

Wasteland 2

opis przejścia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Wasteland 2 (opis przejścia)

autor: Arkadiusz „Skan” Kamiński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent inXile entertainment, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL Cenega
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---|------------|
| Wprowadzenie | 4 |
| Mapy Świata | 5 |
| Arizona | 5 |
| Kalifornia | 8 |
| Twierdza Strażników - lokacje | 12 |
| Twierdza zewnątrz | 12 |
| Wnętrze Twierdzy | 15 |
| Twierdza Strażników - zadania | 20 |
| Zadanie główne - Zdobycie wzmacniaków | 20 |
| Dziennik Asa i zagadka jego śmierci | 21 |
| Robert i Kathy Bowling | 22 |
| Doktor Tideman i lekarstwo na raka | 23 |
| Zbieraj rzadkości dla muzeum strażników | 23 |
| Pozostałe | 24 |
| Wieża Radiowa - lokacje i zadania | 25 |
| Zadania | 28 |
| Agrocentrum - lokacje | 29 |
| Agrocentrum Pola | 29 |
| Agrocentrum Kompleks Główny | 33 |
| Agrocentrum Piwnica | 37 |
| Agrocentrum Zachodnie Pola | 41 |
| Agrocentrum Wschodnie Pola | 44 |
| Agrocentrum Zniszczone | 47 |
| Agrocentrum - Zadania | 50 |
| Zadanie główne - zamontuj wzmacniak / Wyłącz system irygacyjny | 50 |
| Pomóż Kathy Lawson opracować lekarstwo na zarzę | 53 |
| Pozostałe | 54 |
| Highpool - lokacje | 56 |
| Highpool Miasto | 56 |
| Highpool Podziemia | 61 |
| Highpool Zniszczone | 64 |
| Highpool - zadania | 66 |
| Zadanie główne - Ochroń Highpool przed Rozwalaczami / Zamontuj wzmacniak na wieży Radiowej w Highpool | 66 |
| Pomóż Kate Preston naprawić system irygacyjny w Highpool / Wybory w Highpool | 67 |
| Pozostałe | 69 |
| Obóz Kolarzy - lokacje | 71 |
| Obóz Topekan | 71 |
| Obóz atchisończyków | 78 |
| Obóz Kolarzy - zadania | 81 |
| Znajdź sposób by rozwiązać konflikt między Topekanami, a Atchisończykami | 81 |
| Pomóż Jessie uratować Ralpa | 84 |
| Poszukajcie brakującej dostawy gadziego soku Gorkinovicha | 85 |
| Pozostałe | 86 |
| Darwin - lokacje i zadania | 90 |
| Więzenie - lokacje | 94 |
| Radosna Dolina | 94 |
| Więzenie | 98 |
| Więzenie - zadania | 102 |
| Zadanie główne - Droga do Damonty i kombinezony antyradiacyjne | 102 |
| Zabij komendanta Danfortha i uwolnij Radosną Dolinę od Czerwonych Skorpionów | 105 |
| Pozostałe | 107 |

| | |
|--|------------|
| Świątynia Tytana - lokacje | 109 |
| Kanyon Tytana | 109 |
| Świątynia Tytana | 114 |
| Świątynia Tytana - Podziemia | 118 |
| Świątynia Tytana - zadania | 121 |
| Zadanie główne - Droga do Damonty | 121 |
| Tytan, Milicja, Mnisi i Silos 7 | 123 |
| Pozostałe | 128 |
| Damonta - lokacja | 129 |
| Damonta - zadania | 134 |
| Montaż wzmacniaka i Blaszk (Tinker) | 134 |
| Pomóż Redowi Baychowskiemu | 138 |
| Pozostałe | 140 |
| Santa Fe Springs - lokacja | 141 |
| Santa Fe Springs - zadania | 144 |
| Baza Strażników w Santa Fe Springs | 144 |
| Ulepszcie kombinezony antyradiacyjne (koci żwirek) | 146 |
| Odnajdźcie drużynę Foxtrot, która padła celem ataku (zeolit) | 149 |
| Zwiększcie zasięg nadawania Strażników w Los Angeles | 150 |
| Pozostałe | 150 |
| Angelorium - lokacja | 151 |
| Angelorium - zadania | 156 |
| Ocalcie skazańca - albo i nie | 156 |
| Pomóż Panu Kulturze znaleźć alternatywne źródło mięsa | 159 |
| Pomóżcie Jonathanowi Gitlinowi udowodnić swoją niewinność | 160 |
| Pozostałe | 161 |
| Rodia - lokacja | 162 |
| Rodia - zadania | 168 |
| Kontrola nad Rodią | 168 |
| Pomóżcie doktorowi Horchacie wyleczyć nękającą Rodię chorobę | 172 |
| Dante i Beatrice | 173 |
| Pozostałe | 174 |
| Hollywood - lokacje | 175 |
| Hollywood | 175 |
| Hollywood Kanały | 179 |
| Hollywood - zadania | 182 |
| Wojna między HIH, a Bastionem Wiary | 182 |
| Pozostałe | 186 |
| Los Feliz - lokacja i zadania | 187 |
| Griffith - lokacje | 190 |
| Park Griffith | 190 |
| Obserwatorium Griffith | 193 |
| Griffith - zadania | 196 |
| Władza nad Kościołem | 196 |
| Seal Beach | 198 |
| Szturm na Twierdzę strażników | 200 |
| Pomniejsze lokacje - Arizona | 203 |
| Pomniejsze lokacje - Kalifornia | 204 |
| Unikalne przedmioty | 206 |

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W poradniku do *Wasteland 2* znajduje się dokładny opis świata i zadań gry. Czytelnik znajdzie w nim mapy Arizony i Kalifornii oraz dokładne mapki głównych lokacji z tych regionów. Na mapach wyszczególnione zostały warte odwiedzenia miejsca, osoby i wszelakie użyteczności oraz ciekawostki, na które można natrafić podczas podróży po pustkowiach, a które czasem bardzo łatwo przegapić, gdyż nie rzucą się od razu w oczy. Z poradnikiem gracz nie będzie miał problemu z przejściem głównego wątku. Oczywiście nie zapomniano także o zadaniach pobocznych, w tym o takich, które nie zostaną oznaczone w dzienniku. Dokładnie opisane zostały wszystkie etapy gry. Przy tworzeniu tychże opisów pod uwagę zostały wzięte kluczowe dla fabuły wybory, momenty i możliwe zakończenia. Poradnik sugeruje jak radzić sobie z problemami, proponuje różne sposoby rozwiązywania zadań i instruuje o następstwach poszczególnych decyzji. Ze względu na niezwykle kompleksową specyfikę gry, *Wasteland 2* można przejść nie mając nawet pojęcia o wielu smaczkach, ciekawostkach i wątkach pobocznych, którymi przesiąknięty jest każdy napromieniowany zakątek Arizony i Kalifornii. Z poradnikiem do *Wasteland 2* niczego nie przegapisz! *Wasteland 2* to kontynuacja gry RPG wydanej pierwotnie w 1988 roku, nazywanej "matką post-apokaliptycznych rolplejów". Tworzony w ćwierć wieku od wydania oryginału sequel rozgrywa się piętnaście lat po wydarzeniach z poprzedniczki. Ponownie wcielamy się w członka oddziału Desert Rangers, jedynych pozostałych przy życiu przedstawicieli armii Stanów Zjednoczonych po tym, jak wojna nuklearna postawiła gatunek ludzki na skraju wyginięcia.

Poradnik do gry *Wasteland 2* zawiera:

- opis przejścia gry;
- informacje o zadaniach pobocznych - zarówno tych standardowo występujących w dzienniku gry, jak i sytuacyjnych momentów, w których będziesz mógł użyć konkretnej umiejętności, któregoś z członków drużyny;
- informacje o kluczowych wyborach i ich wpływie na wygląd gry;
- spis możliwych zakończeń gry;
- mapy Arizony i Kalifornii;
- mapy poszczególnych lokacji wraz z ich opisem i zaznaczeniem interesujących miejsc;

Arek "Skan" Kamiński (www.gry-online.pl)

Mapy Świata

A r i z o n a



Wasteland 2 - Arizona



Opis Wasteland 2 - Arizona

| | |
|---|---|
| 1 | Siedziba gangu Rozwalaczy - gang, który trzeba zniszczyć by wykonać zadanie dla Highpool (quest dostajesz od Seana Begina zarówno w ocalonym jak i zniszczonym Highpool). |
| 8 | Destylarnia Gornikovicha - Destylarnia powiązana jest z zadaniem rozwiązania problemu Gornikovicha z dostawami trunków. Lokacja pojawi się na mapie, gdy przekonasz barmana do przydzielenia ci tego zadania. |
| 2 | Zarażony obszar - zadanie związane z Agrocentrum (ocalonym lub nie). W Ag Center zdobywasz serum na zarazę, które następnie musisz wlać do zbiornika z wodą w tej lokacji. Czekają cię tu walki z grupkami strąkoludzi, którzy wybuchają w momencie śmierci. |
| 3 | Kopalnia Lewe L'owanie - Wędrując w okolicy dostaniesz z niej wezwanie o pomoc. W kopalni miał miejsce zawał. Musisz przebić się przez tunele do zasypanych. W tunelach będzie sporo miodożerów, które mają 6 pancerza, więc bądź na to przygotowany. Na końcu kopalni zamontuj zapalnik, który dostałeś na zewnątrz do materiałów wybuchowych i wysadź ścianę, by uwolnić górników. Za wykonanie zadania dostaniesz 3 granaty i 100\$. Po wszystkim możesz też dołączyć do drużyny Takayuki , który stoi przed wejściem do kopalni. |
| 4 | Kamper Ricka - Tu znajdziesz kombinezony antyradiacyjne, w których będziesz mógł udać się do Damonty (główny wątek gry). Lokację poznasz od Baychowskiego z więzienia w Twierdzy Strażników. Kod do sejfu, w którym są kombinezony to 733. |
| 5 | Opuszczona stacja kolejowa - lokacja znana także jako "Roboty!", a to stąd całkowicie opanowały ten region. Jeśli zamierzasz się tu wybrać, musisz być bardzo dobrze przygotowany, bo czeka cię nie lada przeprawa. Nie jest to lokacja związana z zadaniami, ale znajdziesz tu robotę Vaxa z pierwszej części gry w kontenerze na końcu mapy. Użyj na nim Komputerów, a zacnie podążać za zespołem. |
| 6 | Tajemnicza Kapliczka - Tu znajdziesz specjalne posągi, które dadzą +1 punkt umiejętności lub trochę doświadczenia dla każdej postaci w drużynie. |
| 7 | Silos 7 - Tu znajduje się pocisk nuklearny, związany z wątkiem Świętyni Tytana |

Legenda Wasteland 2 - Arizona

| | |
|---|-------------------------------------|
|  | Główne lokacje - powiązane z fabułą |
|  | Lokacje opcjonalne |

Arizona to główny obszar działań Desert Rangers, w obrębie którego znajduje się m.in. ich siedziba główna. To tutaj spędzisz pierwszą połowę gry, której głównym celem będzie zamontowanie **wzmacniaków** (Repeater Units) na wieżach radiowych w **Agrocentrum/Highpool** i w **Damoncie**.

Zielone oznaczenia na mapie to pomniejsze lokacje w grze. Wszystkie pozostałe obszary to większe osady, których mapki i szczegółowe informacje o zadaniach w nich dostępnych znajdziesz w kolejnych rozdziałach. Jeśli zależy ci tylko na szybkim przejściu głównego wątku gry, nie musisz odwiedzać wszystkich miejsc - wizyty w **Darwin**, w **Obozie Kolarzy** (Rail Nomad Camp) i częściowo w **Więzieniu** są całkowicie opcjonalne. Pamiętaj też, że *Wasteland 2* gracz dysponuje wolną wolą i nawet głównego wątku możesz nie wykonywać, jeśli zwyczajnie nie chcesz, a w to miejsce możesz opowiedzieć się przeciwko Strażnikom (nie będziesz jednak wówczas mógł opuścić Arizony).

Podczas wędrówek po pustkowiu zawsze pamiętaj o uzupełnianiu wody. Warto odwiedzić też **Tajemne Kapliczki** (Shrine), które dają +1 punktów umiejętności. Pojawiają się na mapie po wykonaniu drobnych zadań (często nie zaliczanych do misji, a bardziej w formie "dobrych uczynków"). Bez takiej informacji nawet stając w miejscu, w którym znajdować się powinna kapliczka na mapie, nie będziesz mógł jej odwiedzić.