

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.

S p i s t r e ś c i

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 - Ochron 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
Więzienie - lokacje	94
Radosna Dolina	94
Więzienie	98
Więzienie - 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
Kanion 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 Blaszkę (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 Horschacowi 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 jakiejkolwiek 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 wartości odwiedzenia miejsca, osoby i wszelkie 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:

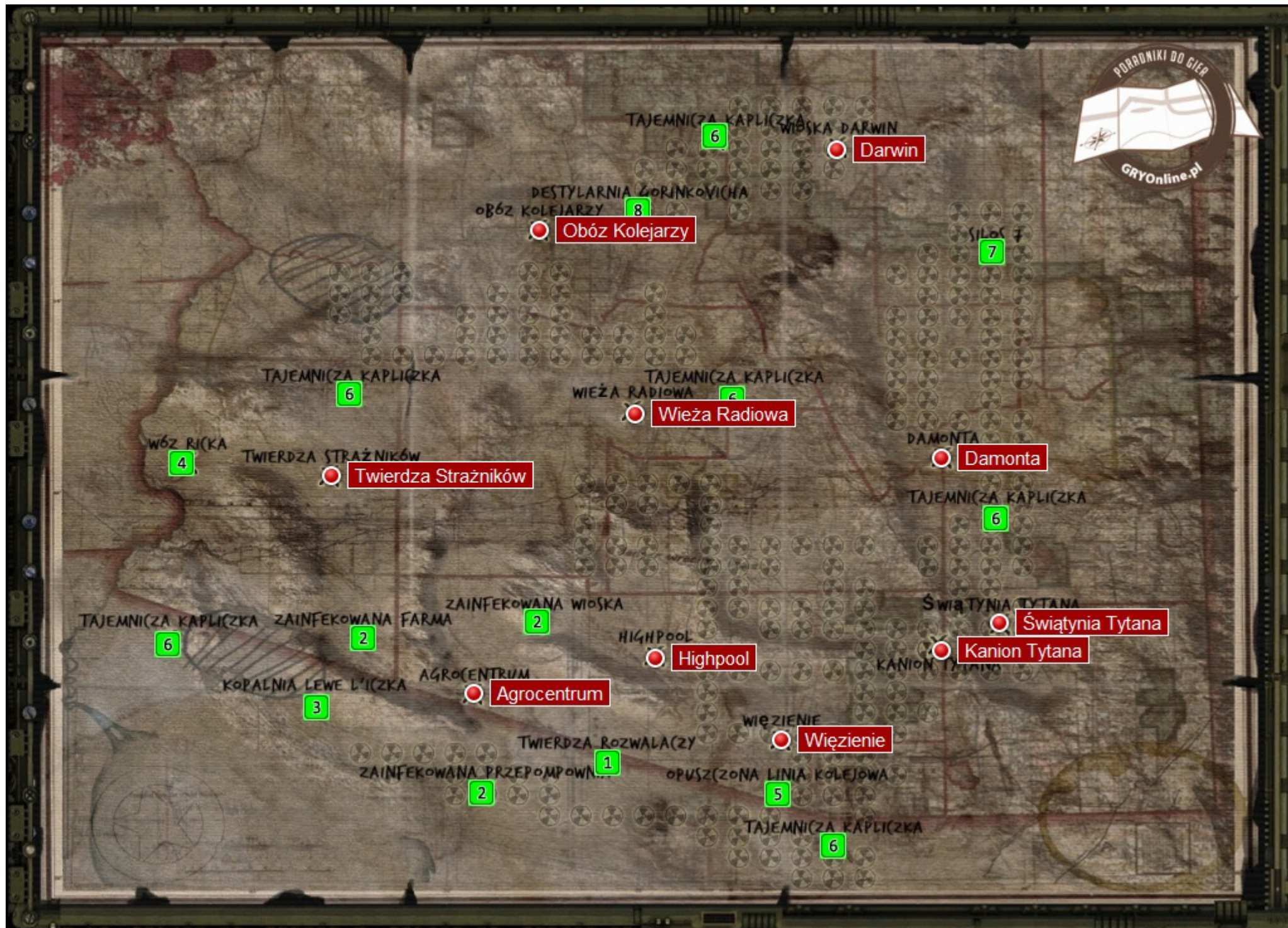
- opis przejścia gry;
- informacje o zadaniach pobocznych - zarówno tych standardowo występujących w dzienniku gry, jak i sytuacyjnych momentów, w których będziesz mógł użyć konkretnej umiejętności, któregoś z członków drużyny;
- informacje o kluczowych wyborach i ich wpływie na wygląd gry;
- spis możliwych 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 sejf, 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 robota 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 Świątyni 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.