

## **Fallout 3**

### **Nastavení:**

#### **SPECIÁLNÍ:**

1. **Síla (Strength)** – ovlivňuje hlavně, kolik toho unesete a sílu útoku na blízko a bezzbraně
2. **Vnímání (Perception)** – lepší ve všech dovednostech (výbušniny, zámky, vnímání nebezpečí, dohlednost, sluch)
3. **Odolnost (Endurance)** – fyzická zdatnost, bonus k životům a zdraví, odolnost proti jedům a radiaci
4. **Charisma (Charisma)** – ovlivní vaše jednání s ostatními (lepší obchodování a řečnictví)
5. **Intelligence (Intelligence)** – ovlivní vědu, opravy, léčení. Dostanete i více bodů s falší úrovní.
6. **Hbitost (Agility)** – má vliv na obratnost s lehkými zbraněmi a plížení.
7. **Štěstí (Luck)** – bonus ke všem dovednostem. Ovlivní šanci na kritický zásah.

Můžete nastavit maximálně stupeň 10, ale doporučuji nastavit jen stupeň 9 a získat patřičnou Bambulku / sošku na doplnění.

#### **Dovednost**

1. **Obchod (Barter)** – lepší ceny při prodeji a nákupu
2. **Těžké zbraně (Big Guns)** – vyšší účinnost velkých zbraní (raketomet, kulomet ...)
3. **Energetické zbraně (Energy weapons)** – vyšší účinnost laserové a plazmové zbraně
4. **Výbušniny (Explosives)** – lepší účinnost granátů a min a jejich zneškodňování
5. **Otevírání zámků (Lockpicking)** – u některých zámků se vám bez patřičných bodů neobjeví ani možnost zámeč zkusit otevřít
6. **Léčení (Medicine)** - procenta léčky a snížení radiace. Velmi důležitá dovednost
7. **Chladné zbraně (Melee weapons)** - vyšší účinnost zbraní na blízko
8. **Opravy (Repair)** – ovlivní opravu věcí, výrobu zbraní a celkově jste šikovnější
9. **Věda (Science)** – mimo jiné velmi důležité pro vstup do počítače a jejich hackování
10. **Lehké zbraně (Small guns)** - vyšší účinnost klasických zbraní
11. **Plížení (Sneak)** – lépe se schováte, anebo něco ukradnete. Dostanete se nepozorovaně k nepříteli
12. **Řečnictví (Speech)** – dovíte se více informací a podaří se vám některé postavy přesvědčit že máte pravdu (přitom lžete)
13. **Boj bez zbraně (Unarmed)** – ovlivní boj beze zbraní mimo boxeru a energo pěstě

Můžete získat maximální stupeň 100, ale opět se doporučuje získat jen 90 bodů a zbytek patřičnou Bambulkou / soškou dovednosti.

### **Pérka:**

Zde si můžete nastavit další speciální vlastnosti. Je jich mnoho a ovlivňuje je vaše schopnost v jednotlivých dovednostech a dalších několik ukazatelů. Popis všeho by vyžadoval speciální tabulku, ale popravdě je na každém jakým směrem chce svojí postavu zdokonalovat.

### **Bambulky / Sošky:**

<b>Dovednosti</b>	<b>Mise</b>	<b>Popis nálezu</b>
Síly	Kráčej v jeho šlépějích	V patře na stole v ložnici
Vnímání	Musíš je postřílet do hlavy	V muzeu Dave
Odolnost	Svatyně páračů (12)	Uprostřed jeskyně
Charisma	Vault 108	Klonovací laboratoř
Intelligence	Vědecké snažení	Na stole v laboratoři v River City
Hbitost	Nuca-Cola	Kancelář na skládce zelených pastvin
Štěstí	Arlingtonský hřbitov sever	Ve sklepě Arlintonova domu
Řečnictví	Záchrana z ráje	V budově Eulogyho doupě na stole
Boj bez zbraní	Sledování stop	V jeskyni Pískovce (S2)
Energetické zbraně	Americký sen	U dveří mezi lokací 2B a 2C
Těžké zbraně	Musíš je postřílet do hlavy	Velitelská ubikace ve sklepě
Léčení	Nedokonalá budoucnost	Na stole v pracovně u otce
Výbušnina	WKML vysílací stanice	V kanálu za stanicí
Chladné zbraně	Budova v Donwichi	U dveří z divokých sklepů
Opravování	Pokrevní příbuzní	V domě Evanse
Obchodování	Vědecké snažení	V regálu v jeskyni v Evergreen Mills
Věda	Vault 106	Ubikace ve východní místnosti
Lehké zbraně	Sklad národní gardy	Ve zbrojnici na poličce
Otevírání zámků	Trosky Bethesdy	Na stole s rozsvícenou lampou

### **Obchodníci:**

<b>Co</b>	<b>Kdo</b>	<b>Kde</b>
Šrot	Údržba vodárny	Megatuna
Staré knihy	Písař	Arlingtonská knihovna
Cukrová bomba	Ozáření	Stanice Sev.záp. Senec
Holoznámky bratrstva	Písařka Jamesonová	Citadela
Vše z historie	Abraham Washington	River City
Zmapování mapy	Reilly	Ranger Compound

## Lokace Valut 101:

### Dětské krůčky:

1. Jděte k otci
2. Otevřete si dvířka (podle vašeho nastavení jinak standardně [E])
3. Dojděte k bedně s hračkami a podívejte se dovnitř
4. Prohlídněte si knížku SPECIAL a nastavte si v ní počáteční vlastnosti
5. Vyslechněte otce o oblíbených pasážích vaší matky v bibli a vydejte se za ním. Po celou hru prohledávejte skříně, stoly atd. a shánějte potřebné věci, které se vám hodí, anebo je dokážete prodat.



### Rychlý růst:

1. Je vám 10 let a oslava narozenin vám přinese mimo jiné osobní PIP-Boy. Podíváte-li se na jeho menu, pak zjistíte, že jsou v něm uloženy veškeré statistiky, úkoly a mapy. V úkolech je napsáno, že si máte užít oslavu a se všemi si promluvit. Jako první je před Vámi Amata a rozhovor byste měli vést slušnou formou, ale popravdě rozhovory nemají moc vliv na vaši povahu, tak odpovídejte podle svých představ. Od dívky dostanete knížku. Hned se na ní v PIP-Boysu podívejte a klikněte na ní. Získáte ke své dovednosti +1 bod pro chladné zbraně. Projděte se po celé místnosti a získáte ještě sladké buchty a čepici, kterou si hned oblíkněte. Až si se všemi promluvíte, jděte k otci a on vás vyzve, abyste se šli podívat za Jonášem.
2. Vyjděte ven, kde dostanete další dárek a to básničku a podle navigačního kompasu najdete Jonáše (po schodech dolů). Promluvte si s ním a poté, co přijde otec, dostanete vaši první zbraň a jděte za ním.
3. Váš první střelecký výcvik je na tři terče.
4. Další úkol je těžší, protože máte zabít radioaktivního švába a tak se naučte používat VATS pro přesné zásahy.
5. Po zdárné střelbě se nechte ještě s otcem vyfotit.

### Nedokonalá budoucnost:

1. Po vyšetření se v pracovně zdržte a vyslechněte rozhovor. Přitom se pořádně rozhlédněte po psacím stole a uvidíte sošku Léčení, kterou samozřejmě seberte a vyjděte ven na chodbu. Zde obtěžuje gang hadů Amatu a tak jí pomozte a to rozhovorem s Dutchem. Toho buď přesvědčíte, anebo dojde na pěsti a boj se snažte samozřejmě vyhrát. Pak teprve vstupte do třídy a promluvte si s Brotchem.
2. Posadte se za stolek a vyplňte nesmyslný test.
3. Test odevzdejte a rozdělte si 3 x 15 bodů dovedností
4. Odejděte ze třídy

### Útěk:

1. Probuzení je kruté a vy zjistíte, že vše se změnilo. Otec je pryč a Jonáš je mrtvý. Amata vám nabídne pomoc při útěku a vy jí samozřejmě přijmete. Dostanete od ní

pistol a deset vlásenek. Než opustíte váš pokoj tak ho prohledejte a vezměte hlavně basketbalovou pátku a vše co je v lékárnice. Pátku si nastavte jako aktuální zbraň a vydejte se ven na chodbu. Zde na vás čeká stráž, ale musí se bránit švábům a tak by neměl být problém všechny zlikvidovat. Jděte podle kompasu dál, až potkáte Butcha, který vás prosí o pomoc na záchranu matky. Máte tři možnosti co udělat. Zabít ho je problém pro pozdější hru, kdy ho budete potřebovat, ignorovat ho je sice řešení, ale měli byste se rozhodnout, zda budete zlí, anebo dobří. Já se snažím získat dobrou pověst a tak jsem šel matce pomoc. Po zabití švábů, kteří jí napadli, dostanete od Butcha jeho bundu. Pokračujte podle kompasu dál, ale pamatujte si, že ne všichni musí být proti vám. Dostanete se až k chodbě, kde jsou dvě stráže a zde si můžete zastřílet, protože přímý útok s pátkou je trochu problém. Dveře za nimi jsou zamčené a tak jděte po schodech nahoru, až dojdete do míst, kde uslyšíte mluvit Amatu. Vejděte do dveří a zabijte stráž, která jí vyslyší. Otce nesmíte zasáhnout a po boji si s ním promluvte. Pokuste se od něj získat klíč a heslo. To se vám asi nepovede (když ho zabijete, tak oboje získáte) a tak jděte dál, až k místu kde najdete mrtvého Jonáše a toho prohledejte. Má u sebe zprávu od otce a tu si poslechněte. Pak se pokuste otevřít dveře za ním. Máte-li klíč, dveře se otevrou a když ne, musíte se pokusit je otevřít sponkou. Hru si proto nejprve uložte a pokuste se o odemčení. Sponku natočíte nějakým směrem a pokusíte se otočit šroubovákem. Je-li sponka natočena správně, dveře se odemknou, ale v opačném případě se sponka zlomí a musíte pokus opakovat. Dveře se dají i vyrazit, ale v případě neúspěchu se pak dají odemknout už jen klíčem, který by měl být asi v ložnici správce (já ho nehledal).

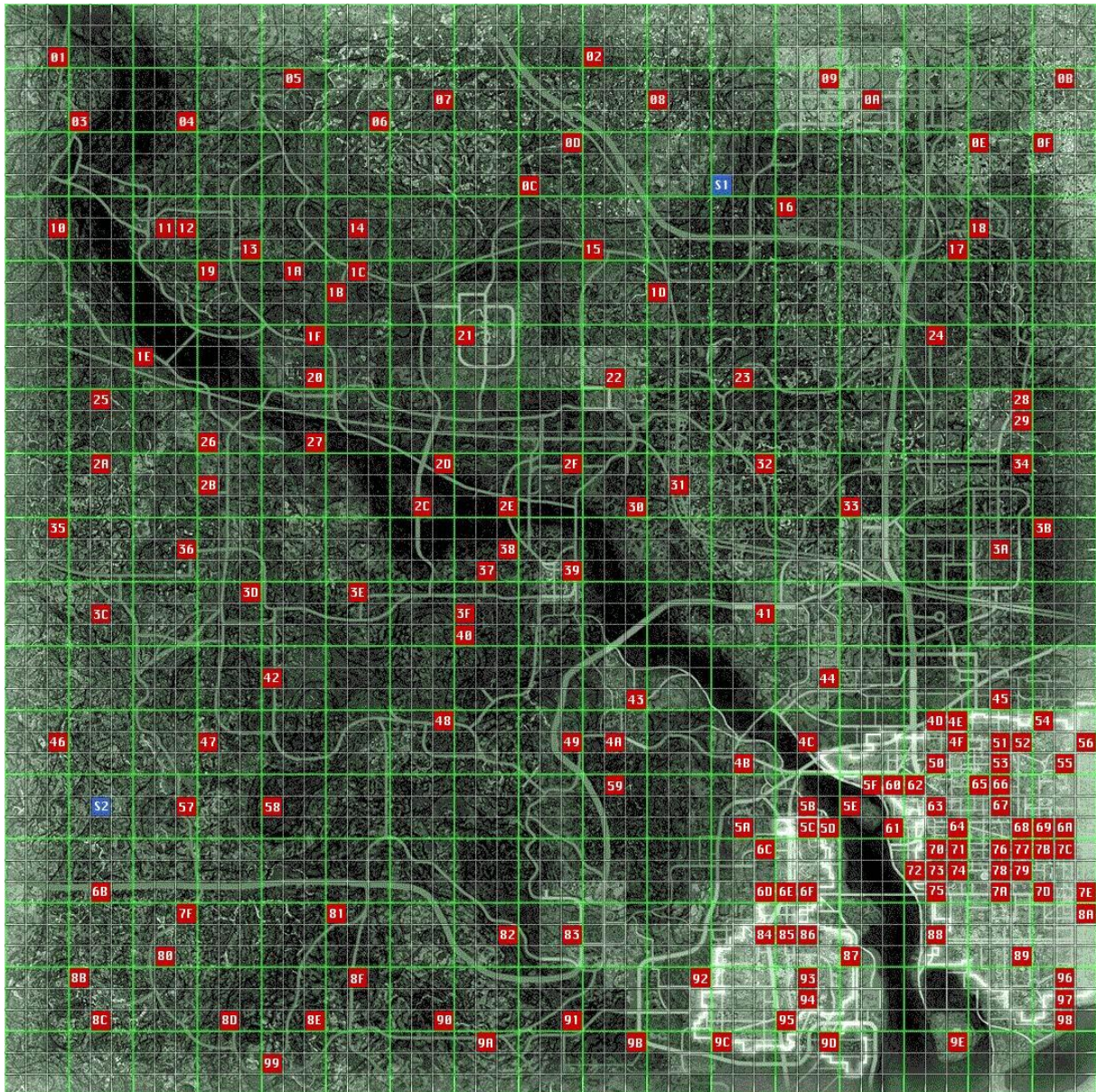
2. Jakmile se dostanete do pracovny, uvidíte napravo skříňku a v ní je heslo do počítače. Zapněte ho a heslem se dostanete k záznamům. Chcete-li se naučit hesla luštit, neberte si ho ze skříňky a hru si uložte. Zapněte počítač a máte čtyři pokusy na odhalení hesla. Vyberte ve změní znaků slovo a odpovědí vám bude počet uhodnutých písmen. Vyberte další slovo a opět odpovědí bude, kolik jste uhodli písmen. Podle odpovědí se snažte najít správné slovo, kterým se dostanete do počítače. Nepodaří-li se vám slovo uhodnout ani na čtvrtý pokus, tak se PC zablokuje a vy se do něj dostanete už jen nalezeným heslem. Pak je lepší si hru znovu nahrát a pokusit se o odhalení hesla znova. Dalším dobrým způsobem je prostě náhoda a věřte tomu, že heslo je dáno předem a může se vám podařit ho uhodnout už na první pokus. V počítači si vše přečtete a otevřete podzemní tunel.
3. Vejděte do podzemí a dojděte až ke kruhovému zavřenému otvoru. Ten otevřete terminálem u schodů a cesta ven je otevřená.
4. Poté co se východ otevře, objeví se Amata a popřeje vám šťastnou cestu. Jestliže jste zabili jejího otce, tak vám to vyčte, ale jinak se nic nemění a vy tunelem opustíte Valut 101 a vstoupíte do Velké pustiny. Před úplným opuštěním lokace máte poslední možnost na změnu vašeho jména a rozdělení bodu.

## Kráčej v jeho šlépějích

1. Podíváte-li se v Pip-Boy na mapu, uvidíte, že se vám tam objevila značka Valut 101 (49) a vy máte jít do Megatonu (59). Po vstupu vás uvítá šerif a vy využijte všechny možnosti rozmluvy. Hlavně se ptejte na otce, ale moc toho neví. Během rozhovoru dojde na téma bomby a vy úkol **Síla Atomu** přijměte. Šerif vám nabídne 100 zátek, ale pokuste se z něho získat 500. Po přijetí úkolu si opět promluvte o otci a dostanete směr pátrání
2. Nejprve si prohlédněte celé město a to hlavně Čističku vody (budete požádáni o **Opravu netěsnosti potrubí**), Hokynářství, kde se dají prodat a koupit věci. Navíc



další úkol a to pomoc při psaní knihy **Příručka o přežití**. Navštivte dále kliniku a případně požádejte o léčbu, anebo kupte nějaké věci. Jako poslední se podívejte do domu Lucase Simmse a v jeho ložnici je druhá soška Síly. Pak teprve jděte do Moriartyho nálevny a promluvte si s ním o otci. Za radu chce, ale 100 zátek a řekněte, že ho nemáte a přijměte jeho podúkol **Vyřídít Silvera v Stringile (4A)**.



## Síla Atomu

1. Potřebujete 30 bodů znalosti výbušnin. Jestli je nemáte, vraťte se k úkolu později. Dojděte k bombě a prohlédněte si jí. Zvolte možnost zneškodnit a bomba bude zneškodněna
2. Dojděte k šerifovi, který je někde u vchodu a oznamte mu splnění úkolu. Dostanete odměnu a klíče od vašeho domu. Vybavení do něj nakoupíte v hodinářství, ale zatím nemáte asi dost peněz a tak se jděte do domu jen podívat. Hlavně se podívejte na stojan figurek a umístěte tam tu, kterou máte v inventáři. Případně se v domě vyspěte

- a obnovte si zdraví. Hlavně ale váš robot dokáže dodat menší množství zdravé vody. Proto kdykoliv se objevíte v blízkosti, navštivte i svůj dům a vezměte si čistou vodu.
3. Tip: promluvte si z Burkem o možnosti bombu nechat odpálit. Dostanete od něj věci na odpálení, tak potom bombu můžete nechat opravdu explodovat, anebo vše nahlásíte šerifovi. Obě varianty mají samozřejmě svoje pokračování.

## Oprava potrubí

1. Není to speciální napsaný úkol, ale přesto se vám vyplatí ho splnit. Závady jsou tři a na opravu potřebujete mít 30 bodů znalosti opravářství.
  - a. Jedna závada je od vchodu dolů k bombě
  - b. Druhá od bomby nahoru k prázdnému domu
  - c. Třetí mezi hokynářstvím a dětmi atomu na střeše jednoho z domů
2. Po opravě jděte do čističky a oznamte hlavnímu údržbáři splnění úkolu. Dostanete za to 200 zátek.

## Příručka přežití v pustině

1. **Úvod**
  - a. Najděte Super-Mark (4B) a prohledejte ho. Jakmile ho najdete, dovíte se, že lze na mapě používat i rychlý přesuv kliknutím na objevenou lokaci. Vejděte do obchodáku a celý ho prohledejte. Vaším cílem je hlavně lednička s jídlem
  - b. Při pořádném prohledávání beden najdete klíč od lékárny, která je v protilehlém rohu, než byla lednička. Vstupte do lékárny a na zdi v lékárnice najdete léky.
  - c. Než se vrátíte k Moře a nahlásíte jí splnění úkolu, začněte plnit úkol Tihle.
2. **První kapitola**
  - a. Dostanete nabídku pokračovat první kapitolou a to je nechat se ozářit radiací.
  - b. To není tak velký problém, jak by se mohlo zdát. Jděte dolů k bombě a postavte se k její blízkosti. Radiace by stoupala hodně pomalu a tak se napijte vody, která je na zemi. Pití opakujte a radiace vám bude stoupat opravdu rychle. Jakmile dosáhnete radiace 200, budete o tom informováni a vy se můžete vrátit k Noře, anebo vydržíte až do radiace 600 a teprve potom se vrátíte. Nora vás vyšetří a zároveň uzdraví. Ozáření 600 má však menší vedlejší účinek.
  - c. První kapitola však ještě není u konce a čeká vás minové pole (23). Je trochu dál, ale procházka pustinou přes Šrotiště (32) je docela pěkná. Jakmile dojdete k minovému poli, zvolte si pohled ze shora a pátrejte po okolí. Míny jsou docela dobře vidět a tak se jim z dálky vyhněte. Dojdete tak do středu osady na dětské hřiště. Tím jste úkol splnili, ale je dobré jednu minu vzít sebou. Musíte postupovat opatrně. Mina se aktivuje kousek od vás a než vybuchne, musíte ji sebrat. Jakmile budete minu mít, přeneste se k Noře a minu jí dejte. Budete samozřejmě vyzván v pokračování. Navíc je v minovém poli za plotem ostřelovač. Dost vám znepříjemňuje život, ale není dobré ho zastřelit, protože to je jedna z obětí vašeho úkolu **Jen obchod**.
3. **Druhá kapitola**
  - a. Cesta vás zavede do Vlažných stok (61). Je to kousek za řekou a tak se tam vypravte. Než vstoupíte do podzemí, zvolte si zbraň obušek a vejděte. První tři krtkokoptany zabijete obuškem lehce. Jsou hned nahoře, ale cesta dolů vede kolem počítače, kterým vypnete chodbové dělo, ale jen když máte znalosti



vědy na 50. Bez vypnutí děla se to asi nedá zvládnout a vy potřebujete pro nepovinný úkol zabít obuškem ještě sedm oblud. Ať se rozhodnete, tak nebo tak, vraťte se potom k Noře a nahláste jí splnění úkolu.

- b. Po rozmluvě s Norou se vraťte do Vlažných stok a přes vodu dojděte na ostrov do Památníku Anchorage (5E). Vejděte prvním vchodem (služebním) a teď postupujte velmi rychle. Na první křižovatce doprava a v zátočině je na zemi hnízdo, do kterého položte pozorovatele a rychle ven z památníku. Tím splníte i nepovinný úkol a nikoho nezabijete. Opět nahláste splnění úkolu, ale netěšte se, že by to byl konec.
- c. Máte totiž před sebou opravdu těžkou zkoušku. Vyjděte tedy ven do pustiny, najdete nějakého protivníka a nechte se zmasakrovat pod 50% zdraví a když budete mít štěstí získáte, i nějakou zlomeninu a poté rychle k Noře, která vás vyléčí. Docela dobrý tip je přenést se na minové pole a na jednu minu stoupnout. Poškození by mělo být přesně takové, jaké potřebujete.

#### 4. Třetí kapitola

1. Máte před sebou poslední kapitolu. Asi jste ještě nebyli v River City a tak se přeneste k Vlažným stokám a odsud podél vody dolu na jih až k Veffersonovu památníku (9E). Odsud pak na východ k River City (98). Vyjděte nahoru a na sloupě je vypínač, kterým přivoláte most ke vstupu na loď. Přejděte most a promluvte si se stráží. Pak vejděte do lodě a promluvte si s jednotlivými lidmi, kteří vědí něco o historii. V tržnici najdete Bannona a Seagrava. V hotelu na horní palubě je Věra a v baru na spodní palubě je Bonne.
2. Promluvte si se všemi a to třeba i několikrát. Mělo by se vám podařit splnit jednotlivé části úkolu a to zjistit historii River City a to i z nezávislého druhého zdroje. Tím ale zjistíte nepřesnosti v historii a máte za úkol zjistit správnou historii. Nejvíc vám asi poví Bonne, a ta ví, i kde je někdo, kdo ví vše přesně a správně. Je to Pinkerton a bydlí někde na druhé straně lodi.
3. Když budete mluvit s Věrou v hotelu, promluvte si s ní o Brianovi, jestliže máte v té době rozehraný úkol Tihle.
4. Opusťte přes most loď a dejte se po břehu k její oddělené přední části. U ní je provizorní most, který vede ke dveřím. Ty se vám asi nepodaří otevřít a tak skočte do vody a plavte podél lodi. Za rohem pod vodou uvidíte náznak chodby a tam jsou i dveře, kterými se dostanete do lodi. Jste stále pod vodou a tak postupujte rychle. Jakmile budete mít možnost se nadechnout, využijte toho a pokračujte dál. Za chvíli se dostanete z vody, ale cesta bude dost komplikovaná a těžko se popisujete. V jednom místě je velký problém a to plyn a oheň, kdy hrozí nebezpečí výbuchu. Vraťte se tedy do chodby a do místnosti střelte. Dojde k výbuchu a vám se nic nestane. Hledejte prostě v horních patrech a jistě najdete místnosti, které Pinkerton obývá. Dveře se nedají otevřít přímo a počítač vedle je jen nástraha, která vybuchne. Dveře se otevřou tlačítkem na druhé straně místnosti. Poté co se dostanete dovnitř, si promluvte o historii lodi a po návratu k Noře máte úkol splněn.
5. Vydejte se do pustiny k zařízení RobCo (8F) a vstupte do haly. Zde doprava ke schodišti a po něm až nahoru ke dveřím do kanceláří a jídelny. Vejděte dovnitř a doleva, kde se chodbou dostanete do dalších kanceláří. Zde doprava a za rohem je schodiště nahoru k počítači. Poté, co si ho prohlédnete a nainstalujete procesor, aktivuje se ochrana budovy a všichni roboti budou proti vám. Dostanete ihned nepovinný úkol a to přeprogramovat počítač. Do počítače se dostanete, jen jestliže máte vědu na úrovni 50. Poté se vraťte k Noře pro další úkol.

6. Přeneste se trochu blíž a to asi do Jeffersonova památníku a odsud přes vodu ke knihovně. Jakmile vejdete do knihovny, osloví vás písař a po slibu, že mu budete nosit staré předválečné knihy, vám dá heslo do počítače. Ten je na pultě v hale a získáte z něj katalog knih. Pro splnění vedlejšího úkolu musíte dále do budovy. Projděte dole mezi schodišti a v další hale vlevo od schodiště. Chodbou dojdete ke dveřím do archivu a po schodech nahoru. Zde doleva a dále nahoru. Dost těžko se to popisuje, ale radar by vás tam měl dovést. Nevstupujte do dětského oddělení, ale v tom okamžiku jste blízko. Centrální počítač je uprostřed místnosti za haldou botelu a dostanete se k němu po malých schůdkách. Vstup do něj je bez problémů a tak získáte chybějící data a vraťte se k Noře.
7. Tím máte tento úkol kompletně za sebou.

## Tihle

1. Tento úkol jste od nikoho nedostali, ale když se podíváte od Super-Marketu trochu na jih pod dálnici, potkáte malého chlapce Bryana, který vás poprosí o pomoc při hledání otce. Cesta vás zavede do Grayditchu (6C) do jejich domu. Zde najdete ale otce mrtvého a v jeho kapse klíč, který si vezměte.
2. Vyjděte z domu a najděte chlapcovu skrýš. Řekněte mu o otcově smrti a poproste ho, aby vám řekl vše o sousedech, co ví. Pak prohledejte okolní domy, ve kterých bydleli, a hlavně dřevěnou chatu, mezi skrýší a jeho domem. Klíče od chaty jste našli u jeho otce a tak vejděte dovnitř. Počítač se vám asi nepodaří spustit a tak využijte hesla, které se povaluje na jednom stole. V počítači se podívejte na soukromé poznámky doktora Leska a dovíte se, že musíte navštívit stanici metra Marigold (6D). Vstupte do metra a to celé projděte. Najdete hlavně doktora Leska a promluvte si s ním o mravencích. Dovíte se, kde je královna a její strážce.
3. Projděte místností doktora a dostanete se za zával, kde je vchod do podzemí, ve kterém jsou strážce, které zabijte a královna, kterou nesmíte zranit.
4. Po zabití strážce se vraťte k doktorovi a řekněte mu tu radostnou zprávu. Promluvte si s ním a po jeho odchodu získáte Mravenčí Sílu.
5. Vydejte se nazpátek k chlapci, který je stále ve své skrýši. Bude potěšen, že je klid a dovíte se, že otec mluvil o nějaké příbuzné, která bydlí na River City na lodi. Její jméno je Věra.
6. Věru najdete na lodi v horním patře u hotelu a při rozmluvě ochotně souhlasí s tím, že chlapce nechá u sebe. Jakmile to chlapci vyřídíte, je úkol splněn.



## Pokrevní příbuzní:

1. Při rozhovorech v Megatuně jistě narazíte na Lucy West a dostanete od ní úkol donést dopis jejím příbuzným.
2. Vydejte se tedy do Arefu, což by neměl být problém a osada je nahoře na rozbité dálnici. Jakmile se přiblížíte, budete přivítáni střelbou, kterou ale neopětujete a dojděte



si se stráží promluvit. Dovíte se od Evanse, že má problémy s RODINOU a potřebuje zjistit, zda jsou všichni v pořádku.

3. Vydejte se tedy dál a postupně navštivte všechny domy. Ty jsou sice zamčeny, ale dialogem nebo klávesou [A] zaťukáte a následně můžete vstoupit do domu a rodinu zkontrolovat. Jako třetí dům je Evanse a do toho se pokuste vloupat. Získáte mnoho munice, ale hlavně sošku Opravování.
4. Jako poslední je dům Westů, ale jakmile vstoupíte, najdete všechny mrtvé. Prohlídněte si je a podle vašich znalostí se dovíte, co jim je. Moje znalosti stačily na informaci, že jsou jejich hrdla prokousnuta a to až na kost.
5. Vraťte se k Evansovi a informujte ho, co jste zjistili. Zeptá se vás na chlapce, ale ten v domě nebyl a tak se ho vydejte hledat. Na mapě jsou tři místa, kde by banda mohla být a vy začnete Stanicí Senaca. Vejděte dolů do metra, až narazíte na dva ozářené chlápky. Promluvte si s nimi a zjistíte, co shánějí a za co rádi zaplatí. Poté přejděte do místnosti s radioaktivními sudy a poklopem v podlaze pokračujte dál. Dostanete se tak do metra, ve kterém je nastraženo hodně nášlapných min, ale najdete zde i předsunutou hlídku RODINY. Promluvte si s ním a snad se vám podaří ho přemluvit, nebo podplatit, aby vás pustil dál. Otevře vám pletivo i dveře za rohem a dostanete se do další části metra.
6. Za chvíli byste měli dojít do místa, kde je usídlená RODINA a protože jste postupovali doteď klidně, nebude vás ani zde nikdo obtěžovat a můžete si se všemi promluvit. Karl v krámkách vám při trošce štěstí řekne heslo k terminálu, kde je Lan a Vance vám může říct heslo k počítači RODINY, který je dole v hale. Prozatím vyjděte nahoru k zavalenému vchodu do metra a přes počítač otevřete dveře, za kterými sedí Lan a promluvte si s ním. Při rozhovoru mu dejte dopis od jeho sestry.
7. Vraťte se k šéfovi a řekněte mu o chlapcovu rozhodnutí. Proberte s ním opět všechna témata a nakonec se mrkněte do počítače RODINY.
8. Všechny zjištěné informace jděte vyřídít Evansovi a úkol je splněn.

### **Pokračování v hlavní linii (krácej v jeho šlépějích)**

3. Jděte do Springvale k domu, kde Silver bydlí. Poté, co do domu vstoupíte, si s ním promluvte a v rozhovoru se snažte od ní získat všechny zátky za slib, že Moriartimu oznámíte, že je mrtvá. Mělo by vám to přinést 300 zátek a můžete vyjít ven. Doporučuji prohledat všechny schránky, domy a hlavně školu (43). Poté se vraťte do Megatomu.
4. Poté, co nahlásíte splnění úkolu, promluvte si opět o otci (možná zaplatíte za informaci 100 zátek) a dovíte se o Rádiu Galaxy News
5. Musíte ho najít a první cesta vede ke stanici metra Farragut západ (4C) a vy vejděte do stanice.
6. Cesta metrem je dost přímá a nedá se zabloudit, i když lze najít dost zákoutí. Takto dojdete až k místnosti, která je rozdělená plotem a jedněmi dveřmi za kterými je počítač. Za plotem pokračujte metrem až do další lokace města a zde najdete východ na povrch. Stanice se jmenuje Chevy Chase sever. Hru i uložte a věci, které jste nasbírali, prodejte rychlým přesunem v Megatuně a vraťte se nazpátek. Prohledejte okolí a určitě narazíte na skupinku lidí, která vás vyzve, abyste je následovali. Držte se jich a pomáhejte jim likvidovat protivníky, až dojdete na náměstí, kde je rádio.
7. Dojděte ke dveřím do rádia a promluvte do kecafonu. Jestliže je náměstí prázdné, dveře se otevřou, ale v obou případech dostanete za úkol získat od mrtvého vojáka zbraň Tlust'ocha. Na náměstí ho jistě najdete a poté co ho seberete a případně úplně vyčistíte náměstí, vstupte do rádia.

8. Vyjděte po schodech až nahoru a promluvte si se Žlutým psem. Zeptejte se ho na otce pro splnění tohoto úkolu a pak si promluvte i na jiná témata. Mělo by se vám podařit od něj získat dva úkoly a to **Vědecké snažení** a **Rádio Galaxy News**.

## Rádio Galaxy News

1. Do rádia se dá jít několika způsoby:
  - a. z náměstí GNR (50) se přeneste do River City a odsud na sever k Anacostijkému přechodu (97) a vejděte dolů do metra. Cesta metrem je dost jednoduchá a jste u budovy muzea.
  - b. Druhá cesta je z náměstí GNR jít směrem na Cheva Chase východ (4F) a vstoupit dolů do metra. Podle kompasu se pak dostanete dál.
  - c. Ze studia odejít zadním východem přes rozbořenou část domu dolů ke zbořenému automobilovému tunelu a přes něj dál do stanice Dupont (60) a pak opět dolů do podzemí a podle kompasu.
2. Všechny cesty vás dovedou k technickému muzeu (7A) a poté co vstoupíte, najdete v hale na zdi počítač, do kterého se bez problémů dostanete. Měla by vás zaujmout zpráva #000, kterou si přečtete. Dovíte se něco o lupu, a když se vrátíte do hlavního menu, volba se přečísluje na #001 a tak na ní opět klikněte. Objeví se další volby a to 009, 019, 030 a 049. Opusťte počítač, vyjděte nahoru na ochoz a v rohu, kde je ochoz zavalený, vejděte do dveří a postupujte jedinou možnou cestou, až se vrátíte na ochoz za závalem. Projděte dvojitými dveřmi a najdete dva počítače na zdi. V jednom z nich bude zpráva #002 a pod ní další čísla a to 024, 038, 053 a 088. Opusťte opět počítač a dveřmi vedle projděte do místnosti s raketou. Úplně dole je další počítač se zprávou #003 a pod ní čísla 009, 105, 111 a 113. Zamyslete se nad čísly a zjistíte, že v každé volbě je jen jedno prvočíslo. Teď tedy klidně zvolte volbu #113 a jděte chodbou k Satelitu Virgo 2, kde z něj sundejte parabolu. Známou cestou se vraťte nazpátek a na terminálech proveďte volby. U volby #002 to je #053 a u #001 to je #019. Po zadání posledního čísla se dovíte, že lup je schován v sejfě ochranky v horních patrech a parťák že vás čeká u Metra Jury Street.
3. Vyjděte tedy ven z muzea a vydejte se směrem k Washingtonskému památníku. Ten se dá najít lehce, ale cesta to je už dost obtížná. Až dojdete k památníku, otevřete si přes terminál vrata a vejděte dovnitř.
4. Výtahem vyjed'te nahoru (chvilí to trvá) a opravte vysílač. Pak se vraťte rychlým přenosem na náměstí GNR a ke Žlutému Psu. Promluvte si s ním a úkol je za vámi.

## Vědecké snažení

1. Vydejte se do River City (98) a vejděte na loď (viz. Příručka o přežití kapitola 3) a se stráží si promluvte o doktorce Li.
2. Poté co vstoupíte na loď, se podívejte po známých místech a v chodbě kde je hotel najdete i laboratoř, ve které si promluvte s doktorkou Li o otci a o projektu čistota.
3. Zjistíte, že by otec mohl být v blízkosti památníku Joffersona (9E), ale než laboratoř opustíte, prohledejte stoly a najdete sošku Inteligence. Navíc by vás měl oslovit (případně ho oslovte vy) doktor Zimmek a zadá vám úkol najít jeho Androida (**Replikovaný člověk**).
4. Dojděte k památníku a vejděte do dveří ve zdi (Muzeum a obchod). Na křižovatce se dejte doprava a v další místnosti hledejte dveře do Rotundy Jeff. Památníku. Jedná se vlastně o řídicí místnost projektu Čistota.

5. Vyjděte na schody a zde najdete otcovy pásky, které si samozřejmě poslechněte a to hlavně pásku č. 10.
6. Vaše další cesta za otcem by měla vést do Vaultu 112. Přeneste se tedy k Vaultu 101 a odsud pěšky podle mapy. Přitom si můžete odskočit ke stanici Jury Street (48) a vzít to přes Evergreen Mills (58). Pozor, osada má silnou obranu a uprostřed v elektrické kleci je SuperMutant. Podívejte se navíc do slévárny a v ní do dveří Bazaru, kde najdete propadlou podlahu. Tím se dostanete do podzemí, které projděte a až vzadu za kulečnickem najdete obchod. Vedle něj v malé jeskyňce je ponk a za ním na regálu figurka Obchodování. Postupně, tak dojdete až ke garáži Smitha (57). Vejděte dovnitř a v hale vypínačem otevřete poklop v zemi a jděte dolů. Dojdete tak až ke dveřím do Vaultu 112. Otevřete je a pokračujte přes několik dveří dál až k robotu, který vám nabídne relaxační oděv.
7. V itineráři si ho oblíkněte a jděte dolů do relaxační místnosti a ulehněte do prázdného funkčního lehátka

## Ulice odpočinku

1. Probuzení je divné a zmatené. Místo Pip-Boys máte krásné dětské hodinky a nic není zničené. Jako první si promluvíte s Betty a pak se všemi lidmi, které potkáte. Mezi nimi musí být Dithersová a ta jediná ví, že to vše je jen fixe a že není lehké se vrátit do reality. Přesto se dá tento svět opustit dvěma způsoby:

### Probuzení s dobrou karmou:

1. Poslechněte starou paní a najděte opuštěný dům. Vejděte do něj a prohlídněte si předměty dole v hale. Klikněte na jeden a uslyšíte tón. Jestli se za tónem ozve ještě „kváknutí“, zvolili jste špatný předmět. Vaším úkolem je kliknout 8x na nějaký předmět a to ve správném pořadí. Přitom na něco budete muset kliknout i 2x. Pro lepší pochopení vám poradím, začněte rádiem a pak je to již na vás.
2. Pro ty, kteří to nezvládnou je postup následující: rádio, džbán, trpaslík, džbán, tvárnice, trpaslík a láhev.
3. Po tomto zadání se na stěně objeví terminál a vy si přečtete nejprve všechny zprávy a jako poslední aktivujete Čínskou armádu. Po té vyjděte na ulici a opatrně dojděte k Betty a promluvíte si s ní. Po rozhovoru uvidíte dveře, kterými se vrátíte do normálního světa.
4. Pro ukončení úkolu si promluvíte s otcem.

### Probuzení se zlou karmou

1. Betty vám dá pár úkolů a vy je musíte splnit.
2. Rozbrečte Timmyho a to buď řečmi, anebo mu prostě nějakou ubalte za ucho. Za splnění úkolu vám Betty odpoví na jednu otázku a dá vám další úkol.
3. Musíte rozhádat Rockwellsovi. Opět se to dá vyřešit řečnický, že přesvědčíte Janet, že její manžel líbal jinou ženu, anebo jít do domu Simpsonových a vzít nahoře v ložnici spodní prádlo, které dáte do sklepa v domě Rockwellsových a pak si s Janet promluvíte a naznačíte jí, aby šla za vámi. Poté co jí dovedete do sklepa a uvidí noční košilku, je úkol splněn a Betty vám odpoví na další otázku, ale dá i další úkol
4. Musíte zabít nějakým nápaditým způsobem Mabel Hendersonovou. Jděte k ní do domu a pohrajte si třeba s troubou a pak jí poproste, aby vám upekla koláč. Není to však jediný způsob zabití. Opět to jděte oznámit Betty a dostanete poslední úkol.

5. Máte si vzít masku a nůž a pozabíjet všechny obyvatele ulice. Nejtěžší je vlastně všechny najít. Po těchto úkolech se nedivte, že vám karma klesne.
6. Úkol je hotov a slib, který vám Betty dala, splnila a vy jste volní. Promluvte si s otcem a úkol je u konce.

## Životodárná voda

1. Vaším cílem je jít s otcem do River City. Ten jde sice pomalu, ale jakmile se dostanete do laboratoře, bude tam a vy si vyslechnete jeho rozhovor s doktorkou. Pak si s oběma promluvte a vydejte se do Joffersonova památníku. Při cestě musíte vědce ochránit a před vchodem do památníku si s nimi ještě promluvte.
2. Jste členy týmu a vaším úkolem je ochrana vědců. Vstupte tedy opět do památníku a zlikvidujte všechny mutanty, kteří tam jsou včetně sklepení. Jakmile je v podzemí bezpečno, dostanete o tom informaci a zprávu, abyste se vrátili k otci a oznámili mu, že mohou všichni vstoupit.
3. Dojděte spolu do centra k počítačům a zeptejte se otce, co máte udělat. Vaším úkolem tak bude zprovoznit pumpu na odčerpání vody. Jděte tedy do sklepa až úplně dolů k nádržím s vodou a zde zapněte na zdi vypínač kontroly zatopení.
4. Poté se vraťte k otci a vyzvedněte si od něj pojistky a opět dolu do sklepa. Zde podle mapy najdete pojistkové skříně a zasuňte pojistky. Teď už jen nahodit počítače a k němu se dostanete o patro výš za velkými dveřmi, které dosud nešly otevřít.
5. Po zapnutí počítače nechoďte nahoru k otci, ale promluvte si s ním přes interkom, který je na zdi. Dovíte se, že je ucpaná jedna z trubek a tak jděte až úplně nahoru a najdete poklop do kanalizace. Vystupte do ní a najdete kohout, kterým otočte. Díky tomu se sice podaří vodě vytéct, ale uzavře se vám cesta, kterou jste přišli. Jděte tedy kanalizací dál a dostanete se k nádržím ve sklepení. Odsud již cestu do Velína k otci znáte, ale pozor na patře s počítačem vás překvapí voják Enklávy. Ty jsou pak i nahore ve Velíně u otce.
6. Jste svědky toho, jak se otec obětuje, aby umožnil útěk ostatním. Promluvte si tedy s doktorkou a vydejte se s ní do nouzového východu. Je to malý poklop za rohem v hale. Dole si s doktorkou promluvte a všichni společně se vydejte na cestu. S doktorkou komunikujte často. Vždy v nové lokaci jí řekněte, aby na vás počkala a teprve až prostor vyčistíte, jí řekněte, ať jde dál. Asi v polovině se dovíte, že je Garza nemocný a buď mu dáte 5 stimpaků, anebo doktorku přemluvíte, aby ho nechala na místě a pokračujte dál až do Citadeli (87). Pozor za posledními dveřmi je stráž Citadeli a tak ji nenapadněte, nebo se do města nedostanete.

## Sledování Stop

1. Doktorku jste doprovodili a jděte s ní do laboratoře, kde si promluvte s písařem Rothchildem a to hlavně o přístupu k předválečnému počítači. O projektu G.E.C.K nic neví, ale umožní vám přístup k počítači Vault-Tecu v archivech Citadely. Vyjděte tedy z laboratoře a vstupte do chodeb okruhu „A“ kde jsou počítače.
2. Prohlídněte si všechny menu počítače a svůj zájem směřujte hlavně na Vault 87. Se získanými informacemi se vraťte k písaři a poproste ho o informaci, kde se dá Vault 87 najít. Dovede vás k mapě a poradí, že do Vault 87 (35) se dá asi dostat přes Lamplighské jeskyně v Little Lamplight (3C).
3. Než Citadelu opustíte, promluvte si s písařkou Janesonovou, která je někde v chodbách okruhu A.



4. Oblast 87 je daleko a tak se rychlým přenosem přeneste do Garáže Smitha (57) a odsud pokračujte pěšky.
5. Vydejte se nejprve na západ a najděte vchod do jeskyně v pískovci (S2). Je docela těžké místo najít (neoznačí se vám na mapě), ale na místní mapě se objeví značka vchodu a z jeskyně vyzařuje světlo. Vejděte do jeskyně a v jednom koutě u mrtvoly najdete sošku Boj beze zbraní. Odsud pokračujte na Severozápad do Tunelu Yau Guai (46). Blízko tunelu je na kopci nějaká zničená stanice. Vejděte do tunelu a celý ho projděte až k doupěti. Zde vás čeká další část labyrintu a vaším cílem je malé vodní jezírko. Někde na jeho břehu na bedně je soška plížení. Labyrintem se vraťte na povrch a pokračujte na sever k vašemu cíli.
6. Případně se vydejte ještě kousek na jih do Girdershade (6B) a tam získáte úkol **Výzva Nuka-Coly**.
7. Poté co dojdete do Little Lamplight, najděte vchod do jeskyně a vstupte do ní. Dojděte až k provizorní hradbě a promluvte si se stráží. Ta vás odmítne pustit dál a chce, abyste jí přesvědčil o vašich úmyslech (pozor dá se přemluvit) a dostanete vedlejší úkol **záchrana z ráje**.

## Záchrana z ráje

1. Vydejte se do Paradis Falls (21) a získáte do něj vstup. Dá se to provést několika způsoby a to úplatkem, získáním otroků (úkol **Jenom obchod**), anebo prostou střelbou. Pro ty co hrají za dobro, tak zde za zabití otrokáře nedostanete minusové body. Boj to ale bude dost nerovný.

## Jenom obchod

1. Tímto úkolem si silně poškodíte svojí dobrou karmu, ale proč se nepustit do obchodu, díky kterému získáte vstup do Paradis Falls. Rozhovor s Grousem volte tak, abyste mu slíbili sehnat nějaké otroky. On vám na splnění úkolu dá omračující pušku a seznam lidí, které chce. Jsou celkem čtyři a to:
  - a. Akansas v minovém poli. Musíte postupovat opravdu potichu a dostat se do jeho blízkosti. Znehybněte ho omračujícím výstřelem, oberte ho a nasad'te mu obojek. Poté se vraťte k Grousovi pro další obojek
  - b. Flak v River City. Protože si nesmíte znepřátelit obyvatele lodě vloupejte se v nočních hodinách na horní palubě do místnosti, kde Flak spí. Nesmí tam být, ale nikdo jiný. Omračte ho a nasad'te mu obojek tak, aby vás nikdo neviděl a skočte nahlásit chycení dalšího otroka a pro nový obojek.
  - c. Red v Big Townu. Dojděte do osady a udělejte úkol **Velké nesnáze v Big Townu**. Poté teprve najděte Reda a nasad'te mu obojek.
  - d. Susan Lancaster v Tempennyho věži. Splňte úkol **Tempennyho věž** a poté Susan nasad'te obojek.
2. Jakmile získáte otroky, uvolní se vám vstup do Paradis Falls

## Velké nesnáze v Big Town

1. Stráž v Big Townu (39) vás sice zastaví, ale po rozmluvě vás pustí dál.
2. Promluvte si v osadě se všemi a dovíte se, že je stále napadají mutanti a unášejí jejich lidi. Nakonec dostanete úkol, abyste tyto lidi zachránili. Vydejte se k policejní stanici Germantown (22). Plotem projděte ke stanům a pak obejděte celou budovu. Dveře, které jsou dole, se vám asi nepodaří otevřít a tak jděte zbouranou stranou po schodišti

nahoru a zde vstupte do horního patra. Celé ho projděte a na konci po schodišti dolu, kde najdete vězeňské cely a v nich najdete vězně. Klíče jsou u jednoho mutanta, kterého jste cestou zabili. S vězněm si promluvte a dostanete nepovinný úkol a to zachránit prcka, kterého najdete ve sklepě a pak se už jen všichni dostaňte do Big Townu.

3. Zde si promluvte o své odměně a nakonec mimo úkol jim slibte pomoc při následném útoku. Jinak budou za chvíli všichni mrtví a vy pro úkol Jen obchod potřebujete zajmout Redyho.

### **Tenpennyho věž**

1. Jakmile se dostanete k bráně Tenpenny Tower (8E) promluvte si s Roy Phillipsem, ale moc neuspějete a pak přistupte sami ke zvonku. Jestli jste se sem dostali přes Burkeho (úkol Síla Atomu), vstoupíte dovnitř bez problémů, ale jinak musíte zaplatit 100 zátek.
2. Vevnitř si promluvte s Gustavem a při rozhovoru mu slibte, že mu pomůžete od Roye za nějakou odměnu. Ta je 500 zátek, ale dá se to zvednout až na 700. Promluvte si se všemi lidmi a poté vyjděte ven (stiskněte tlačítko vedle vrat). Jděte k Warringtonskému nádraží (8D) a vstupte dolu do tunelů. Ty projděte až na samotný konec, kde vás zastaví stráž. Přes ni se dostanete plotem až k Royovi a promlute si s ním. Další postup je jen na vás:
  - a. Splňte slib lidem a prostě Roye zastřelte a s ním i Lynn a Michaelu. Pak se vraťte ke Gustavovi a oznamte mu, že je úkol vyřešen.
  - b. Zraďte lidi (#1) a od roje odejděte přes Warringtonskou stanici (východ je nahoře, odkud vás poprvé vyzvala stráž, abyste zastavili) a vraťte se do věže, kde zmasakrujte vše živé mimo Tenpennyho. S tím si promluvte, jestli by nechtěl nové nájemníky a on s tím bude souhlasit, jestliže jsou všichni ostatní opravdu mrtví.
  - c. Zraďte lidi (#2) a to tím, že ukradnete Gustavovi klíč a jděte za domem do strojovny, kde zničte generátor, anebo počítač. Vrata zůstanou otevřena a vy se setkejte s Royem, který vás odmění
  - d. Poslední variantou je nenásilná cesta. Jděte ve věži za recepcí do výtahu a hlídku u dveří přemluvte, aby vás postila k panu Tenpennymu. Tomu namluvte, že ostatním nebude vadit jejich přítomnost a on svolí, jestliže se vám podaří přesvědčit paní a pána Wellingtonovy, pana Linga a slečnu Montenegro a Lancaster. Jděte do druhého patra a otevřete dveře na východní zdi. Hned za dveřmi vpravo je stůl a na něm milostný popis. Ten seberte a ukažte paní Wellingtonové. Tím byste měli mít tři lidi z krku, protože zabije manžela i slečnu a sama uteče z věže. Já ale zvolil taktiku všechny přemluvit, že s novými sousedy souhlasí a šel to oznámit majiteli. Ten na základě toho souhlasil s přistěhování Roye a jeho soukmenovců (jestliže se vám nepodaří někoho přesvědčit, mělo by jít ho zabít, jestliže není nikdo nablízku a tím získat vlastně jeho „hlas“). Navštivte tedy opětovně Roye a řekněte mu, že vstup je volný. Po nastěhování vyčkejte víc jak 48 hodin a jděte se do věže podívat, jak spolu bydlí. To bude, ale překvapení.

### **Pokračování v úkolu Záchrana z ráje**

2. Poté co se dostanete dovnitř, najdete první dítě a osvobod'te ho. Odmítne odejít, dokud neosvobodíte zbylé dvě děti, které jsou v jiné části. Otevřete jejich dveře (první plot se dá obejít) a pusťte je. Vraťte se k prvnímu dítěti a oznamte mu, že jsou všechny volné.

3. Podívejte se ještě po hlavní budově (Eulogyho Doupě) a zde v hlavní místnosti na stolku u počítače najdete sošku Řečnictví.

## **Pokračování v úkolu Sledování stop**

8. Vraťte se do jeskyně k provizorní hradbě a požadujte vstup za záchranu dětí. Jakmile se dostanete dovnitř, promluvte si s mladým starostou, jak se dostanete do oblasti 87. Dovíte se, že je jen jedna cesta a druhá je díky zavřeným dveřím nedostupná. Dveře se dají otevřít počítačem a o tom ví něco jen Josef. Vydejte se za ním (podle mapy) a najdete velkou jeskyni. Promluvte si s ním a poproste ho, aby vám počítač zapnul. Musíte jít za ním k počítači a dostat se do něj a odemknout dveře vedle něj. Tím se dostanete dál k oblasti 87. V případě že se vám to nepovede, anebo nechcete tuto zkratku využít, postupujte oklikou podle mapy Vražedným průsmykem.
9. Po toulkách jeskyněmi se vám asi stane, že potkáte kluka s klaunským kloboukem a on vás poprosí o doprovod do Big Townu (39).

## **Hledání rajske zahrady**

1. Poté co odemknete dveře, anebo projdete průsmykem, vstupte do reaktoru. Vaše cesta povede po schodech stále nahoru přes ubikace do testovací laboratoře. Chodbou až k červenému světlu na stropě a na následující křižovatce promluvte do Interkomu. Ten na druhé straně ví, jak získat G.E.C.K. a pomůže vám, když ho osvobodíte. Jděte tedy do technické místnosti a pusťte požární hlásič. Otevřou se tak všechny testovací místnosti, ale i místnost s Fawkesem, ke kterému se vraťte a vydejte se za ním.
2. Dojdete do míst, kde je opravdu vysoká radiace a tak před dveřmi vyčkejte na návrat Fawkese. Ten vám dá požadovanou věc a jste vyzváni k opuštění Valutu 87. Nebojte, nečeká vás celá dlouhá cesta, protože po chvíli padnete do léčky a jste zajati.

## **Americký sen**

1. Po výslechu, během kterého nesmíte prozradit kód 2-1-6, se ocitnete sami a otevřete skříňku vedle dveří. Je v ní celé vaše vybavení a i klíč ke dveřím.
2. Vyjděte tedy ven a promluvte si se stráží. Podle vašich zkušeností se vám může podařit ho přemluvit, anebo zastrašit. Střelbě a boji se však nevyhnete a příkazy o vaší nebezpečnosti se budou měnit. Vy se vydejte přes lokace 3B, 2A do 2B. Zde dojděte až ke dveřím do lokace 2C ale než tam vstoupíte, vejděte do dveří naproti a v místnosti si vezměte sošku energetické zbraně. Přes velín lokace 2C projděte do 1C. Pozor dveře se neotevřou, dokud ve Velíně nebude bezpečno. Dostanete se do místnosti se schody a vyjděte až úplně nahoru, kde jsou další dveře. U těch se otočte a prozkoumejte počítač.
3. Jaké je překvapení, když zjistíte, že prezidentem je vlastně tento obří počítač. Promluvte si s ním a směr vašeho hovoru nebude mít pro pokračování tak velký vliv a to ať zvolíte cokoliv.
4. Každopádně si po rozhovoru vezměte FEV který vyjede na spodní straně a vydejte se ven z Enclavi. Jděte dveřmi za vámi přes 1B a 1C k exitu do velké pustiny. Odsud se přeneste do Citadeli a jděte do laboratoře, kde virus předejte. Budete vyzváni stát se členem Lyonu Pride s možností vybrat si zbroj a úkol je splněn

## **Vezmi si to zpátky**

1. Máte před sebou poslední úkol, ale jistě jste dosud nesplnili další vedlejší úkoly a tak Sentinel oznamte, že se musíte nejdříve na další cestu připravit a vydejte se plnit vedlejší úkoly.

## Vedlejší úkoly:

### Výzva Nuka-Coly

1. Při úkolu sledování stop, anebo při potulce pustinou, jste se dostali do Girdersshade (6B) a zde navštivte Sierru Petrovitu a promluvte si s ní o Nuka-Cole. Budete muset absolvovat exkurzi po její malé chatrči a dovědět se tak o historii.
2. Opět si s ní promluvte a dostanete za úkol sehnat pro ni 30 láhví speciálního pití. Jakmile opustíte chatrč, zastaví vás Ronald a podle vašich schopností ho v rozhovoru navedte na váš požadavek (třeba výše ceny za přinesené láhve :)).
3. Na mapě se vám objevila značka továrny na Nuka-Colu (9B) a jakmile do ní vstoupíte, dostanete vedlejší úkol a tím je distribuce speciální Coly. Musíte projít celou továrnou přes sklad, zatopenou část, kanceláře, kde jděte po schodech stále nahoru až do expedice, kde naopak jděte dolů. Zde na vás čeká expediční robot a toho buď přesvědčte o svém zařazení, anebo ho zničte a seberte mu klíč od laboratoře a přístup do počítače. Ten je v kanceláři za ním a z počítače se dovíte, kam byla Nuka-Cola expedována:
  - a. Nákupní centrum Paradise Falls (21)
  - b. Obchod Super Duper (4B)
  - c. Potraviny v Old Olney (0A)
4. Nemyslete, že láhví najdete nějaké velké množství. Na uvedených místech by jich mělo být asi pět. Ostatní láhve hledejte po celé mapě a to průběžně během jiných misí. Hraní jen tohoto úkolu a běhání po mapě za chvíli omrzí. V Old Olney nehledejte Colu v krámě, ale na jihovýchodě za dálnicí je nabouraný nákladník a tam láhve najdete. Navíc, když půjdete hledat Old Olney, jděte tam od jihozápadu přes Skládku zelenější pastviny (16) a i když je tam velká radiace, navštivte kancelář a seberte si sošku Hbitosti.
5. Více láhví se dá najít i ve Vault 92 a v hodně automatech na normální kolu.

### Superlidský Gambit

1. Tento úkol nedostanete nikde v objevených lokacích, ale v průběhu hry se vám na mapě objeví lokace Conterbury Commons (29) a tak jí jděte prozkoumat. Můžete to udělat i dříve a nemusíte čekat na značku. Jakmile vejdete do lokace, jste svědky boje mezi Mechanikem a Mravenčí královnou. Po boji se projděte po domech a se všemi promluvte. Dovíte se, že je nutné boje zastavit a to zničením jednoho z účastníků.
2. Jakmile se všemi promluvíte (měli byste tím splnit nepovinný úkol), vydejte se hledat jejich úkryty. Tento úkol se dá splnit dvěma způsoby a to po dobrém, anebo po zlém.
3. Po dobrém:
  - a. Jděte na jih k centrální opravně robotů (34) a najděte mechanika (pozor roboti půjdou po vás). Promluvte si s ním a snažte se ho přesvědčit, aby zanechal bojů.
  - b. Jestli se vám to podaří, dostanete vedlejší úkol a to přesvědčit stejně i královnu mravenců. To je trochu těžší a tak když nepomohou řeči, použijte násilí a dojděte si pro slíbenou odměnu.
4. Po zlém:



- a. Jděte k jednomu z protivníků a nabídněte mu pomoc proti druhému.
- b. I v tomto případě si po boji dojděte pro odměnu.

## Hlava státu

1. Kousek od mravenčí královny je Chrám svobody (24) a tak se k němu vydejte a promluvte si se stráží. Ta vás pustí dovnitř, kde v patře najdete Hanibala a od něj dostanete tento úkol. Musíte si zde ještě promluvit s Calebem a následně se přeneste do Washingtonova památníku (74).
2. Odsud na sever je Historické muzeum (71) a po vstupu jděte přes dolní halu do kanceláří a zde až na hoře u schodiště na stole je fotografie Lincolnova památníku (72) a k němu se i vydejte (v památníku se dá najít ještě víc Lincolnových předmětů, které se vyplatí posbírat). Navíc v Hlavní hale jsou dveře do Podsvětí a tam vás čeká úkol- **Musíš je postřílet do hlavy a Reillyni Rangeři.**
3. V památníku pozabíjejte všechny otrokáře a vraťte se do Chrámu svobody. Zde předejte fotografii a Hanibalovi informaci, že památník je prázdný a Caleben že je připraven. Dovíte se, že se všichni přesunou do památníku, ale cesta jim trvá víc jak dva dny a tak na ně počkejte, nebo splňte nějaký jiný úkol a teprve poté se setkejte u památníku s Hanibalem a mise je u konce.
4. Je zde i alternativní postup a to že otroky oklamete a vlákáte je do pasti.

## Musíš je postřílet do hlavy

1. Při plnění úkolu Hlava státu jste se dostali do Muzea Historie a v něm vedou dveře do podsvětí. Úvodní rozhovor ved'te tak, abyste mohli v podsvětí zůstat a porozhlédnout se. V horním patře byste měli najít Crowleya a s ním si promluvte. Od něj dostanete za úkol zabít čtyři muže a získat jejich klíče. Klíč je vlastně to hlavní a nemusíte nikoho zabíjet (menší odměna):
  - a. Strayera – který je River City (98). Zde páchat jakékoliv zlo je dost nebezpečné a tak Strayera najdete v noci (asi na střední palubě) a klíč se pokuste od něj získat přemlouváním nebo krádeží. Když vše selže, počkejte až budete sami a zavřete dveře. Střelbou do hlavy splňte úkol a seberte mu klíč a honem nazpátek do podsvětí.
  - b. Dukov – který je ve svém domě (61) a je tam plně izolován a tak jeho zastřelením nevyvoláte žádnou nežádoucí reakci. Předtím si s ním ale promluvte a dovíte se něco o Fort Constantine (5). S klíčem se opět vraťte do podsvětí.
  - c. Davea – který je v Republice Davea (0B). Dojděte tedy až k němu do republiky a promluvte si s ním. Klíče se dají od něj sehnat opět všemi způsoby (přemluvit, ukrást a zabít), ale hlavně se od něj dovíte, co to je za oblast Fort Constantine (5). Jakmile je klíč váš dojděte se ještě podívat do muzea Davea a tam na polici je soška Vnímání.
  - d. Tenpennyho – který je v Tenpennyho věži (8E). V okamžiku, kdy jsem dostal tento úkol, byl již Tenpenny mrtev a tak jsem měl úkol splněn. Přesto si myslím, že i on má jeden klíč.
2. Nicméně tři klíče na splnění celého úkolu tyto tři klíče stačí a úkol je označen jako splněný. Crowley se ihned vydá s klíči na cestu a vy si můžete na něj v hale muzea počkat a tam ho zlikvidovat a klíče mu sebrat. Na mapě máte značku Fort Constantine (05) a tak se tam vydejte. Vstupte do velitelských ubikací a zde ve sklepech v otevřeném trezoru je soška Těžké zbraně. Za trezorem jsou první dveře, které otevřete pouze

speciálním klíčem, který jste sebrali Crowleyovi. Postupujte dále celým podzemím a za posledními dveřmi váš čeká speciální zbraň.

## Reillyni Rangeri

1. Při plnění úkolu Hlava státu jste se dostali do Muzea Historie a v něm vedou dveře do podsvětí. Zde jděte do nemocnice a na lůžku leží Reilly. Pokuste se s ní promluvit, ale je v bezvědomí. Jestli máte dostatek léčebných schopností, tak se pokuste jí probudit, anebo si promluvte s doktorem, aby jí probudil on. Až se vám podaří jí probudit, promluvte si s ní a dostanete od ní tento úkol a mnoho cenných informací, kde se co nachází, klíče od bedny s municí a kód ke dveřím.
2. Nejprve se podívejte do Ranger Compound (7F). Dostanete se tam ze stanice Centrála metra (6A). Zde na severozápadě u vyčnívající traverzy ze sutin je v zemi poklop, kterým se dostanete do stok (viz. mapka) a stokou dojdete do Seward Sq. Odsud k doupěti Rangerů jdete po povrchu podloubími mezi jednotlivými domy. Hlavní stan je v domě s kříženými meči na zdi a dovnitř se dostanete heslem od Reilly. Ve všech třech místnostech toho najdete hodně, ale skoro víc toho najdete volně nahoře v patrech. Seberte, co se dá a přeneste se do Dupont stanice (60) a odsud na severovýchod do Dupont východ (62). Ze stanice se po povrchu vydejte nejdříve na východ a pak na sever a najděte dveře do Suchých stok. Těmi se dostanete až do nemocnice Panny Marie a ta je zaplavená monstry a protivníky. Vyčistěte tedy celou oblast včetně různých zákoutí, abyste měli klid.
3. Nemocnicí projděte do 2 patra ke dveřím, které vedou ven do Vernon Square. Máte před sebou most spojující nemocnici a hotel. Přejděte po mostě, ale musíte skočit o patro níž, kde jsou dveře, kterými se dostanete do prostředního patra hotelu. Zde jedinec spadnout o další patro níž a projít zavřenými dveřmi, které jsou jištěny visícími granáty. Za nimi hledejte schodiště a na něm uprostřed najdete bednu s municí. Je to sice nepovinný úkol, ale munice se hodí. Navíc tudy stejně musíte jít a tak vstupte o patro výš do dveří. Spleť pokojů dojdete do jihovýchodního rohu a opět po schodech nahoru. Zde už pak není problém najít dveře výtahu do restaurace. Výtah je rozbitý a tak se zaměřte na panel vedle dveří. Ten musíte opravit a vaše schopnost oprav by měla být už na patřičné velikosti a jestli není, musíte do restaurace dojít chodbami (cestu jsem nehledal). Poté co vystoupíte z výtahu, najdete v blízkosti na zdi nápis Alfresco Lounge a tam jsou dveře do velké haly plné protivníků. Po vyčistění oblasti vyjděte nahoru na ochoz a zde najděte dveře skoro ve stejném místě, jako jste vešli. Za dveřmi je schodiště nahoru a ocitnete se na nějaké plošině, ze které vedou další otevřené schody nahoru a tam je skupinka hledaných Rangerů.
4. Dovíte se, že potřebují baterii a tak se vraťte do restaurace a v rohu pod schodištěm prohledejte opraváře. Najdete u něj baterii a tu dejte na střeše Donovanovi. Budete požádáni, abyste je doprovodili do tábora, ale v první velké hale po přestřelce se vám ztratí s tím, že se sejdete v táboře



5. Do tábora se přeneste rychlým pohybem, protože jste v něm již byli na začátku pro doplnění zásob. Vejděte do budovy a promluvte si s Reilly. Dostanete za splnění úkolu odměnu a navíc slib, že odměna bude za každou lokaci, kterou zmapujete.

## Replikovaný člověk

1. Úkol jste dostali od Dr. Zimmera při vědeckém snažení. Jestli ne, dojděte si do laboratoře v River City (98) a s doktorem si promluvte. Tento úkol se dá taky plnit postupně, protože při pátrání musíte navštívit docela dost lidí a naskládat postupně informace do nějakého celku.
2. Jako první navštivte na horní palubě Dr. Prestona a zjistěte informace o Androidovi. Po rozhovoru si v inventáři poslechněte vše, co k tomuto úkolu máte a dovíte se, že potřebujete někoho se znalostmi na počítač a na plastiku.
3. Jděte do tržnice a najděte Seagrava Holmese a zeptejte se ho, kdo Androidovi měnil paměť. Dovíte se, že by něco měl vědět Pirkerton. Jak se k němu dostanete, víte z hlavní linie příběhu. Je na přední oddělené části lodi.
4. Opět se toho hodně dovíte a navíc získáte fotky Androida před a po operaci a pásku se záznamem operace. Můj další postup byl vybrat si, zda říct Dr. Zimmerovi, kde je android, anebo jít za strážcem Harknessem a říct mu pravdu, že je Android.
5. Tento konec byl ale moc rychlý a měli byste si správně ještě promluvit v Megatuně s Miorou a navštívit Viktorii Watts. V množství rozhovorů, které jsem vedl již dříve, jsem asi tento rozhovor nechtěně absolvoval a tak nemohu popsat přesný popis konce mise.

## Oáza

1. Na severu v horách je oáza (2), do které se dostanete průsmykem od jihozápadu. U brány vás vřele přivítají a pozvou dál. Následujte tedy toho, co vás pozval až k trůnu, na který se usadí, a promluvte si s ním. Mluví jako by za někoho a po rozhovoru se musíte zúčastnit očisty.
2. Jděte ke středu a napijte se mízy. Upadnete do hlubokého spánku a po něm se ocitnete sami v nějakém háji. Uprostřed pak najděte mluvící strom a dovíte se, kdo vlastně „ON“ je. Poprosí vás o zbavení svého trápení a to zničení jeho srdce. Poté si s ním promluvte ještě jednou a to o jeskyních a na co si dát pozor. Navíc dostanete nepovinný úkol a to zničit strom spálením.
3. Vyjděte z háje a projděte oázou. Na jejím konci jste svědky hádky a poté dostanete dva rozdílné vedlejší úkoly. Nakonec si promluvte s Cypřem a získejte klíče od jeskyně. Ta je docela rozsáhlá a cesta vede i pod vodou. Na konci v kořenech najdete velké srdce a stojíte před rozhodnutím, co provedete. Buď ho zničíte, posílíte, anebo zpomalíte. Já srdce zničil a poté co jsem se vrátil do háje, jsem si promluvil s Břizou a úkol byl ukončen.

## Kradení nezávislosti

1. Na střední palubě v River City je velká místnost s malým muzeem a tam najdete Abrahama Washingtona. Dejte se s ním do řeči a on vás poprosí o deklaraci nezávislosti. Rozhovor musíte dál rozvádět, aby vám označil na mapě místo, kde hledat. Jakmile se dostanete do Národního Archivu (78), je uprostřed haly stěna a z druhé strany dva terminály. Přistupte k jednomu a aktivujte kvíz (jestli máte zájem).

Jestliže odpovíte na všechny otázky správně, získáte odměnu. Nevíte-li odpovědi zde je malá nápověda:

- a. Druhý kontinentální kongres
  - b. Třináct
  - c. John Hancock
  - d. 56
  - e. Podepsání
  - f. Král Jíří III
  - g. Štěstí
  - h. Thomas Jefferson
2. Poté, co dostanete malou odměnu, jděte do haly za vámi. Tam najdete společnici, která vás vyzve k obraně Rotundy. Následuje pár útoků a po jejich odražení si s dívkou promluvte. Vyzve vás, abyste pokračovali spolu v pátrání a vy to přijměte. V případě že během bojů padne, hru raději znovu nahrajte o pokuste se o obranu znova, dokud ona nepřežije.
  3. Po boji aktivujte nakladní výtah terminálem v Rotundě. Podlaha v jednom místě vyjede kousek nahoru a vy si na ní stoupněte a dostaňte se výtahem dolů do sklepení. Zde projděte dveřmi před vámi a po schodech dolů. Pozor, obrana je zde dost silná a většinou to Sydney odnese. Jakmile se vám podaří útoky přežít, pokuste se projít hlavními dveřmi, ale musíte mít vědu aspoň na 50. Jestli se vám nepovede dveře otevřít, vezměte to boční chodbou a jistě se dostanete na stejné místo.
  4. V chodbách je několik věží, které se dají odstranit vypnutím generátoru v pravém rohu místnosti, ale musíte mít vysokou schopnost opravování.
  5. Pak sejděte po schodech dolů a zde dveřmi dál. V chodbě otevřete první dveře vpravo a za nimi ještě jedny. Listina práv je v trezoru za nimi a tak si jí vezměte a pokračujte původním směrem do dveří trezor archivu
  6. Zde si promluvte s robotem Gwinnettem a pokuste se přes něj dostat dál (řečnický, resetem jeho programu, anebo střelbou, ale to nedoporučuji). Mě se podařilo ho přesvědčit a dostat od něj nepovinný úkol sehnat inkoust. Od tohoto okamžiku vás nebude nikdo napadat a vy vyjděte úplně ven a přeneste se do Arlingtonovi knihovny (9D). Vejděte dovnitř a najdete Archiv médií a v něm až úplně nahoře je místnost s krabicí Obnova zásob. V této krabici je kalamář a ten odnese Gwinnettemovi. Ten vytvoří kopii Deklarace nezávislosti. Tu odnese do lodi Washingtonovi a máte úkol za sebou.

## **Potíže na domácí frontě**

1. Kdykoliv po Vědeckém snažení si zapněte nouzové rádio Vault 101 a uslyšíte volání o pomoc a heslo k terminálu. Vydejte se tedy k vašemu původnímu domovu (49) a vstupte nejprve vrátky a pak přes terminál do podzemí Vault 101. Za prvními dveřmi potkáte stráž, se kterou si promluvte a zjistěte co, se stalo. Problém se dá vyřešit třemi způsoby a to oblast úplně izolovat, částečně zavřít, anebo úplně zničit. Pro jednotlivé alternativy se rozhodněte během hovorů, které vedete s jednotlivými lidmi.
  - a. Úplně zničit (nedoporučuji – poklesne vám karma). Nechte se odvést k Amatě a po cestě potkáte Butcha promluvte si s ním a souhlase, že mu pomůžete dostat se z oblasti. Musí vám naskočit nepovinný úkol zničit Vault 101. Otočte se a po schodech dolů do Subúrovně Vault 101 a zde najdete údržbu filtrace. Po cestě zabijte stráž a aktivujte terminál, kde jednotlivými příkazy zničíte filtraci. Poté se vydejte rychle ven a všem, které po cestě potkáte, namluvte, že



- to udělali buď dozorci, anebo rebelové. Nesmíte si rozházet hlavně na konci Amatu. Tu přesvědčte, že to udělal její otec a pak spolu opusťte oblast.
- b. Úplně izolovat (přidáte se na stranu dozorců). Od stráže chtějte, aby vás doprovodil ke správci a tomu slib, že se pokusíte rebely zastavit. Jděte za Amatou a přesvědčte jí, že je lépe, když zůstanou izolovaní a že je venku čeká smrt. Jakmile se vám to povede, jděte ke správci a oznamte mu splnění úkolu a opusťte navždy tuto oblast. Návrat již nebude možný.
  - c. Částečně otevřít (touto cestou jsem šel já). Nechte se strážní dovést k Amatě a Butcha po cestě ignorujte. Promluvte si s ní a slibte jí, že jí pomůžete a že přitom nepoužijete násilí. Jestliže jste však při prvním útěku zabili dozorce, je novým Allen Mack a budete muset zabít i jeho. Promluvte si se správcem a pokus se ho přesvědčit o správnosti oblast otevřít. Jestli se vám to nepovede, najděte v jeho okolí Brotcha a zjistěte od něj, že strážci chystají na Amatu útok a tak za ním jděte znova (možná budete muset dřív skočit za Amatou) a pokuste se ho opět přesvědčit. Když to nepomůže, řekněte mu o plánu strážní na rebely zaútočit a to by ho mělo donutit k povolení Vault 101 otevřít. Jděte tuto zprávu říct Amatě a i když bude potěšena, přesto vás poprosí, abyste na vždy opustil oblast. Dá vám sice naději že až se vše uklidní budete se moci vrátit, ale přesto ..., není odměna jako odměna ...
2. Všechny tři cesty končí vlastně stejně. Vault 101 bude pro vás uzavřen.

## Agátina píseň

1. Severovýchodně od nádraží Meresti je Agátin dům (31). Dostanete se do něj přes provazový most. Promluvte si s Agátou a dovíte se, že nutně potřebuje housle, které jsou ve Vaultu 92. Kde se, ale nachází, neví ale ví, že nějaké informace jsou v Hlavní budově Vault-Tec (52). Do ní se dostanete metrem z Chevy Chase Východ (4F) do Vernon Square Sever (51). Vejděte do budovy Vault-Tecu a máte splněn první nepovinný úkol. Dostanete, ale ihned druhý a to je zjistit kde se nachází Vault 92 (i když to asi už víte z předchozích úkolů). Přes kanceláře dojděte do administrativní části a zde prohledejte všechny počítače. Vypínají střelecké věže ale hlavně terminál 1 až 3 musí povolit vstup k hlavnímu počítači a od něj se dovíte, kde se nacházejí všechny oblasti Vault-Tec a přístupové kódy. Hlavní počítač se nachází v administrativní části Vault-Tecu v horní části. Poté, co se dovíte kde je Vault 92, vydejte se do této oblasti a vstupte dovnitř. Jedná se o velkou oblast, kde se toho hodně dovíte o historii a celkově o příběhu, který provází tuto hru. Měli byste zde najít údajně i nějaké láhve pro splnění úkolu Nuka-Cola, ale mně se to nějak nepovedlo.
2. Celá oblast je jedno velké bludiště plné protivníků a vaším prvním cílem budou dveře do oblasti Test Zvukovu. Zde potom najdete nahrávací studio, které otevřete studiovým počítačem, a tam na stole leží hledané housle. Vyjděte ven a vraťte se do domu Agátin, kde jí housle předejte.

## Zbývající Bambulky / Sošky

Tuto část je možno udělat jako první a tím získat potřebné zkušenosti, které sošky poskytují a další zkušenosti získáte v bojích, které vás čekají. Popis nalezení některých sošek by byl opravdu dost těžký a tak jsou popsány jen lokace, ve kterých hledat a do jakých dveří vstoupit.

## Odolnost

1. Deathclaw Sanctuary / Svatyně páračů (12). Jedná se o jeskyni ve skále a uprostřed u mrtvolý zvířete najdete sošku Odolnosti.

## Charisma

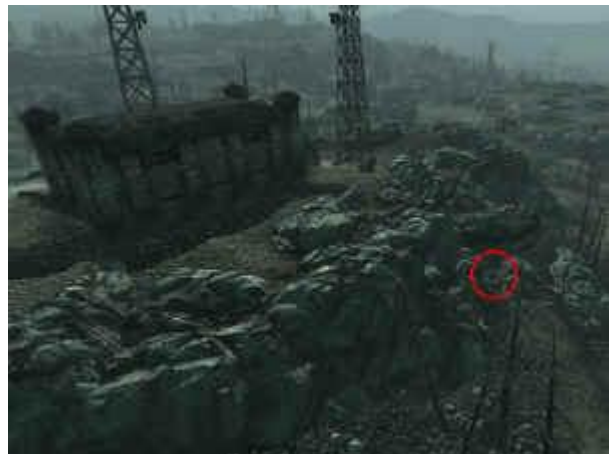
1. Vault 108 (3B) je opět v podzemí a dostanete se do ní dveřmi ve skále. Přejděte do klonovacích laboratoří a zde najdete operační sál. Zněj vedou dveře do lůžkové části, kde na stole leží soška.

## Štěstí

1. Dojděte na stanici Arlingtonský hřbitov sever (5C) a odsud na jihojihozápad mezi hroby najdete velký Arlingtonův dům a v jeho sklepě je soška.

## Výbušniny

1. WKML Broadcast Station / WKML Vysílací stanice (1A). Jedná se o stanici vysoko na skále, ale vy ji musíte najít. Vlezte do kanálu zezadu stanice (viz. Obrázek) a tam najdete sošku bez problémů.



## Otevírání zámků

1. Najít samotné Trosky Bethesdy (41) není problém, ale vy musíte najít východní vstup. Jestli se vám to nedaří, vejděte do západního a projděte jím do východního a vyjděte ven. Vstupte z pustiny východním vstupem a rovně před vámi po sutinách o patro výš. Zde doleva dveřmi vedle kterých na zídce svítí lampa a dojdete za chvíli do místnosti, kde svítí lampa na stole a nad ním je i trezor. Na tomto stole najdete hledanou sošku.

## Chladné zbraně

1. Dunwich Building / Budova v Dunwichi (8C). Jedná se o zříceniny dům se spleť místností a zbořených stropů. Popsat cestu není jednoduché a tak popíši jen to, přes co musíte jít. Vstupte do domu a najdete dveře do opuštěných Dunwichských trosek. Z nich do dalších dveří a to Divoké sklepní komory. Ty opět projděte ke dveřím Budova v Dunwichi. V poslední místnosti u těchto dveří najdete na zemi sošku.

## Věda

1. Vstupte do Vault 106 (40) a najdete ubikace. V této části jděte do východní místnosti a soška je na polici.

## Lehké zbraně

1. Vstupte do Sklad Národní Gardy (54) a v něm do Výchovného křídla depa a odsud do Kanceláře skladu a opět dál až do skladu národní gardy. Jakmile otevřete tyto dveře, ocitnete se opět ve vstupní části, ale úplně nahoře. Vlevo na zdi je vypínač, který použijte a tím otevřete úplně dole dveře do Zbrojnice Národní Gardy. Seskákejte dolu, vstupte do dveří a na protější stěně aktivujte další vypínač, který vám otevře poklop v podlaze. Další vypínač a další dveře a teprve teď jste ve zbrojnici. Poslední dveře se samozřejmě otevřou dalším vypínačem a jste u sošky.

## Pokračování hlavní linie:

2. Tak jste konečně připraveny na poslední úkol. Vraťte se tedy do Citadely (87) a zajděte za Sentinel do laboratoře. Oznamte jí, že jste připraveni a vydejte se na cestu. Aktivuje se obří robot, kterého jeřábem vynesou ven a protože ho protivník nemůže zničit vaší jedinou starostí je držet se v pozdálí, aby vás nezranili odletující kusy poškozených budov a aut. Takto dojdete až do Jeffersonova památníku (9E) a vstupte dovnitř. Hala, kterou se dostanete do Rotundy, je opravdu silně chráněná, ale protože jde opravdu o poslední boje, nelitujte munice a léčivých předmětů. Jakmile se proboujete do Roturny čeká vás tam plukovník Autumn a toho buď přesvědčte, aby zanechal bojů, anebo ho zabijte. Tím se dostanete k centru čističky a musíte provést poslední úkony hry. Je na vašem rozhodnutí jak to vše dopadne:
  - a. Jděte dovnitř sám.
  - b. Dejte do filtrace virus.
  - c. Necháte jít dovnitř Sentinel a řekněte jí heslo 2-1-6.
  - d. Odmítněte jít dovnitř a Sentinel neřekněte heslo 2-1-6.

Tímto okamžikem je celá hra u konce a nemůžete v ní pokračovat. Chcete-li prozkoumat další oblasti a projít třeba celou mapu, nahrajte si poslední pozici před výpravou se Sentinel a dejte se do vlastního pátrání.

*Návod je napsán pro [Abcedu her](#).*