz udaj się do

siedziby "Followers of Apocalypse" - miejscowej sekty. Porozmawiaj z Nicole, a dowiesz się wiele interesujących rzeczy na temat Cathedral (na przykład to że Followers mają tam swego szpiega o imieniu Laura).

Cathedral

Wejdź do środka budynku. Porozmawiaj z Laurą i powiedz jej że wiesz o wszystkim. Wskaże ci ona drzwi za którymi ukrywa się Master, przywódca wszystkich mutantów. Aby się tam dostać, będziesz musiał najpierw wejść na ostatnie piętro katedry. Spotkasz tam Morfeusza, który posiada klucz do owych drzwi. Spróbuj mu go ukraść, lecz jeśli to nie zadziała będziesz musiał go zabić. Gdy to uczynisz, wszyscy strażnicy zaczną do ciebie strzelać. Nie masz wyjścia, będziesz musiał stoczyć trudną walkę. Po wszystkim, zabierz klucz i idź na parter. W magazynie użyj na komputerze umiejętności "science", dzięki temu dowiesz się gdzie znajduje się tajna Baza Militarna (Military Base). Teraz użyj klucza na drzwiach wskazanych przez Laurę. Rozwal mutantą i wejdź do piwnicy. Idź przed siebie aż do miejsca gdzie znajdziesz półę blokującą przejście. Użyj na niej umiejętności "Traps", znajdziesz ukrytą dźwignię. Wejdź do środka. Na trzecim poziomie znajdź ukryte drzwi, i wejdź do komnaty Mastera. Czeką cię kolejne strzelaniny. Schowaj się tak aby Master nie mógł w ciebie strzelać i likwiduj strażników, stopniowo zbliżających się do ciebie. Gdy wykończysz wszystkich, zabierz się za Mastera. Teraz wiesz co sił w nogach, gdyż budynek zaraz wyleci w powietrze.

Military Base

To już prawie koniec. Rozwal strażników pilnujących wejścia do bazy. Weź dysk który posiada jeden ze strażników. Użyj go na drzwiach. W środku czeka na ciebie komitet powitalny w składzie kilkudziesięciu mutantów. Przez czerwone pole magnetyczne możesz przechodzić, ale przez zielone nie. Możesz próbować wysadzić je bombą, albo użyć kombinacji radio + science na komputerze we wschodniej części pierwszego piętra - w ten sposób zakłócisz działanie pola siłowego. Na trzecim piętrze musisz odnaleźć główny komputer (jest w północno zachodniej części). Nastaw go na samozniszczenie. Teraz musisz już tylko wiać, zanim baza wyleci w powietrze. (Do tej misji można uzyskać pomoc z Bractwa - przypomnienie DoPr'a)

Słowo na koniec...

To już koniec. Zostałeś bohaterem swojej Krypty, ale ten niewdzięcznik - facet z siwą brodą kazał ci odejść. Rozwaliłeś drania i zabrałeś się za Fallouta 2.

Ciekawe Questy

INTRO

W Falloucie 1 występuje cały szereg questów, czyli przygód, zadań, z którymi nasz bohater musi się uporać. Tak właściwie to są one esencją gry, zresztą jak i każdego innego RPG. To dzięki questom nasz bohater zdobywa punkty doświadczenia, a fabuła posuwa się do przodu. Oczywiście jest też cała masa questów niewpływających na rozwój fabuły, tzw. questów pobocznych. Tak właściwie to questów pobocznych jest 1000 razy więcej od "głównych" (ale nie o tym mowa :-). Intencją tego działu jest zebranie najlepszych z najlepszych questów; takich, których wykonanie sprawia naprawdę wiele uciechy i zarazem przynosi wymierne, znaczące korzyści. Chodzi nam po prostu o te questy, które mają w sobie "to coś" :-). Z drugiej strony, są też podstawowe questy, które dla jednych są znane, a dla innych są nowością.

SCHEMAT SZYBKIEJ SOLUCJI DO FALLOUTA autorstwa MCornic'a.

Przeszukujemy zwłoki.

Po drodze do wyjścia zabijamy szczury.

Po wyjściu robimy jedną stopkę na inny kwadracik, poczym wracamy do krypty na najniższe piętro.

Używamy Since (nauka) na komputerze w bibliotece.

Zabieramy wszystkie przedmioty.

Wychodzimy z krypty.

Docieramy do Hub.

Okradamy czarnego strażnika.

Pierwszy level przeznaczamy w całości na kradzież.

Idziemy do Down Town.

Okradamy Lemmyego z pieniędzy.

Przeszukujemy wszystkie bezpieczne szafki (te gdzie po zabraniu przedmiotu nie ma walki).

Zabieramy wszystko.

Bierzemy pożyczkę w FLC.

Kupujemy holodysk o kryptach w księgarni.

Czytamy go.

Idziemy do Old Town.

Przeszukujemy wszystkie bezpieczne szafki (te gdzie po zabraniu przedmiotu nie ma walki).

Zabieramy wszystko.

Wracamy do Down Town.

Sprzedajemy niepotrzebne przedmioty za jak najlepszą cenę.

Idziemy do Butcha.

Zatrudniamy się do pracy.

Idziemy do Becky i kupujemy dobrą broń.

Idziemy do Water Merchants.

Wynajmujemy karawany z wodą za 1000 kapsli.

Doświadczenie z levelu 2 przeznaczamy na smallguns.

Idziemy do katedry i zabijamy wszystkich.

Zabieramy przedmioty.

Zabieramy Habit (szatę) z katedry.

Zakładamy Habit.

Idziemy do Down Town.,

Sprzedajemy przedmioty i pieniądze za 2 rad-away i 2 rad-x.

Opuszczamy Hub.

Udajemy się do Glow.

Zatrzymujemy się jedną stopkę przed kwadracikiem The Glow.

Używamy dwa Rad-X.

W The Glow używamy liny na metalowym pręcie.

Schodzimy na dół.

Zabieramy Holodysk.

Wracamy.

W razie napromieniowania używamy radaway.

Idziemy do Brotherhood.

Dołączamy się do Brotherhood

Dajemy Holodysk.
Idziemy do Biblioteki.
Bierzemy dysk o autopsji od Lenne.
Czytamy go.
Kolejne punkty doświadczenia przeznaczamy na Speech (mowę).
Idziemy do Military Base.
Mutantom mówimy, że jesteśmy z katedry.
na 2 poziomie bazy, omijamy mutantą w czarnym armorze.
Zjeżdżamy na 3 poziom.
Okradamy jednego członka katedry z karty.
Używamy karty na komputerze.
Po przez ominięcie Firewalla ustawiamy autodestrukcje bez włączenia alarmu.
Uciekamy (nikt się nie spostrzeże).
Idziemy do katedry.
Kupujemy klucz (czerwony).
Wchodzimy na samą górę katedry.
Prosimy przywódcę dzieci o zaprowadzenie do Mastera.
Mówimy Masterowi że jego mutanci są bezpłodni.
Master ustawia autodestrukcje.
Uciekamy.
Mutantom mówimy że jesteśmy dziećmi katedry.
Wychodzimy z katedry.

Koniec gry FALLOUT

jak pograć dłużej... - nadesłał Lemur

Ostatnio grałem w FALLOUT 1 i odkryłem bardzo fajna rzecz: w pierwszej części FALLOUT można grac po ukończeniu głównego questu (zniszczenie katedry i Military Base). Sposób ten działa chyba we wszystkich wersjach F1. (Nie gwarantuje że będzie działać, sposób niesprawdzony - dopisek Hammer'a)

Tak zwykle wygląda końcówka rozgrywki w F1:

niszczymy katedrę i bazę mutantów

oglądamy filmik

po obejrzeniu filmu zostajemy przeniesieni do V13 i tam rozmawiamy z Overseerem. W czasie rozmowy dowiadujemy się, że jesteśmy zagrożeniem dla innych członków schronu i dlatego musimy odejść

oglądamy outro i gra się kończy :(

Ale da się to zrobić inaczej:

po obejrzeniu filmiku ze zniszczeniem katedry/bazy mutantów(w zależności, co najpierw wysadziliśmy w powietrze najpierw), ale jeszcze przed rozpoczęciem rozmowy z Overseerem widzimy przez ułamek sekundy, jak nasza postać i Overseer stoją przy wejściu do V13 i właśnie wtedy należy wcisnąć ENTER i przejść do trybu walki. Gdy to zrobimy nie dojdzie do rozmowy Overseera z naszym bohaterem!

zapisujemy grę

strzelamy do overseera. Jeżeli trafimy, to zobaczymy genialną animację śmierci overseera, ale gra zaraz się skończy. Gdy tak się stanie, to wgrywamy grę i próbujemy, aż do skutku. Gdy nie trafimy, to nie strzelamy już więcej.

Gdy zakończymy naszą turę, to overseer będzie chciał uciec do wnętrza V13. Pozwólmy mu na to i idźmy za nim, cały czas będąc w trybie walki. Gdy wejdziemy do V13 to automatycznie zakończy się tryb walki, ale NIE ZAKOŃCZY SIĘ GRA!!!.

teraz możemy pobiegać po V13, w której kilka rzeczy się zmieniło od naszej poprzedniej wizyty gdy znudzi się nam V13 wychodzimy na Wasteland i wtedy gra się kończy, ale najważniejsze w tym jest to, że o opuszczeniu schronu zdecydowaliśmy MY, a nie ten przemądrzały overseer

+ 2 do LUCK?- nadesłał Lemur

A teraz coś do ciekawych questów w F1 -jak zwiększyć szczęście o 2 w audytum. Otóż w Audytum poniżej gościa, który ulepszy nam karabin plazmowy, jest namiot, a w nim gostek w czerwonym ubraniu - Chuck. Gdy pierwszy raz do niego zagadamy - NIE PROSIMY GO O ŻADNĄ PORADĘ. Gdy zagadamy do niego 2 raz zobaczymy następujące dialogi:

tylko przestaję, aby powiedzieć "cześć"

potrzebuję drobnej porady

czy mogę zapytać, czym się zajmujesz

Klikamy 2 odpowiedź, kontynuujemy rozmowę do końca następnie znowu rozmawiamy z nim-pokazują się te same dialogi,2 odpowiedź itd. Czynność tą powtarzamy jeszcze raz wtedy szczęście rośnie nam o 1 Gdy znowu do niego zagadamy zobaczymy tylko 1 i 3 odpowiedź - klękamy na 3,prosimy o drobną poradę kontynuujemy rozmowę, gdy ją zakończymy szczęście wzrośnie nam znowu o 1

Jak pograć dłużej... sposób mk II - nadesłał Mariush

Zaś, co do zakończenia gry znam troszeczkę inny sposób: po rozwaleniu Katedry i Bazy militarnej, gdy wejdziemy na brązowe pole (wyjście z lokacji) od razu wciskamy klawisz "A" następnie parę spacji. Gdy usłyszymy odgłos włączającej się walki-widzimy czarny ekran-wtedy 2x "F1"- okaże się że jesteśmy przed kryptą 13, ale niema przed nami Vault-Dwellera (gdy wyłączymy walkę pojawi się),a więc na otwartej walce wiejemy z jaskini na Wasteland (gdy skończą się punkty akcji przewijamy turę), jednak nie można już wrócić do VAULT 13 do stary dziadek będzie na nas czekał... tak więc można dalej kontynuować grę po wykonaniu wszystkich gestów. (Nie gwarantuje że będzie działać, sposób niesprawdzony - dopisek Hammer'a)

Pczytaj mi mamó ;-)) - nadesłał Miko

W HUB w bibliotece można kupić nieskończoność książek. Jest tylko jeden mały problem - są strasznie drogie (z barter na 100% science kosztuje 500). Wprawdzie samych książek nie można ukraść, ale resztę towaru TAK :). Bierzymy jakiś drogi przedmiot (im droższy, tym szybciej i mniej zabawy z kradzieżą) i wymieniamy się za książki, a po skończeniu handlu kradniemy ten przedmiot i możemy znowu się wymieniać :D. Czynność powtarzamy do znudzenia (ja bawiłem się, aż nie miałem wszystkich "książkowych" skilli na 91%). Dobre jest to, że kupcy w HUB mają nieskończoność kasy. Sprzedajemy stuff za kasę, kończymy rozmowę, zagadujemy ponownie i gościu znów ma kasę! Wszystkie książki można sprzedać za mamonę (bawiłem się dla kasy aż zdobyłem 50.000 kapsli :P). Jest to nieograniczone źródło forsy :).

PO co kłamać? - nadesłał Miko

A co do wzmianki - w Necropolis, gdy zagadasz z mutantem Harrym przy pompie, możesz albo go zabić, oszukać lub pójść z nim. Jeśli pójdziesz z nim zostaniesz zabrany do Military Base. Pisz o tym, bo w waszych solucjach jest o tym wzmianka, ale napisano tam, że można polec w walce, albo zdradzić położenie Vault 13... Otóż nie! Można jeszcze wybici wszystko, co się rusza (dość trudne, ale mi się to udało grając postacią na (sic!) 7 levelu! postać prawie identyczna jak ta Ozziego w poradach) Zażyłem tylko 1 psycho i zużyłem z 50 stimpaków. Najlepsze jest to, że udało mi się to grając w Fallouta 1 pierwszy raz i na początku nie skapowałem, dokąd mnie zabrali. Chciałem się dowiedzieć, więc wyciąłem wszystko w pień i wyszedłem sobie po ludzku :P. Nie wiem, co dalej, bo jeszcze nie oddałem chipa do Vault 13, jeśli znajdę jakieś anomalie w grze, to dam znać. (naczytałem się opisów gry, więc jeśli będzie coś dziwnego to na pewno to rozpoznam...)

OUTRO

Oczywiście ciekawych questów jest znacznie więcej - to dopiero załączek tego, czym mamy nadzieję będzie ten dział w przyszłości. A ta przyszłość zależy w dużym stopniu także od Was, czytelników, od Waszej chęci pomocy i współpracy. Jeśli znasz więc jakiś ciekawy quest to koniecznie się nim z nami podziel !!! (w mailu napiszcie też czy chcecie by wasz adres e-mail był tu na stronie i jeśli możecie podajcie czy graliście w "spatchowaną" wersję gry oraz czy była jakimś dodatkiem np. do Tacticsa :-)) Uwaga! Wysyłając nam porady do TEGO działu dajesz nam PEŁNE prawo do ich dalszego przetwarzania!

PORADY

SŁOWNICZEK

Poniżej przedstawiam mały słownik terminów anglojęzycznych używanych zarówno w grze, jak i w tych poradach (jeśli dobrze znasz Fallouty i wiesz o co w tych grach chodzi, to nie musisz tego czytać).

Critical - pełna nazwa to critical hit, czyli uderzenie krytyczne; gdy uda się nam je zadać, przeciwnik zamiast kilku/kilkunastu punktów życia traci kilkadziesiąt/kilkaset (!), co zwykle kończy się jego śmiercią w efektywnych konwulsjach (czyli flaczki i oczęta denata latają po całym ekranie :-)). Szansa na critical hit zależy od traitu finesse, a także od szczęścia. Celowanie po oczach i w głowę (w takiej kolejności) zwiększa znacznie szansę na criticala. Podczas gry, w miarę rozwoju postaci można sobie wybrać perki more criticals (większa szansa na criticala) i better criticals (silniejszy critical). Polecam oba!

Trait - to po angielsku cecha charakteru. Przy tworzeniu postaci możemy sobie wybrać dwa traity (z 16 do wyboru). Każda cecha ma jakieś plusy i minusy. Przykład: finesse - mamy 10% szans więcej na criticala, ale za to zadajemy mniejsze obrażenia bronią, kiedy nam ten critical nie wyjdzie. O ile dobrze pamiętam, są perki, pozwalające dodać sobie traita.

Perk - co trzy levele (lub co cztery, jeśli wybierzemy sobie traita skilled) nasza postać uczy się nowej umiejętności. I to jest właśnie perk, czyli po polsku coś w rodzaju naszego bonusu (choć też nie do końca, bo po angielsku też przecież jest słowo bonus). Perków są dziesiątki, jeśli nie setki.

Skill - są to umiejętności, jakie posiada nasz bohater, np. umiejętność posługiwania się bronią, czy kradzieży. Na początku gry wybieramy sobie trzy (spośród 18) sztandarowe skille, które będą się nam szybciej rozwijać (choć oczywiście można przez całą grę rozwijać i inne skille, tyle, że jeżeli danego skilla nie "wybraliśmy", to będzie się on rozwijał dwa razy wolniej). W trakcie gry możemy sobie wybrać perka, który pozwala na "wybranie" sobie dodatkowego skilla :-).

Random encounter - przypadkowe spotkanie jakiegoś dziwnego zjawiska podczas podróży z miasta do miasta. Może to być UFO, rycerze króla Artura, dosłownie wszystko :-). Jeśli dobrze się "zakręcimy", możemy podczas niektórych random encounterów zdobyć troszkę punktów doświadczenia. Głównym celem random encounterów jest chyba jednak rozbawienie nas, a także "wynagrodzenie" za granie w pierwszą część (w random encounterach z Fallout'a 2 często pojawiają się motywy z Fallout'a 1).

TWÓJ BOHATER

Na razie opisuję jednego, swojego (ja = Oozy) bohatera. Ostatnia sonda pokazała, że chcecie, by stworzyć dział Twój Bohater dla Falla 1. Byłoby fajnie, jeśli przesyłalibyście mi swoje propozycje bohaterów. Jeśli zbierze się ich choć kilka, to postaramy się utworzyć ten dział!

Do rzeczy, oto mój bohater:

Strength	6	Traits:
Perception	5	Heavy Handed
Endurance	7	Finesse
Charisma	1	Perks:
Intelligence	7	Melee
Agility	9	Energy Weapons
Luck	5	Barter

Ok, a teraz wyjaśnienie, dlaczego tak, a nie inaczej. Po pierwsze, wbrew temu, co sądzą wiele osób, w F1 spokojnie da się grać bez Small Guns. Jak? Opiszę za chwilę, a na razie skupię się na bohaterze. Siła 6, by mógł poprawnie używać (chyba wszystkie?) broni. Większa jest niepotrzebna, bo Power Armor zwiększa siłę o 3, a o 1 możemy sobie powiększyć operacyjnie w

Brotherhood of Steel. Agility 9, bo jak sobie powiększymy o 1 w BoS, to akurat będzie 10, zaś Agility jest BARDZO ważna. Inteligencja 7 to dobry kompromis, tym bardziej, że w BoS można sobie ją zwiększyć o ile chcemy (patrz niżej, poddział Porady Szczególne). Charisma 1, bo i tak w F1 nie ma sensu ani i za dużych możliwości robić drużyny, Barter i tak będziemy mieli duży bo mamy perka, zaś Speech można sobie odrobinę samemu powiększać. Naprawdę, z charisma 1 gra się całkiem normalnie!!! NPC-e reagują normalnie, wszystko jest ok. Percepcja - zostawiamy 5, bo to akurat dobra wielkość jeśli nie jesteśmy snajperem, a my będziemy używali głównie młotów a nie broni palnej :-)). Luck 5, by nie mieć pecha :-). Ew. można dać PE 6 i LK 4, ale nie radzę schodzić z LK poniżej 4, bo w walce często się nie trafia, a także można permanentnie stracić (popsuć sobie) broń podczas walki.

Perki: Melee, bo przez większą część gry będziemy używali Super Sledge'a. Energy Weapon, bo Turbo Plasma Rifle rządzi :-)), zaś Barter, by mieć niskie ceny (ważne na początku, ale nie tylko - jak masz za dużo kasy, to możesz kupować książki w sklepie w Hub, w Downtown - przydaje się).

Traity: Heavy Handed, bo mamy Melee i walimy Super Sledge'm. Finesse, bo bardzo to lubie (a kto nie lubi zadawać criticali? :-)).

Jak grać moją postacią - mini solucja.

Idziemy do Junktown, zabijamy Gizmo na zlecenie Killiana. W tym momencie mamy level 2. WSZYSTKIE punkty przeznaczamy na... lockpick. Dzięki temu możemy włamać się do sejfu Killiana - jest tam m.in. ponad 2000 kapsli, Desert Eagle i Hunting Rifle, zaś na szafce leżą Mentats. Poza tym, będziemy mogli włamać się do sejfu FLC w Hub (też jest tam ponad 2000 kapsli). Wychodząc z Junktown możemy zagadać z krasnalem w podziemiach szpitala, by potem móc szantażować Boba w Hub. Lecimy do Hub. Od razu idziemy do Deckera, ten zleca nam zabójstwo Hightowera. Robimy to oraz kradniemy naszyjnik (patrz poddział Porady Szczególne). Wracamy do Deckera oraz idziemy do Gildii oddać naszyjnik. Powinniśmy mieć już 3 poziom. Bierzymy perka Bonus HTH Damage, punkty rozdysponowujemy między Melee a Barter, ze wskazaniem na Melee. Obiecujemy w Far Go Traders, że dowiemy się, kto atakuje ich karawany. Teraz idziemy do Beth (w Downtown) i z 15% zniżką kupujemy Metal Armor i młot. W Old Town kupujemy Psycho i Buffout. Bierzymy zlecenie od Deckera na zabójstwo Jaine. Zabijamy ją (wcześniej bierzemy Psycho i Buffout - zresztą we WSZYSTKIE walki w Hub powinniście się wdawać tylko pod wpływem tych drugów :-)). Powinniśmy mieć 4 level, znowu poprawiamy Melee i Barter (Melee np. do 112%, Barter do 80%). Po naszych ofiarach powinniśmy mieć już tyle sprzętu i pieniędzy, żebyśmy w Old Town mogli sobie kupić Combat Armor i Super Sledge (Super Sledge może tam być dopiero jak zagadamy ze sprzedawca drugi raz). Jak nie starcza sprzętu na wymianę a nie chcemy wydawać kasy, to możemy okraść kilku strażników w Combat Armor'ach. Mając to idziemy do szeryfa i razem z nim zabijamy Deckera (zrób wcześniej save'a, bo szeryf może oskarżyć o zabójstwo Ciebie). Pamiętajmy, by przed pojsciem do Deckera zabić Kane'a (stoi "samotny" przed drzwiami, więc łatwiej go zabić teraz niż później). Następnie idziemy zabić Deathclawa (jak go znaleźć - patrz dział solucje). Mamy level 5, punkty przeznaczamy na Melee. Teraz zabieramy się za "ekipę" w Old Town (tą, która więzi członka BoS, którego oczywiście uwalniamy). Następnie pomagamy kołosiowi na dole w Downtown pozbyć się Raidersów. Zabijamy właściciela i dwóch ochroniarzy w FLC, włamujemy się do sejfu (nie zapomnij o zestawie do włamań) i bierzemy kapsle. Wynajmujemy Water Merchants by dowieźli wodę do naszego Vaulta (da nam to 100 dni więcej na znalezienie Water Chipa). Teraz można już iść do Glow (jest na południowy-wchód od Hub). Pamiętajmy jednak, by wcześniej w Hub zakupić Rad-X'y i ew. Rad Away'e oraz LINĘ (bez nie nie wejdziemy; linę ma karzeł w General Store). Dawno już mamy level 6, bierzemy Perka Bonus HTH Attack (jest super!), punkty zaczynamy przeznaczać na Energy Weapons, ale Melee też sobie rozbudowujemy do 140 kilku. Po wizycie w Glow idziemy do Bos (północny-zachód, idzie się kilkanaście dni...). Stajemy się członkami BoS, załatwiamy sobie Power Armora (jeśli nie wiesz jak - patrz dział Solucje). Idziemy teraz do Boneyard, przynosimy doktorkowi to, co chce (części, które chce, są przy trupie na planszy z deathclawami). Doktorek ulepsza nam Power Armor, zaś Smitty - Plasma Rifle na Turbo Plasma Rifle. W tym momencie mamy najlepszy pancerz oraz najlepsze bronie w grze (Super Sledge i Turbo Plasma Rifle). Jesteśmy już bardzo mocni :-)). Idziemy do Necropolis, potem Military Base i Cathedral. Game over :-)))).

PORADY OGÓLNE

Przeszukuj każdą półkę, szafkę, doniczkę - często znajdziesz w nich wiele użytecznych rzeczy.

Rozmawiaj ze wszystkimi NPC (enpecami) i pomagaj im w ich problemach - zdobywasz w ten sposób niezbędne punkty doświadczenia. Dodatkowo, prawie zawsze ludzie, którym pomogłeś, odwiedzają Ci się z nawiązką.

Zawsze badaj obszary zasłonięte murami/ścianami: chodź zawsze blisko zachodniej i południowej krawędzi wszystkich pomieszczeń i korytarzy. Bardzo często można tam znaleźć skrzynie z przydatnym ekwipunkiem.

Staraj się jak najwięcej kraść (szczególnie, jeśli masz wysoki współczynnik steal). Najlepszymi ofiarami są sprzedawcy w sklepach z bronią i ogólnie postacie od nas silniejsze/bardziej zaawansowane technologicznie. Pamiętaj jednak, żeby przed każdą próbą kradzieży zrobić save'a, bo jak cię przyłapią, to biada... Aha, bardzo ważne - zawsze kradnij stojąc za plecami ofiary, zwiększa to znacznie szansę powodzenia kradzieży.

Jeśli masz duży współczynnik lockpick to otwieraj każdy zamknięty zamek, sejf. Jeśli masz niski, też próbuj :-) Pamiętaj jednak, że przy niskim lockpick możesz łatwo tak rozwalić zamek, że już potem nigdy nie da się go otworzyć.

Jeśli tylko masz szansę trafienia w oczy lub głowę powyżej 50%, strzelaj! Przy takim trafieniu znacząco wzrasta szansa na criticala.

Nie zabijaj przypadkowych przechodniów, bo całe miasto obróci się przeciwko Tobie i trzeba będzie wykończyć wszystkich (tak, całe miasto :-) Pamiętaj, że w tej grze liczy się reputacja. No, chyba że zależy Ci na byciu złym, brataniu się z bandytami i takie tam.

Nie unikaj walki, chyba że widzisz, że nie masz szans na wygraną. Walcząc, zdobywasz niezbędne punkty doświadczenia.

Przeładowuj broń po każdej walce. Amunicja pozostała w broni NIE jest tracona w czasie przeładowania, a unikasz straty czasu wynikającej z przeładowywania podczas kolejnego starcia.

Częsty save, częsty save, częsty save - zwłaszcza po udanych akcjach, przed kradzieżą, otwieraniem zamków, rozbrajaniem pułapek etc. Przed dłuższą ryzykowną wyprawą wymagającą save'ów warto zapisać grę w nowym slotcie. Jeśli wyprawa się nie uda, możesz wrócić do bezpiecznego punktu wyjścia przed nią

Rozprawa z dużymi grupami wrogów - dobrze walczy się w budynkach, a to ze względu na wielkie dobrodziejstwo czyli... drzwi. Stajesz tuż przy drzwiach, robisz kuku strażnikowi i czekasz spokojnie, aż chłopaki wylecą na ciebie z wrzaskiem. Nie wyskakuj zza bezpiecznej ochrony: nie będą mogli do ciebie pukać z oddali! Jest jeszcze ta zaleta, że kiedy już znajdziesz się w polu ich zasięgu, zablokują sobie nawzajem miejsce przy tych drzwiach, a wtedy już tylko wystarczy skuteczny burst. Ta sama taktyka, gdy nie decydujesz o starcie walki (np. walka z Underground w Hub) - jeśli wrogów jest za dużo, grzej za pierwsze drzwi i czekaj spokojnie, aż do ciebie dojdą (marnując swoje cenne AC) i ustawią się w kolejce do ciebie!

Zabierz wrogowi gnata - to nie żart! NIE GWARANTUJĘ, że zawsze da się tak zrobić, ale kilka razy mi się udało (może to bug, miałam wersję spatchowaną) Otóż walcząc z wrogiem, który ma broń zbyt potężną dla ciebie (np. wali do ciebie z lasera, kiedy ty jesteś w leather armour), a stojąc tuż przy nim, można mu ją... zabrać! Walnij PPM i najedź na wroga, a pojawi się znajome okienko z łapką (opcja zabierz). Kliknij, a pojawi ci się Inventory twojego wroga. Teraz tylko spokojnie zabierz mu tę gwieryę i przełóż do siebie. Po chwili facet będzie walczył gołymi łapami i możesz go roznieść w pył bez trudu!

Lmit wagi - w Fallout 1 jeszcze można go obejść w ciekawy sposób, w 2 już nie :(Nie musisz być superherosem ze strength 10, żeby dźwigać trzy wyrzutnie rakietowe, 2 zapasowe Combat Armoury, pięć laserów, zwłoki prababci, flamera i amunicję x 20 000. Wystarczy, że obładowany po brzegi sprzętem i kasą udasz się do jakiegoś dużego sklepu, np. do Gun Runners (Boneyard) i zaczynasz handel. Sprzedawca jeszcze nie umie magicznej kwestii "Sorry you cannot carry that much", więc nieważne, ile kupisz - zawsze będziesz w stanie to unieść, nawet daleeeeko poza limity

swojego unosu. A teraz zła wiadomość: nie zdołasz podnieść już nic dodatkowego (dokupić tak!) dopóki nie zejdziesz z powrotem do swojego limitu.

Walki zbiorowe. To nieprawda, że najgorszym z możliwych encounters jest natknięcie się na dwie walczące ze sobą bandy. To jest ryzykowny, ale najczęściej bardzo przydatny przypadek. Tylko idioci rzucają się w wir walki, gdzie zgodnie grzeją w nich obie grupy :P Po prostu, używając spacji za każdym razem, kiedy przychodzi twoja tura, przeczekujesz walkę, pozwalając obu stronom się wykrwawić. Na koniec dobijasz pozostałych i przetrząsaszy trupy. Profity są najczęściej warte ryzyka, a jeśli walczy karawana z jakąś grupą, spokojnie dobijasz szefa karawany i masz w kieszeni cały ich towar :) Nie powoduje ubytków w karmie (albo tak niewielkie, że nie zauważyłam ich ani razu, chociaż powtarzam ten numer wielokrotnie). UWAGA! Jeśli masz kumpli, lepiej zwieź z nimi jak najdalej od linii ognia: kiedy trafi was jakaś zabłąkana kula, natychmiast rzucają się do walki i wtedy obie grupy będą zgodnie w was naparzać.

PORADY SZCZEGÓLNE

Jak w wiadomo, w Brotherhood można sobie zrobić różnorakie operacje, zwiększające o 1 AG, IN, PE itd. Każdemu typowi operacji można poddać się tylko raz. W teorii, w teorii :-)). Inteligencję możemy sobie zwiększyć o ile chcemy :-)). Robi się to tak: najpierw szprycujemy się Mentatsami. Teraz czekamy, aż ich efekt minie (np. powiedz lekarzowi, że jesteś radiated - i styknie :-)). Teraz powinieneś mieć inteligencję na poziomie 1 (jeżeli masz więcej, to loaduj i weź więcej Mentatsów). Zagadujemy z lekarzem, a ten lituje się nad naszą głupotą i robi nam operację - i to za POŁOWĘ ceny (3000 kapsli, zamiast 6000). Całą operację można powtarzać bez końca!!! (przynajmniej w wersji bez patcha). Jakby brakło Ci Menatsów - możesz ukraść doktorkom (ale mają ich mało). Pod dostatkiem mają ich również dealerzy prochów w Hub (w Old Town).

W Hub koniecznie wykonaj misję od Deckera - za zabicie Hightowera jest o ile pamiętam 3000 kapsli, zaś za następne zlecenie - zabicie Jain - aż 5000 kapsli!!! (oczywiście plus doświadczenie)

Do budynku, w którym znajduje się Hightower najlepiej dostać się nocą. Poczekaj, aż strażnik stojący przy drzwiach odejdzie i droga wolna. Hightowera najlepiej zabić bronią "białą" - np. młotem albo nożem. Wtedy jest bardzo duża szansa, że nie usłyszą Cię strażnicy i nie będziesz się musiał z nimi bić :-)). Przy okazji ukradnij naszyjnik dla gildii złodziei (naszyjnik jest w skrzyni w pomieszczeniu na południe od pokoju, w którym jest Hightower, zaś gildię złodziei znajdziesz schodząc po schodach w dół w budynku w Old Town).

Po zabiciu Hightowera i Jain poleć do szeryfa naskarżyć, że Decker zlecił Ci zabójstwo(a). Uwaga - nagraj wcześniej stan gry, bo szeryf może Ci powiedzieć, że podejrzewa o te zabójstwa Ciebie :-). Loaduj tak długo, aż szeryf poprosi Cię, byś pomógł mu wyeliminować Deckera. Zgódź się, ale powiedz, że jeszcze musisz się przygotować. Teraz idź zabić Kane'a (tego kolesia, który stoi przed wejściem do Deckera). Dzięki temu walka z Deckerem będzie duuuuuużo prostsza :-)))

W Old Town znajdziesz dealerów drogów. Jeżeli nie będą chcieli z tobą handlować, to po prostu wciśnij przycisk BARTER i... voila!!! Uwaga - testowane na wersji bez patcha! Nie wiem, czy działa to w wersji z patchem.

Nie zabijaj Regulators w Boneyard zanim nie polepszysz sobie u doktora Power Armor na Hardened Power Armor. Dwa razy rozwaliałem Regulatorów (z pomocą Gunrunnersów) i doktorek dwa razy ginął w walce. Być może jeśli bym zlikwidował Regulatorów samotnie, to doktorek by nie ginął...

Nie wiem jak jest w wersji z patchem, ale bez patcha skill Outdoorsman jest g... warty. Miałem go na poziomie 90% i NIGDY podczas podróży na mapie nie pojawiło się okienko "czy chcesz walczyć czy uciekać".

ZBROJE ZA DARMO

Tak! czyli zastanów się jeszcze raz, zanim wysupłasz te ciężko ukradzione pieniądze na kolejną zbroję ;) Bo może nie warto? Oto miejsca, gdzie możesz zdobyć broje zupełnie (lub prawie zupełnie) za friko:

Vault 15 - w magazynie leży Leather Jacket

Junktown - możesz dostać Leather Armour za pomoc w zabiciu Gizma

Cathedral - jeśli wejdiesz na górę, przetrząśnij wszystkie szafki. Na jednej z nich leży Metal Armour Mark II

Brotherhood - kiedy już przyłączysz się do BoS, obszukaj wszystkie szafki i pogadaj z Michaelem, a zdobędziesz Brotherhood Armour, ulepszoną wersję Combat Armour. W tym samym miejscu możesz też zdobyć Power Armour (patrz SOLUCJA)

Glow - jeśli uda ci się zjechać na dół, możesz się zaopatrzyć w całkiem niezły pancerz...

Poza tym czasami zbroje można obdzierać z zabitych wrogów, np. z Regulatorów w Boneyard (Metal Armors) i wszelkich Raidersów (Leather Armors).

TWOJA TURA

Nie marnuj AC - Fallout jest turówką, a to oznacza, że możesz wygrać nawet z 2000 mutantów, jeśli tylko będziesz myślał :) Dobrze zaplanuj swoją turę.

Wybierz Quick Pockets - obok Awareness to dla mnie podstawa w Fallout. Powoduje, że zamiast 4 AC tracisz na Inv tylko 2, co w praktyce oznacza, że możesz od biedy w każdej turze się uleczyć, zaćpać, doładować i... do każdego swojego wroga strzelić inną bronią! Tym samym nie masz już dylematu: tylko przeładować czy może już uruchomić Inventory? Z bronią, którą trzeba często przeładowywać (np. Rocket Launcher) albo z wrogami, przy których trzeba często łątać skórę stimpakami, takie rozwiązanie jest doskonałe.

Najczęściej popełniane błędy to:

Zbędne klikanie Inventory - kosztuje aż 4 pkt, co dla wielu graczy jest połową tury, więc jeśli już otwierasz, to rób to z głową i załatw dokładnie wszystko, co masz do załatwienia, to znaczy: załaduj sobie do oporu stimpaki, załaduj broń, zmień pistolet, zażyj prochy... itd. Najczęściej ludzie wchodzi do Inv, wkładają sobie leki w ITEM i zamykają okienko, a potem tracą resztę tury na zażywanie ich.

Marnowanie "resztek" - kiedy po wykonaniu strzału zostaną ci jakieś AC, dobrze się zastanów, co z nimi zrobić. Nie rób bez sensu kroków w lewo albo w prawo tylko po to, żeby przyspieszyć turę. Pamiętaj, że jeśli nie zamierzasz uciec, nie zwiększaj odległości między tobą a przeciwnikiem, chyba że ma on groźną broń ręczną albo inną o niewielkim zasięgu (np. flamer) - tobie też będzie trudniej trafić o te n kroków - chyba że masz broń o naprawdę dobrym zasięgu i nie robi ci to różnicy. Dobrym posunięciem jest użycie tych 2 albo 3 AC na ukrycie się za jakąś ścianą (patrz porada dot. drzwi) albo - jeśli złych ludzi jest więcej - plecami innego przeciwnika ;) Jeśli zależy ci na każdym Armor Class, po prostu wciśnij spację (=TURN), a wtedy zbędne AC zostaną dodane do twojej klasy pancerza.

Chaotyczna ucieczka - jeśli już uciekasz, to z głową. Biegnij po jak najprostszej linii, nigdy po skosach - marnujesz w ten sposób AC, a dystans nie jest proporcjonalny. Jak najszybciej znajdź zasłonę.

Marnowanie broni - zawsze oceń swojego przeciwnika (Awareness), zanim wyciągniesz broń. Jeśli to szczer czy inny Manti, chyba nie ma sensu grać w niego kosztownym laserem tylko dlatego, że nie chce ci się zmieniać pistoletu, prawda? Gdy widzisz, że przeciwnik jest niegroźny, możesz dać mu radę nożem albo dzidą, po co wywalać drogą amunicję. Oto powód, dla którego warto do końca gry nosić przy sobie jakąś broń ręczną.

KARAWANY

Najczęściej kochani kumple ustawiają cię na czele i pierwszy ogień idzie w twoje gnaty (Jak mówił Murphy, od ostrzału przeciwnika gorsze jest tylko wsparcie ogniowe swoich :)). To ma także inną wadę - jesteś na linii ognia własnych kawaniarzy i często strzały trafiają nie tych cholernych raidersów, a twoje niewinne plecy. Dlatego mamy dla ciebie dwa przykazania (+uzupełnienie):

Pierwsze Przykazanie Karawaniarza: zejść z linii ognia kumpli. I ustaw się tak, żeby oni zeszli z twojej. Fakt faktem, że karawaniarze są najczęściej bezdennie głupi i włożą prosto pod twojego miniguna, więc musisz myśleć za nich i nie kasować sobie towarzyszy, nawet jeśli kiepsko walczą (zawsze przecież mogą posłużyć jako tarcza :))

Drugie Przykazanie Karawaniarza: osłoń się plecami wrogów. To nie żart! Stojąc na otwartej przestrzeni jesteś celem idealnym, w tłumie wrogowie walący ze strzelb będą tłukli po tyłkach swoich własnych kumpli, którzy w ciasnym wianuszk dookoła ciebie próbują cię np. ciąć nożem.

Uzupełnienie do Przykazań Karawaniarza: gdy spotykasz mutanty - stosuj tę samą taktykę! Najczęstszy układ (typowy np. dla okolic Military Base) to jeden-dwóch z ciężką bronią i paru fizycznych, którzy będą bez specjalnych szkód walić cię piąstkami po buzi. Fizycznymi się nie przejmuj, zagrożeniem są panowie z laserami i minigunami. Pozwól chłopcom bez broni i innym centaurom otoczyć się. Wtedy będziecie zabijać ich do spółki - ty i mutanty z laserami :) jeśli jeszcze masz jakiś burst, w ogóle nie przejmuj się fizycznymi - wal w tych odległych, a nieuzbrojeni po prostu zginą po drodze.

SCHRONY

Tutaj podane są lokacje schronów w Fallout 1:

Vault 13 - no wiadomo :) Z czysto praktycznego punktu widzenia nie znajdziesz tam nic wartego uwagi (trochę amunicji w magazynie)

Vault 15 - opustoszały i nic tam nie znajdziesz oprócz reumatyzmu, marnego leather jacket, kilku szczurów... należy wziąć 3 liny

Cathedral - siedziba Mastera to stary schron, Master na 3 poziomie

Necropolis - kanały zawiodą cię do Vault 12, gdzie zdobędziesz Water Chipa

Pamiętaj, że wszystkie vaulty zbudowane są wg tego samego schematu:

1 poziom - szpital (gdzie można się podleczyć za darmo - oczywiście opustoszałych schronów to nie dotyczy),

2 poziom - mieszkania (często są tam szafeczki, a w nich sporo pożytecznych rzeczy),

3 poziom - komputery, magazyn i Overseer (ew. Master ;)) Często warto użyć Science na komputerach, bo w niektórych leżą Holodyski, a czasem można zdobyć jakieś pożyteczne informacje i XP. Oczywiście nie tylko dlatego: kiedyś zdobyłam ok. 700 XP za... wygraną z komputerem w szachy! :) Niestety nie pamiętam, który to był komputer...

TWORZENIE POSTACI

Tutaj kilka ogólnych porad dotyczących tworzenia postaci w Fallout 1. Nie znajdziesz tutaj gotowego przepisu na superherosa (takie są w dziale Twój bohater). [update Oozy'ego - poddział (a wkrótce może dział) - Twój Bohater już jest].

Postać uniwersalna to nie mit. Kilka razy grałam takim wynalazkiem i nie sprawiało to większych problemów - w tej grze opłaca się tworzenie everymana i dopiero w trakcie gry udoskonalanie poszczególnych cech. Potem (czytaj w Fallout 2) już nie.

Wejście smoka - Warto na początku gry, w Skillach, wybrać sobie Big Guns lub Energy Weapons (to drugie bardziej). Dlaczego? Bo w F1 stosunkowo szybko zdobywa się broń energetyczną. Pamiętam swoją panikę, kiedy po raz pierwszy dostałam takie coś do ręki i podczas walki okazało się, że mam jakieś 15% szans trafienia przeciwnika :)

Small Guns - jak wiadomo, z 3 wybranych skillów obowiązkowy niemal jest Small Guns. Z tej przyczyny, że zaczynasz grę z pistoletem i przez 80% gry będziesz używał broni palnej. Nie licz, że z młotkiem czy łomem porwiesz się na karawanę.

Kombinacja Skilled+Gifted jest wbrew pozorom niegłupia, ponieważ nie tylko masz 7 punktów więcej do rozdysponowania, ale także w Skillach wychodzisz netto (czyli na czysto) kilka procent więcej niż początkowo. Pozornie Gifted obniża, a Skilled wyrównuje i na czysto masz tylko 7 pkt do cech. Jest to mit. Tak właściwie jedynym minusem tej kombinacji jest minus 5 pkt przy każdym levelu. To się jednak da przeżyć, wystarczy wyśrubować Intelligence (którą ZAWSZE warto wyśrubować)

W F1 naprawdę warto popracować nad luck i gambling - w kasynie w Hub przy odpowiednio dobrym gambling (pow. 80%) masz praktycznie same podwójne i potrójne wygrane i przy

odpowiedniej cierpliwości jesteś w stanie "wygrać" sobie combat armour, rocket launcher czy inną plasma rifle :)

Chyba nie trzeba tłumaczyć, że liczba Action Points jest sprawą kluczową? Należy ją tak ustawić, by wystarczyło ci na operowanie ciężką giwierą (zazwyczaj 6 AP) i czymś jeszcze, choćby to był "tylko" stimpak, zatem minimum 8 pkt. Taka ilość (lub większa) pozwala ci na następujące kombinacje: pistolet + broń ręczna (5+3 AC), ciężka broń + stimpak (6+2 AC), pistolet + unarmed (5+3 AC...np. "nieuzbrojony" w Power Fist :P), pistolet + inventory (5+4 AC), ciężka broń + inventory (6+4 AC), a jeśli masz do tego Quick Pockets (Inv = 2 AC), to już w ogóle bajka...

Nie ustawiaj żadnej wartości na 10 (może z wyj. LUCK)- po pierwsze, strength wywinduje ci i tak Power Armour, a po drugie masz możliwość pooperowania się w Brotherhood of Steel.

Nigdy nie ignoruj zdolności bojowych - właściwie ustawianie się bardzo jednostronnie jest w grze nieprzydatne. Część questów jest typowo siłowa i nie rozwiążesz ich negocjacją.

PORADY OD CZYTELNIKÓW

Podstawowy falloutowy cheat - de Wonderer

To jest czyste oszustwo, ale tak znane w świecie graczy Fallouta, że nie sposób o nim nie wspomnieć.

Aby Twoja tura trwała w nieskończoność (czyli aby mieć de facto nieograniczoną liczbę AP), należy:

wejść w tryb walki (combat mode)

włożyć do slotu amunicję (tak, jedną sztukę amunicji) uwaga: w rękach możesz mieć tylko tą amunicję, nic więcej

podejść blisko ofiary i kliknąć na nią tak, jakbyś chciał w nią strzelić

poczekać aż powie on coś w stylu "Did your mama taught you that move?!"

i koniec! kiedy jesteś w trybie walki, możesz chodzić, bić, strzelać ile chcesz, a zielone kółka nie zmieniają koloru :)

Ekwipunek

SMALL GUNS (Broń Lekka)



9mm Mauser (Mauser 9 mm)

Oryginalny opis angielski: A Mauser M/96, in 9x19mm Parabellum. In excellent condition. Extremely accurate.

Oryginalny opis polski: Pistolet Mauser M/96 na amunicję Parabellum. W doskonałym stanie, niezwykle celny.

Komentarz: Hmm... jeżeli lubisz starocie, możesz to dołączyć do swojej kolekcji...

Min. siła: 3

Zasięg: 22

Obrażenia: 5-10

Magazynek: 7 9mm ball

Punkty akcji: **P**: 4

Waga: 5



10mm Pistol (pistolet 10 mm)

Oryginalny opis angielski: A Colt 6520 10mm autoloading pistol. Each pull of the trigger will automatically reload the firearm until the magazine is empty. Single shot only, using the powerful 10mm round.

Oryginalny opis polski: Pistolet powtarzalny Colt 6520 kalibru 10 mm. Każde naciśnięcie spustu automatycznie przeładowuje broń, aż do wyczerpania zawartości magazynka. Wyłącznie pojedyncze strzały.

Komentarz: Fajniutka broń. Masz ją już od samego początku. Doskonała do zabijania mniejszych i słabszych przeciwników.

Min. siła: 3

Zasięg: 25

Obrażenia: 5-12

Magazynek: 12 10mm JHP/AP

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 3



Desert Eagle .44 (Desert Eagle .44)

Oryginalny opis angielski: An ancient Desert Eagle pistol, in .44 magnum. Interest in late 20th century films made this one of the most popular handguns of all times.

Oryginalny opis polski: Pradawny pistolet Magnum Desert Eagle na amunicję 0,44 cala. Długoletnie zainteresowanie kinematografią końca XX w. sprawiło, że to bodaj najpopularniejsza krótka broń palna wszechczasów.

Komentarz: Znam ludzi, którzy przez sentyment do tej broni dodają na Small Guns nawet do 250%...

Min. siła: 4

Zasięg: 25

Obrażenia: 10-16

Magazynek: 8 .44 Magnum JHP/AP

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 4



14mm Pistol (pistolet 14 mm)

Oryginalny opis angielski: A Sig-Sauer 14mm Auto Pistol. Large, single shot handgun. Excellent craftsmanship.

Oryginalny opis polski: Pistolet samopowtarzalny SIG-Sauer niemal armatniego kalibru 14 mm. Spora broń ręczna, strzelająca ogniem pojedynczym. Doskonała, szwajcarska jakość wykonania.

Komentarz: Fajna zabawka, jednak amunicji do tego nie jest łatwo dostać.

Min. siła: 4

Zasięg: 24

Obrażenia: 12-22

Magazynek: 6 14mm AP

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 5



.223 Pistol (pistolet 5,56 mm)

Oryginalny opis angielski: A .223 rifle modified and cut down to a pistol. This is a one-of-a-kind firearm, obviously made with love and skill.

Oryginalny opis polski: Karabinek kalibru 5,56 mm zmodyfikowany i przycięty do rozmiarów pistoletu. Broń unikatowa, wykonana z wyraźnym pietyzmem i ogromną wprawą.

Komentarz: Yes! That's my favourite! Piękny pistolet - duże obrażenia i jeszcze ten kształt broni prawdziwego zawodowcy! ;-))

Min. siła: 5

Zasięg: 30

Obrażenia: 20-30

Magazynek: 5 .223 FMJ

Punkty ruchu: 5P, 6C

Waga: 7



Red Ryder BB Gun (Czerwony Kapturek)

Oryginalny opis angielski: A Red Ryder BB gun. The classic.

Oryginalny opis polski: Wiatrówka Czerwony Kapturek. Amerykańska klasyka.

Komentarz: Hmm.. prosta śrutówka. Nawet szczura tym nie zabijesz...

Min. siła: 3

Zasięg: 22

Obrażenia: 1-3

Magazynek: 100 BB's

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 15



Red Ryder LE BB Gun (Czerwony Kapturek LE)

Oryginalny opis angielski: A limited edition version of the Red Ryder BB gun. A true classic.

Oryginalny opis polski: Wiatrówka Czerwony Kapturek z edycji limitowanej. Prawdziwa amerykańska klasyka.

Komentarz: Jak na wiatrówkę, całkiem niezłe, chociaż ja nie odważyłbym się tego nazwać prawdziwą bronią ;-).

Min. siła: 3

Zasięg: 32

Obrażenia: 25-25

Magazynek: 100 BB's

Punkty akcji: **P**: 3

Waga: 15



Shotgun (strzelba)

Oryginalny opis angielski: A Winchester Widowmaker double-barreled 12-gauge shotgun. Short barrel, with mahogany grip.

Oryginalny opis polski: Dwururka Winchester Widowmaker kalibru 12. Krótkie lufy, mahoniowy uchwyt.

Komentarz: Typowy, amerykański Shotgun - nie ma FFP, w której nie występowałaby ta broń!

Min. siła: 4

Zasięg: 14

Obrażenia: 12-22

Magazynek: 2 12 ga. Shotgun Shells

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 11



Hunting Rifle (karabin myśliwski)

Oryginalny opis angielski: A Colt Rangemaster semi-automatic rifle, in .223 caliber. Single-shot only.

Oryginalny opis polski: Myśliwski karabin półautomatyczny Colt Rangemaster kalibru 5,56 mm. Ogień wyłącznie pojedynczy.

Komentarz: Ma spory zasięg, więc przez jakiś czas (aż do zdobycia Sniper Rifle ;-)) należy do stałego wyposażenia każdego szanującego się snajpera.

Min. siła: 5

Zasięg: 40

Obrażenia: 8-20

Magazynek: 10 .223 FMJ

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 9



Sniper Rifle (Karabin snajperski)

Oryginalny opis: A DKS-501 Sniper Rifle. Excellent long range projectile weapon. Originally .308, this one is chambered in the more common .223 caliber.

Oryginalny opis polski: Karabin snajperski DKS-501. Doskonała broń palna dalekiego zasięgu. Pierwotnie kalibru 7,62 mm, ale ten egzemplarz ma lufę o bardziej popularnej średnicy 5,56 mm.

Komentarz: Snajper bez tego cacka to jak Ty bez myszki - mało zabawy no i pograć nie można! ;-)

Min. siła: 5

Zasięg: 50

Obrażenia: 14-34

Magazynek: 6 .223 FMJ

Punkty akcji: **P**: 6

Waga: 10



10mm SMG (pistolet maszynowy 10 mm)

Oryginalny opis angielski: H&K MP9 Submachinegun (10mm variant). A medium-sized SMG, capable of single shot and burst mode.

Oryginalny opis polski: Pistolet maszynowy Heckler & Koch MP9 (wariant 10 mm) średniej wielkości, zdolny do prowadzenia ognia pojedynczego i ciągłego.

Komentarz: Fajniutka broń. Z bliskiej odległości zadaje niesamowite obrażenia. Szkoda tylko, że pożera aż tyle amunicji... Obecnie wszyscy nazywają to Uzi, ale wiadomo - w Falloucie wszystko jest możliwe! ;-)

Min. siła: 4

Zasięg: 25

Obrażenia: 5-12

Magazynek: 30 10mm JHP/AP



Punkty akcji: **P: 5 S: 6**
Waga: 5

Combat Rifle (karabin szturmowy)

Oryginalny opis angielski: An AK-112 5mm Assault Rifle. An old military model, out of use around the time of the war. Can fire single-shot or burst, using the high velocity 5mm rounds.

Oryginalny opis polski: Karabinek automatyczny AK-112. Stary model wojskowy wycofywany z użytku już przed Wojną. Zdolny do prowadzenia ognia pojedynczego i ciągłego z wykorzystaniem osiagającej wielkie prędkości amunicji kalibru 5 mm.

Komentarz: Jakiś taki niepozorny wygląd, a takie możliwości! Snajper by tym nie pogardził.

Min. siła: 5

Zasięg: 45

Obrażenia: 8-16

Magazynek: 24 5mm JHP/AP

Punkty akcji: **P: 5 S: 6**

Waga: 8



Combat Shotgun (strzelba bojowa)

Oryginalny opis angielski: A Winchester City-Killer 12-gauge combat shotgun, bullpup variant. In excellent condition, it has the optional DesertWarfare environmental sealant modification for extra reliability.

Oryginalny opis polski: Strzelba bojowa Winchester City-Killer kalibru 12 w doskonałym stanie. Zamontowane dodatkowe uszczelnienie przeciwpylowe do walki pustynnej zwiększa jej niezawodność.

Komentarz: Klasyka - Shotgun z opcją strzelania seria. Jeszcze lepsze od SMG.

Min. siła: 5

Zasięg: 22

Obrażenia: 15-25

Magazynek: 12 12 ga. Shotgun Shells

Punkty akcji: **P: 5 S: 6**

Waga: 11

Objaśnienia:

P - strzał pojedynczy

S - strzał seria

BIG GUNS (Broń Ciężka)



Minigun (działo obrotowe)

Oryginalny opis angielski: A Rockwell CZ53 Personal Minigun. A multi-barrelled chaingun firing 5mm ammunition at over 60,000 RPM.

Oryginalny opis polski: Osobiste działko obrotowe CZ53 firmy Rockwell. Po prostu zasilany taśmowo wielolufowy ciężki karabin maszynowy, zdolny do wystrzelenia w ciągu minuty ponad 60.000 pocisków kalibru 5 mm.

Komentarz: Fajnie wygląda, ale chyba nic poza tym. Praktyczne tylko wtedy, gdy masz dość dużo punktów na Big Guns.

Min. siła: 7

Zasięg: 35

Obrażenia: 7-11

Punkty akcji: 6

Magazynek: 120 5mm JHP/AP

Waga: 31



Flame Thrower (miotacz ognia)

Oryginalny opis angielski: A Flambe 450 model flamethrower, varmitter variation. Fires a short spray of extremely hot, flammable liquid.

Requires specialized fuel to work properly.

Oryginalny opis polski: Miotacz ognia Flambe 450, odmiana przeznaczona do polowań na drobną zwierzynę. Miota krótkie strugi bardzo gorącej, łatwopalnej cieczy. Wymaga specjalnego paliwa.

Komentarz: Dość fajna broń, ale wyrzutnia rakiet jest lepsza ;-)).

Min. siła: 6

Zasięg: 5

Obrażenia: 45-90

Punkty akcji: 6

Magazynek: 5 Flamethrower Fuel

Waga: 18



Rocket Launcher (bazooka)

Oryginalny opis angielski: A rockwell BigBazooka rocket launcher.

With the deluxe 3 lb. trigger. Fires AP or Explosive Rockets.

Oryginalny opis polski: Bazooka firmy Rockwell, wersja luksusowa z ważącym 1,5 kg mechanizmem spustowym. Wystrzeliwuje pociski przeciwpancerne i burzące.

Komentarz: Bardzo fajna zabawka - szczególnie praktyczna przy spotkaniach z większą grupą wrogów. Zalety to duży zasięg i spore pole rażenia. Wadą jest dość ciężka amunicja, która na dodatek bardzo szybko się zużywa :-/.

Min. siła: 6

Zasięg: 40

Obrażenia: 35-100

Punkty akcji: 6P

Magazynek: 1 Explosive/AP Rocket

Waga: 18

UWAGA! Niektóre właściwości broni mogą zmieniać się w zależności od charakterystyki postaci.

ENERGY WEAPONS (Broń Energetyczna)



Alien Blaster (blaster Obcych)

Oryginalny opis angielski: A strange gun of obviously alien origin.

Looks like it can support small energy cells, however.

Oryginalny opis polski: Niezwykła broń najwyraźniej pozaziemskiego pochodzenia. Wygląda jednak na to, że pasują do niego małe ogniwa energetyczne.

Komentarz: Można go znaleźć przy rozbitym pojeździe kosmitów - jest to jeden ze Special Encouterow. Ta broń śni się po nocach chyba połowie osób dopiero rozpoczynających tą grę. Duży zasięg, spory magazynek, ogromne obrażenia i mało punktów akcji - czego można chcieć więcej?? ;-)) [patrz random encounter: Crashed Saucer]

Min. siła: 2

Zasięg: 30

Obrażenia: 30-90

Magazynek: 30 Small Energy Cells

Punkty akcji: **P**: 4

Waga: 5



Laser Pistol (pistolet laserowy)

Oryginalny opis angielski: A Wattz 1000 Laser Pistol. Civilian model, so the wattage is lower than military or police versions.

Oryginalny opis polski: Pistolet laserowy Wattz 1000. Model cywilny, zatem dysponujący mniejszą mocą niż odmiany wojskowa i policyjna. Wykorzystuje małe ogniwa energetyczne.

Komentarz: Zwykły pistolet laserowy - nie ma się czym zachwycać.

Min. siła: 3

Zasięg: 35

Obrażenia: 10-22

Magazynek: 12 Small Energy Cells

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 7



Plasma Pistol (pistolet plazmowy)

Oryginalny opis angielski: Glock 86 Plasma Pistol. Designed by the Gaston Glock AI. Shoots a small bolt of superheated plasma.

Powered by a small energy cell.

Oryginalny opis polski: Pistolet plazmowy Glock 86. Zaprojektowany przez sztuczną inteligencję legendarnego założyciela firmy, Gastona Glocka. Wystrzeliwuje niewielkie strumienie rozgrzanej plazmy.

Zasilany małymi ogniwami energetycznymi.

Komentarz: Jedyna zaleta: fajnie wygląda ;-)). Już lepiej poszukaj Alien Blastera ;-).

Min. siła: 4

Zasięg: 20

Obrażenia: 15-35

Magazynek: 16 Small Energy Cells

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 7



Laser Rifle (karabin laserowy)

Oryginalny opis angielski: A Wattz 2000 Laser Rifle. Uses micro fusion cells for more powerful lasers, and an extended barrel for additional range.

Oryginalny opis polski: Karabin laserowy Wattz 2000. W porównaniu z modelem 1000 ma większą moc promienia, osiągniętą poprzez zasilanie ogniwami termojądrowymi, oraz zwiększony, dzięki przedłużeniu lufy, zasięg.

Komentarz: Nie jest zły, chociaż jak dla mnie broń za słaba w późniejszej grze.

Min. siła: 6

Zasięg: 45

Obrażenia: 25-50

Magazynek: 12 Micro Fusion Cells

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 17



Plasma Rifle (karabin plazmowy)

Oryginalny opis angielski: A Winchester Model P94 Plasma Rifle. An industrial-grade energy weapon, firing superheated bolts of plasma down a superconducting barrel.

Oryginalny opis polski: Karabin plazmowy Winchester Model P94. Profesjonalna broń energetyczna, wystrzeliwująca strumienie gorącej plazmy przez nadprzewodnikową lufę. Zasilana ogniwami termojądrowymi.

Komentarz: Popularna broń, jednak według mnie, Alien Blaster jest o niebo lepszy.

Min. siła: 6

Zasięg: 25



Obrażenia: 30-65
Magazynek: 10 Micro Fusion Cells
Punkty akcji: **P**: 5
Waga: 12

Turbo Plasma Rifle (karabin turboplazmowy)

Oryginalny opis angielski: A modified Winchester P94 plasma rifle. The plasma rifle. The plasma bolt chamber has been hotwired to accelerate the bolt formation process.

Oryginalny opis polski: Zmodyfikowany karabin plazmowy Winchester P94. Komora plazmowa jest na stałe podpięta do ogniwa termojądrowego celem przyspieszenia procesu formowania strumienia plazmy.

Komentarz: Minimalnie polepszona wersja Plasma Rifle.

Min. siła: 6

Zasięg: 35

Obrażenia: 35-70

Magazynek: 10 Micro Fusion Cells

Punkty akcji: **P**: 5

Waga: 19



Gatling Laser (laser Gatlinga)

Oryginalny opis angielski: An H&K L30 Gatling Laser. Designed specifically for military use, these were in the prototype stage at the beginning of the War. Multiple barrels allow longer firing before overheating.

Oryginalny opis polski: Laser wielolufowy Heckler & Koch L30 Gatling. Na początku Wojny znajdował się w stadium prototypowym. Wielolufowość pozwala na wolniejsze przegrzewanie się w trakcie walki.

Komentarz: Zaręczona sprawa. Jeżeli masz dużo punktów na Energy Weapons, powinno Ci się to spodobać.

Min. siła: 6

Zasięg: 40

Obrażenia: 20-40

Magazynek: 30 Micro Fusion Cells

Punkty akcji: **S**: 6

Waga: 29

Objaśnienia:

P - strzał pojedynczy

S - strzał serią

UWAGA! Niektóre właściwości broni mogą zmieniać się w zależności od charakterystyki postaci.

UNARMED (Broń Naręczna)



Brass Knuckles (kastet)

Oryginalny opis angielski: Hardned knuckle grip that is actually made out of steel. They protect your hand, and do more damage, in unarmed combat.

Oryginalny opis polski: Twarda nakładka na palce, wykonana ze stali. W walce wręcz chroni dłoń i zwiększa siłę zadawanych nią ciosów.

Komentarz: Zwykły kastet... można go dostać na każdym polskim bazarze ;-).

Min. siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 2-10

Punkty akcji: 3

Waga: 1



Spiked Knuckles (kolczasty kastet)

Oryginalny opis angielski: An improved version of the classic Brass Knuckles. The Spiked Knuckles do more damage, tearing into the flesh of your opponent in unarmed combat.

Oryginalny opis polski: Ulepszona wersja klasycznego kastetu. Wyrządza więcej obrażeń, wbijając się w ciało przeciwników podczas walki wręcz.

Komentarz: Ja bym czymś takim po twarzy nie chciał dostać!

Min. siła: 1

Zasięg: 1

Obrażenia: 4-15

Punkty akcji: 3

Waga: 1



Power Fist (rękawica wspomagana)

Oryginalny opis angielski: A "Big Frigger" Power Fist from BeatCo. Considered by many to be the ultimate weapon to use in unarmed combat. Others are just scared. Powered by small energy cells.

Oryginalny opis polski: Rękawica wspomagana MegaPiącha produkcji firmy Pobij Sp. z o.o. Przez wielu uważana za najdoskonalszą broń przeznaczoną do walki wręcz, reszta się jej po prostu boi. Zasilanie małymi ogniwami energetycznymi.

Komentarz: Najlepsza broń tego typu. Jeżeli lubisz się boksować, to mała pomoc w postaci tej "rekawiczki" bardzo Ci pomoże ;-).

Min. siła: 1

Magazynek: 25 Small Energy Cells

Zasięg: 1

Obrażenia: 12-29

Punkty akcji: 3

Waga: 10

UWAGA! Niektóre właściwości broni mogą zmieniać się w zależności od charakterystyki postaci.

MELEE WEAPONS (Broń Biała)



Sledgehammer (młot)

Oryginalny opis angielski: A large hammer with big handle. Very popular with the muscular crowd.

Oryginalny opis polski: Wielki młot z długim trzonkiem. Bardzo popularny wśród mięśniaków.

Komentarz: Szkoda, że nigdzie nie ma do tego gwoździ.

Min. siła: 6

Zasięg: 2

Obrażenia: 4-14

Punkty akcji: **P: 4 C: 4**

Waga: 12



Club (pałka)

Oryginalny opis angielski: A military or police baton. Heavy wood.

Oryginalny opis polski: Wojskowa lub policyjna pałka. Wykonana z twardego drewna.

Komentarz: Poczuj się jak prawdziwy "ZOMowiec" i spałuj demonstrantów!

Min. siła: 3

Zasięg: 1

Obrażenia: 1-11

Punkty akcji: **C: 3**

Waga: 3



Crowbar (łom)

Oryginalny opis angielski: A very solid and heavy piece of metal, specially designed to exert leverage. Or pound heads.

Oryginalny opis polski: Bardzo solidny i ciężki kawał metalu, specjalnie zaprojektowany do podważania wszelkich obiektów. I rozwalania łbów.

Komentarz: Można nim otworzyć drzwi, szafki itp.

Min. siła: 5

Zasięg: 1

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **C: 5**

Waga: 5



Spear (włócznia)

Oryginalny opis angielski: A razor tipped polearm. The shaft is wooden, and the tip is worked steel.

Oryginalny opis polski: Ostra jak brzytwa broń drzewcowa z grotem z poddanej obróbce stali.

Komentarz: To jest to, co prawdziwy dzikus lubi najbardziej.

Min. siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P: 4 RZ: 6**

Waga: 4



Knife (nóż)

Oryginalny opis angielski: A sharp-bladed cutting and stabbing weapon.

Oryginalny opis polski: Broń biała wyposażona w ostrze przystosowane do cięcia i klucia.

Komentarz: Szkoda, że nie da się rzucać... prawdę mówiąc już chyba lepiej używać gołych rąk.

Min. siła: 2

Zasięg: 1

Obrażenia: 1-11

Punkty akcji: **P: 3 C: 3**



Waga: 1

Combat Blade (nóż bojowy)

Oryginalny opis angielski: A high-quality combat knife, the Stallona is from SharpWit, Inc. The edge of this blade is guaranteed sharp for over a decade of use!

Oryginalny opis polski: Wysokiej jakości nóż bojowy Stallona firmy Cięty Dowcip SA. Według producenta krawędź ostrza ma bez konserwacji zachować ostrość nawet po ponad dziesięciu latach użytkowania!

Komentarz: Ciekawa zabawka o ciekawym wyglądzie.

Min. siła: 2

Zasięg: 1

Obrażenia: 3-15

Punkty akcji: **P: 4 C: 4**

Waga: 2



Ripper (Rozpruwacz)

Oryginalny opis angielski: A Ripper(tm) vibroblade. Powered by a small energy cell, the chainblade rips and tears into it's target.

Oryginalny opis polski: Zasilane mały ogniwem energetycznym wibroostrze łańcuchowe, wnikaające w niemal dowolny cel równie łatwo jak w pustynny piasek.

Komentarz: Taka podręczna piła motorowa - jednak jej efekt o wiele ciekawiej widać w FT ;-)).

Min. siła: 4

Zasięg: 1

Obrażenia: 15-37

Amunicja: Small Energy Cells

Punkty akcji: **P: 4 C: 4**

Waga: 2



Cattle Prod (pastuch elektryczny)

Oryginalny opis angielski: A Farmer's Best Friend model cattle prod from Wattz Electronics. Uses small energy cells for power.

Oryginalny opis polski: Pastuch elektryczny produkcji Wattz Electronics, model Najlepszy Przyjaciel Farmiera. Zasilany małymi ogniwami energetycznymi.

Komentarz: Muuu! Brahminy, gdzie uciekacie??!

Min. Siła: 4

Zasięg: 1

Obrażenia: 12-25

Amunicja: Small Energy Cells

Punkty akcji: **P: 4 C: 4**

Waga: 6



Super Sledge (młot wspomagany)

Oryginalny opis angielski: A Super Sledgehammer, manufactured by the Brotherhood of Steel, using the finest weapons technology available.

Includes a kinetic energy storage device, to increase knockback.

Oryginalny opis polski: Młot wspomagany, wyprodukowany przez Bractwo Stali w oparciu o najlepsze dostępne technologie zbrojeniowe. Ma zainstalowane urządzenie służące do przechowywania energii kinetycznej, której uwolnienie zwiększa moc uderzenia.

Komentarz: Jeżeli już uparłeś się na broń białą, to powinno Cię w miarę zadowolić.

Min. siła: 5

Zasięg: 2

Obrażenia: 18-41

Punkty akcji: **C: 3**

Waga: 12

Objaśnienia:

P - pchnięcie

C - cięcie

RZ - rzut

UWAGA! Niektóre właściwości broni mogą zmieniać się w zależności od charakterystyki postaci.

THROWING WEAPONS (Broń Rzucana)



Rock (kamień)

Oryginalny opis angielski: Its a Rock. The Granite-Inc. Model is on upraded version.

Oryginalny opis polski: Wersja ulepszona, kamień produkcji firmy granit SA.

Min siła: 1

Zasięg: 12

Obrażenia: 1-4

Punkty ruchu: **RZ**: 4

Waga: 1

Komentarz: Szczura da się tym zabić...



Spear (włócznia)

Oryginalny opis angielski: A razor tipped polearm. The shaft is wooden, and the tip is worked steel.

Oryginalny opis polski: Ostra jak brzytwa broń drzewcowa z grotem z poddanej obróbce stali.

Min siła: 4

Zasięg: 2

Obrażenia: 3-15

Punkty ruchu: **P**: 4 **RZ**: 6

Waga: 4

Komentarz: To jest to, co prawdziwy dzikus lubi najbardziej.



Throwing Knife (nóż do rzucania)

Oryginalny opis angielski: A knife, balanced specifically for throwing. Made of titanium, and laser sharpened.

Oryginalny opis polski: Nóż specjalnie wyważony do rzucania. Wykonany z tytanu, zaostrozony laserowo.

Komentarz: Lepiej sprzedać - większy zysk niż pożytek.

Min siła: 3

Zasięg: 16

Obrażenia: 3-6

Punkty akcji: **C**: 4 **RZ**: 5

Waga: 1



Molotov Cocktail (koktajl Mołotowa)

Oryginalny opis angielski: A home-made flammable grenade.

Oryginalny opis polski: Granat zapalający domowej roboty.

Komentarz: Przez jakiś czas myślałem, że to jakiś alkohol ;-)).

Min siła: 3

Zasięg: 12

Obrażenia: 8-20

Punkty akcji: **RZ**: 5

Waga: 1



Grenade (Frag) (granat odłamkowy)

Oryginalny opis angielski: A generic fragmentation grenade. Contains a small amount of high explosives, the container itself forming most of the damaging fragments. Explodes on contact.

Oryginalny opis polski: Standardowy granat odłamkowy. Zawiera niewielką ilość silnego materiału wybuchowego, który po wywołanej uderzeniem w dowolny obiekt eksplozji zmienia skorupę w siejące zniszczenie odłamki.

Komentarz: Jako granat zadaje nienaturalnie niskie obrażenia. Jednak jego zaletą jest to, iż rani wielu wrogów na raz.

Min siła: 3

Zasięg: 15

Obrażenia: 20-35

Punkty akcji: **RZ:** 4

Waga: 1



Grenade (Plasma) (granat plazmowy)

Oryginalny opis angielski: A magnetically sealed plasma delivery unit, with detonating explosives. Creates a blast of superheated plasma on contact.

Oryginalny opis polski: Magnetycznie zamknięty pojemnik plazmy z detonatorem. Po uderzeniu w dowolny obiekt wytwarza obłok gorącego, zjonizowanego gazu.

Komentarz: W porównaniu ze zwykłym granatem, jest to po prostu cud techniki. Szkoda tylko, że tak trudno jest go znaleźć.

Min siła: 4

Zasięg: 15

Obrażenia: 40-90

Punkty akcji: **RZ:** 4

Waga: 1



Grenade (Pulse) (granat EMP)

Oryginalny opis angielski: An electromagnetic pulse grenade generating an intense magnetic field on detonation. Doesn't affect biological creatures. Contact fuze.

Oryginalny opis polski: Granat wytwarzający przy detonacji impuls elektromagnetyczny (EMP), niszczący układy elektroniczne. Nie oddziałuje na istoty żywe, zapalnik kontaktowy.

Komentarz: Dobrze na roboty i... tylko roboty. Żaden robot nie wyjdzie z takiego spotkania żywy.

Min siła: 4

Zasięg: 15

Obrażenia: 100-150

Punkty akcji: **RZ:** 4

Waga: 1



Flare (Flara)

Oryginalny opis angielski: A Flare. Creates light for a short period of time. The paper is little worn, but otherwise it is in good condition. Twist the top to activate it.

Oryginalny opis polski: Standardowa flara przez krótki okres czasu po uaktywnieniu (po przez odkręcenie czubka) wytwarza światło.

Min siła: 1

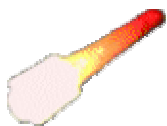
Zasięg: 15

Obrażenia: 1

Punkty ruchu: **RZ:** 4

Waga: 1

Komentarz: Po użyciu zaświeca się. Przydatne w jaskiniach lub w nocy.



Flare (Flara Zapalona)

Oryginalny opis angielski: Creates light for a short period of time. The paper is little worn, but otherwise it is in good condition. Twist the top to activate it.

Oryginalny opis polski: Standardowa flara przez krótki okres czasu po uaktywnieniu (po przez odkręcenie czubka) wytwarza światło

Min siła: 1

Zasięg: 15

Obrażenia: 1

Punkty ruchu: **RZ**: 4

Waga: 1

Komentarz: Zaświecona flara. Przydatne w jaskiniach lub w nocy.

Objaśnienia:

C - cięcie

RZ - rzut

UWAGA! Niektóre właściwości broni mogą zmieniać się w zależności od charakterystyki postaci.

AMMO (Amunicja)



BB's (śrut)

Oryginalny opis angielski: A package of BB's from before the war. In excellent condition. Stainless steel.

Oryginalny opis polski: Pochodzący sprzed Wojny śrut do wiatrówki, w doskonałym stanie. Nierdzewna stal.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian



10mm JHP (amunicja 10 mm JHP)

Oryginalny opis angielski: Ammunition. Caliber: 10mm, jacketed hollow-points.

Oryginalny opis polski: Amunicja. Kaliber 10 mm, pociski półpłaszczowe z wydrążonym wierzchołkiem.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: +25%



10mm AP (amunicja 10 mm AP)

Oryginalny opis angielski: Ammunition. Caliber: 10mm, armor piercing.

Oryginalny opis polski: Amunicja. Pociski przeciwpancerne kaliber 10 mm.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: -25%



14mm AP (amunicja 14 mm AP)

Oryginalny opis angielski: Large caliber ammunition. 14mm armor piercing.

Oryginalny opis polski: Amunicja wielkokalibrowa. Pociski przeciwpancerne 14 mm.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: -50%



.44 Magnum JHP (amunicja 0,44 cala Magnum JHP)

Oryginalny opis angielski: A brick of ammunition, .44 magnum caliber, hollow-points.

Oryginalny opis polski: Pociski kaliber 0,44 Magnum, półpłaszczowe z wydrążonym wierzchołkiem.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: +25%



.44 magnum FMJ (amunicja 0,44 cala Magnum FMJ)

Oryginalny opis angielski: A brick of ammunition, .44 magnum caliber, full metal jacket.

Oryginalny opis polski: Amunicja kalibru 0,44 cala Magnum, pociski pełnopłaszczowe.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: -20%



12 ga. Shotgun Shells (amunicja kal. 12)

Oryginalny opis: Shotgun ammunition. This particular ammo is marked: "12-gauge shells, not for use by children under the age of 3."

Oryginalny opis polski: Naboje do strzelby wagiomiarowego kalibru 12. Na paczce widnieje napis: 'amunicja kal. 12, nie do użytku przez dzieci poniżej 3 lat'.

Przebiecie: -10%

Obrażenia: bez zmian



9mm ball (amunicja 9 mm Parabellum)

Oryginalny opis angielski: A collection of ancient 9x19mm rounds. Heavy grease to preserve them from the environment. Standard bullets.

Oryginalny opis polski: Antyczna amunicja kalibru 9 mm Parabellum. Gruba warstwa smaru zabezpiecza ją przed wilgocią. Pociski standardowe.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian



.223 FMJ (amunicja 5,56 mm FMJ)

Oryginalny opis angielski: A case of ammunition .223 caliber, Full Metal Jacket.

Oryginalny opis polski: Amunicja kalibru 5,56 mm, pociski pełnopłaszczowe.

Przebiecie: -20%

Obrażenia: -20%



5mm JHP (amunicja 5 mm JHP)

Oryginalny opis angielski: A brick of small, lightweight ammunition. Caliber: 5mm, jacketed hollow-point.

Oryginalny opis polski: Amunicja małokalibrowa. Pociski 5 mm typu dum-dum, półpłaszczowe z wydrążonym wierzchołkiem.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: +35%



5mm AP (amunicja 5 mm AP)

Oryginalny opis angielski: A brick of small caliber ammunition. 5mm armor piercing.

Oryginalny opis polski: Amunicja małokalibrowa. Pociski przeciwpancerne 5 mm.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: -35%



Flamethrower Fuel (paliwo do miotacza ognia)

Oryginalny opis angielski: A cylinder containing an extremely flammable liquid fuel for flamethrowers.

Oryginalny opis polski: Pojemnik zawierający łatwopalną ciecz służącą jako paliwo do miotaczy ognia.

Przebiecie: -20%

Obrażenia: +25%



Explosive Rocket (rakietka burząca)

Oryginalny opis angielski: A rocket with large explosive warhead.

Oryginalny opis polski: Rakietka wyposażona w dużą głowicę z ładunkiem wybuchowym.

Przebiecie: bez zmian

Obrażenia: -25%



Rocket AP (przeciwpancerna rakietka kumulacyjna)

Oryginalny opis angielski: A rocket shell, with a smaller explosive, but designed to pierce armor plating.

Oryginalny opis polski: Pocisk rakietowy z mniejszą ilością materiału wybuchowego, uformowanego w ładunek kumulacyjny, zdolny do przebicia naprawdę grubego pancerza.

Przebicie: -15%

Obrażenia: -50%



Small Energy Cell (małe ogniwo energetyczne)

Oryginalny opis angielski: A small, self-contained energy storage unit.

Oryginalny opis polski: Niewielka, autonomiczna jednostka służąca do przechowywania energii.

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian



Micro Fusion Cell (ogniwo termojądrowe)

Oryginalny opis angielski: A medium sized energy production unit. Self-contained fusion plant.

Oryginalny opis polski: Średniej wielkości ogniwo wytwarzające energię w procesie mikrosyntezy termojądrowej. Autonomiczna elektrownia atomowa.

Przebicie: bez zmian

Obrażenia: bez zmian

EXPLOSIVES (Materiały Wybuchowe)



Dynamite (dynamit)

Oryginalny opis angielski: A high explosive, consisting of nitroglycerin mixed with the absorbent substance kieselguhr. Includes a timer.

Oryginalny opis polski: Silny materiał wybuchowy składający się z nitrogliceryny zmieszanej w proporcji 3:1 z substancją chłonną - ziemią okrzemkową. Dołączono do niego zapalnik czasowy.

Komentarz: Można nim wysadzić drzwi, pole siłowe bądź przeszkadzającą nam osobę bez narażenia się innym (wystarczy włożyć komuś do plecaka ;-).

Waga: 5



Plastic Explosives (materiały wybuchowe)

Oryginalny opis angielski: A chunk of Cordex, a military brand of plastic explosives. Highly stable, very destructive. Includes a timer.

Oryginalny opis polski: Kawał Cordexu, wojskowego materiału wybuchowego o dużej stabilności i sile niszczącej. Dołączono do niego zapalnik czasowy.

Komentarz: Taki silniejszy dynamit...

Waga: 4

Armors (Pancerze)



Leather Jacket (kurtka skórzana)

Oryginalny opis angielski: A black, heavy leather jacket.

Oryginalny opis polski: Ah, kto by nie chciał takiego pancerza - czarna skóra, niewiele mówiące naszywki no i jeszcze ten niesamowicie gustownie oderwany rękaw.

Komentarz: Podstawowa, a zarazem najsłabsza zbroja. Można ją znaleźć niemal wszędzie.

Waga: 5

Klasa pancerza: + 8

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +20%

Laser: +20%

Ogień: +10%

Plazma: +10%

Eksplzje: +20%



Robes (habit)

Oryginalny opis angielski: Robes from the Children of the Cathedral.

Oryginalny opis polski: Szata Dzieci Katedry.

Komentarz: Chcesz zostać mnichem - kup sobie habit! Modne, stylowe ubranko wykonane z materiału najlepszej jakości.

Waga: 10

Klasa pancerza: + 5

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +20%

Laser: +25%

Ogień: +10%

Plazma: +10%

Eksplzje: +20%



Leather Armor (skórzany pancerz)

Oryginalny opis angielski: Your basic all leather apparel. Finely crafted from tanned brahmin hide.

Oryginalny opis polski: Prosty strój skórzany, umiejętnie wykonany z wyprawionej skóry bramina.

Komentarz: Fajnie uczucie - wiedzieć, że to w czym chodzisz, jeszcze niedawno było skórą śmierdzącego Brahmina....

Waga: 8

Klasa pancerza: + 15

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +25%

Laser: +20%

Ogień: +20%

Plazma: +10%

Eksplzje: +20%



Metal Armor (metalowy pancerz)

Oryginalny opis angielski: Polished metal plates, crudely forming a suit of armor.

Oryginalny opis polski: Wypolerowane, metalowe płyty tworzące toporną zbroję.

Komentarz: Tylko po co te kolce na ramieniu? I czemu są tylko na jednym??

Waga: 35

Klasa pancerza: + 10

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +30%

Laser: +75%

Ogień: +10%

Plazma: +20%

Eksplzje: +25%

**Tesla Armor** (pancerz Tesli)

Oryginalny opis angielski: This shining armor provides superior protection against energy attacks. The three Tesla Attraction Coil Rods disperse a large percentage of directed energy attacks.

Oryginalny opis polski: Ten lśniący pancerz zapewnia najlepszą ochronę przed atakami energetycznymi. Wbudowany weń potrójony transformator Tesli rozprasza dużą część energii skierowanej na użytkownika.

Komentarz: Ma dodatkową ochronę przeciwko broni laserowej - ale czy w grze jest jej aż tak dużo, że trzeba nosić ten pancerz?

Waga: 35

Klasa pancerza: + 15

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +20%

Laser: +90%

Ogień: +10%

Plazma: +80%

Eksploduje: +20%

**Combat Armor** (pancerz bojowy)

Oryginalny opis angielski: High tech armor, made out of advanced defensive polymers.

Oryginalny opis polski: Zaawansowany technicznie pancerz wykonany z polimerów.

Komentarz: Porządny pancerz - będziesz w tym wyglądać jak strażnicy w The Hub ;-).

Waga: 20

Klasa pancerza: + 20

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +60%

Ogień: +30%

Plazma: +50%

Eksploduje: +40%

**Brotherhood Armor** (pancerz Bractwa)

Oryginalny opis angielski: A superior version of Combat Armor. The Brotherhood of Steel have made many improvements over the standard version.

Oryginalny opis polski: Najdoskonalsza odmiana pancerza bojowego. Bractwo Stali poczyniło wiele usprawnień z wersją standardową.

Komentarz: Pancerz Bractwa Stali. Ciekawie wygląda i stanowi dość niezłą ochronę.

Waga: 25

Klasa pancerza: + 20

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +70%

Ogień: +50%

Plazma: +60%

Eksploduje: +40%

**Power Armor** (pancerz wspomagany)

Oryginalny opis angielski: A self-contained suit of advanced technology armor.

Powered by a micro-fusion reactor, with enough fuel to last a hundred years.

Oryginalny opis polski: Wspomagany pancerz bojowy piechoty, model T-51b. Jest to zaawansowany technicznie, autonomiczny pancerz, zasilany energią wytwarzaną w procesie mikrosyntezy termojądrowej. Wbudowany reaktor ma zapas paliwa na 100 lat.

Komentarz: He he - to mi się kojarzy z epoką średniowiecza - chodzące konserwy ;-).

A poza tym - świetny pancerz - nie dość, że podnosi siłę, to jeszcze stanowi doskonałą ochronę przed prawie każdym atakiem. Już nie musisz się obawiać małych gryzoni! ;-)

Waga: 42

Dodatkowe właściwości: + 3 ST

Klasa pancerza: + 25

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +40%

Laser: +80%

Ogień: +60%

Plazma: +40%

Eksplzje: +50%



Hardened Power Armor (utwardzony pancerz wspomagany)

Oryginalny opis angielski: A suit of T-51b Power Armor. The hardening process has improved the defensive capability of this high-tech armor system.

Oryginalny opis polski: Zmodyfikowany pancerz wspomagany T-51b. Proces utwardzania zwiększył potencjał defensywy tego zaawansowanego technicznie systemu.

Komentarz: Cud techniki - najlepszy pancerz w tej grze. Ale gdzie go zdobyć, tego nie zdreadze! ;-))

Waga: 50

Dodatkowe właściwości: + 3 ST

Klasa pancerza: 25

Odporności

Zwykłe uszkodzenia: +50%

Laser: +90%

Ogień: +70%

Plazma: +50%

Eksplzje: +60%

UWAGA:

Wartości procentowe w grze występują w innej postaci, np: "20/60%", a oznacza to, że np. dla bohatera noszącego **Utwardzany pancerz wspomagany** przy eksplozji klasa pancerza jest o 20 punktów wyższa (wnioskując z tego, że 60% z 25 wynosi 15 a nie 20, procent punktów dodawanych przez dany pancerz wyliczany jest z ogólnej wartości klasy pancerza).

NPC

Wprowadzenie

NPC (z ang. Non-Player Character) oznacza postać kierowaną przez komputer, którą możesz przyłączyć do swojego bohatera podczas gry. Po przyłączeniu, gracz może taką postacią częściowo kierować.

W Falloucie lista komend wydawanych przez ciebie NPCowi ograniczona jest do: dystansu, w którym ma się znajdować w stosunku do Twojej postaci (krótki, średni, daleki), oraz polecenia użycia w następnej walce jego najlepszej broni. Dodatkowo, każdy enpec ma ograniczenia w stosunku do broni, jakich może używać. Dlatego mając Plasma Rifle w plecaku, po użyciu tego polecenia nadal będzie używać broni takiej, jak poprzednio. Następną wadą jest to, iż NPCe nie mogą zakładać żadnej zbroi. Jest to strasznie denerwujące, gdy Ian, mając "pod pachą" Combat Armor, nosi kurtkę skórzaną (Leather Jacket) i obrywa od każdego trochę silniejszego przeciwnika.

W Falloucie drużyna raczej nie jest wcale konieczna do przeżycia (inaczej niż w Fallout 2, gdzie właściwie na początku szybkie i sprawne skonstruowanie paczki jest jednym z warunków Twojego przetrwania), a czasem wręcz przeszkadza. Większość graczy preferuje opcję "sam przeciwko światu" ;) tym bardziej, że słaba kontrola nad NPCami czyni z nich raczej mięso armatnie niż prawdziwych przyjaciół. Jednym słowem, więcej zachodu z chronieniem ich niż pożytku podczas walki.

Mimo tej zwiększonej kontroli i pomimo tego, że NPCe rozwijają się razem z Twoim bohaterem, w walce są naprawdę przydatni tylko na początku rozgrywki. Później moi czterej "ochroniarze" służyli mi za tragarzy do przenoszenia moich łupów, a podczas ostrzejszych walk cały ogień musiałem brać na siebie (jednak co człowiek, to człowiek ;). Ilość NPCów, jakich możesz posiadać, określa poziom Twojej charyzmy. Możesz mieć tylu towarzyszy, ile wynosi Twoja charyzma podzielona przez dwa (czyli np. jeżeli masz 8 punktów charyzmy, możesz mieć w swojej drużynie maksymalnie czterech). Niestety, jeżeli masz nieparzystą ilość punktów charyzmy, to liczba NPCów zaokrągla się "w dół". Przykładowo, gdy masz 9 punktów, to nadal możesz mieć tylko czterech towarzyszy; żeby móc mieć ich pięciu musisz mieć 10 punktów. Jest także perk dający jedno dodatkowe miejsce w Twojej drużynie.

NPC można podzielić na wiele typów: stałe i czasowe, bojowe i "umiejętnościowe" (skillowe), ludzi i nieľudzi... poniżej opis tych kategorii:

Typy NPC w Falloucie:

1. Stałe i czasowe

Stałe - to takie, które po przyłączeniu do Ciebie zostają z Tobą do końca gry lub do momentu, gdy zastępujesz je innym NPC.

Czasowe - są z Tobą tylko przez jakiś czas, najczęściej nie możesz ich kontrolować (Tandi, policjanci w Hub, Paladyni) i znikają po wypełnieniu konkretnego zadania. Mogą z Tobą chodzić tylko po określonej lokacji (np. Bess w Modoc lub Yellow Dog z Fallout 2)

2. Ludzie i nieľudzie

Łudzie - chyba nie trzeba tłumaczyć ;-)

Nieludzie - nieľudzie walczą tym, co mają - czyli łapami i zębami, co wcale nie znaczy, że są nieskuteczne! Jedynym tego typu NPCem w Falloucie jest Dogmeat.

NPC mogący się przyłączyć do drużyny:

Dogmeat

W Junk Town obok kasyna Gizmo spotkasz kobietę z mężczyzną próbujących dostać się do mieszkania. Przeszkadza im w tym pies. Jeśli chcesz, aby się do Ciebie przyłączył, nakarm go

czymś, np. daj mu Iguana-on-a-Stick. Innym sposobem pozyskania tego psiego przyjaciela jest założenie przy jego obecności na siebie Leather Jacket.

Ian

Spotkasz go w Shady Sands. Trudni się ochroną handlarzy - jest najemnikiem. Aktualnie przebywa w mieście i leczy rany zadane mu przez Raidersów. Z chęcią za Tobą podaży za cenę stu kapsli; jeśli posiadasz odpowiednio wysoki współczynnik charyzmy lub gdy powiesz, że idziesz uwolnić Tandi, nie będziesz musiał mu nic płacić.

Katja

Członkini Followers of Apocalypse. Jeśli chcesz, żeby przyłączyła się do Ciebie, musisz najpierw porozmawiać z Nicole o zakonie Children of Apocalypse. Następnie zagadnij Katję i porozmawiaj z nią o Boneyard i Cathedral. Na zakończenie rozmowy, oznajmij jej, że zaraz wyruszasz w dalszą drogę. Wówczas postanowi Ci potowarzyszyć.

Tandi

Musisz uwolnić miasto Shady Sands od Rad Scorpionów. Po pewnym czasie najadą na miasto Raidersi i porwą córkę wodza Aradesha, Tandi. Jeśli uda Ci się ją uwolnić, przyłączy się do Ciebie i pozostanie tak aż nie oddasz jej ojcu.

Tycho

Mieszkaniec Junk Town. Spotkasz go wieczorem w knajpie Skum Pit. Gdy zagadasz do niego, zaproponuje Ci drinka. Przyjmij zaproszenie i zapytaj o historię jego życia. Po skończonej rozmowie, poproś go o pomoc przy zabójstwie.

Paladyni

Przyłączą się do ciebie, gdy będziesz szedł na Military Base. Aby to się stało, musisz być członkiem BoS (Brotherhood of Steel), wykonać questa ze znalezieniem drogi do bazy wojskowej i złożyć raport o mutantach. Potem wystarczy pogadać odpowiednio z Maxonem, a następnie z Radą (nie zależy to specjalnie od twojego poziomu Speech), a przydzielą Ci eskortę składającą się z 3 paladynów (mają Power Armor i lasery). Nie licz jednak, że teraz zdmuchniesz z powierzchni ziemi Military Base - pomogą ci tylko przypuścić szturm na wejście, a w środku będziesz musiał radzić sobie sam. Nie możesz im też wydawać poleceń.

Policjanci

Przyłączą się do Ciebie na czas rozprawy z Underground w Hub. Są to: Sheriff, Deputy Kenny i Deputy Karl. Za aktywną pomoc w usunięciu Podziemia dostaniesz potem od nich pieniądze.

Blades

Z ich pomocą opanujesz Adytum (Boneyard) usuwając Regulatorów. Ich przywódczynią jest Razor. Aby uzyskać tę pomoc, musisz wykonać quest dotyczący znalezienia mordercy synka Zimmermana.

Serwis TRZYNASTY SCHRON



www.fallout3.prv.pl
www.fallout3.net

REDAKCJA

a zarazem autorzy poradnika (kolejność chronologiczna)

Krzysztof 'Oozy' Fijałkowski
Krzysztof 'Krzychoo' Jóźwik
Aleksander Skuczyński
Piotr 'DoPr' Szatan
Tomek 'Weigar' Górski
Mathias
Arkadiusz 'Dragon Warrior' Grzeszczak
Michał 'Noe' Noak
Witold 'Cameron' Kowalski
Jakub 'de Wonderer' Zagrajek
Dervish
Piotr 'Sajdon' Szpakowski
Jakub 'QBA' Iwanowski
Maciek 'MCornic' Kledzik
Maciej 'Hammer' Kowalski
Krzysztof 'Ger' vel 'Gerrard' Klaja
Twickle
Ace
Adam 'EFC' Turczak

