



## 1. Prolog

## 2. Mimo čas

Celý úvod je zajímavý, ale jednoduchý. V předválečném světě, ze kterého toho moc nevidíte, si stačí vybrat pohlaví a upravit vizáž. To je to, co děláte v koupelně, když si vybíráte, pro kterého partnera budete hrát. Pak se potloukejte po bytě, promluvte si se zástupcem společnosti Vault-Tec, který vám zavolá. A až zazní poplach, utíkejte do Vaultu.

Po scéně, ve které je váš partner zabit a vaše dítě uneseno, se probudíte. Nikdo ve Vaultu není naživu, kromě vás. Procházejte pouze chodbami. Když seběhnete po schodech dolů, uvidíte na okně švába. Pod oknem je obušek, kterým se můžete vyzbrojit. Projděte chodbou a zabijte prvního švába. Hned za dveřmi v hale s elektrifikačním generátorem jsou další. Pozor na elektřinu uprostřed, aby vám neublížila. Projděte chodbou mezi několika dalšími šváby do kanceláře hlídače, kde je na stole pár stimpaků a 10mm pistole. Otevřete evakuační chodbu přes terminál na stole. Jděte až ke vstupní části Vaultu. Vezmi PipBoye na hlavní terminál a aktivuj terminál, abys otevřel brány Vaultu. Když se vrata otevřou, vyjděte nahoru k výtahu a vyjedte ven. Pod kopcem je místo, kde jste bydleli, tak se tam vydejte. Váš robolog Codsworth stále pracuje ve vašem domě. Vyzpovídejte ho a pak ho následujte na prohlídku dvou domů v okolí. Poté vám poradí, abyste si prohlédli město Concord.

Ve vašem domě je na kuchyňské lince časopis "Barbar Grogna". Pod skříňkou v Shaunově pokoji je kniha "Jsi SPECIÁLNÍ!". Přečtěte si ho a získáte jeden bod, který můžete rozdělit mezi své základní vlastnosti. Prohledejte jiné domy. Ve svém domě se můžete nabourat do počítače a přečíst si záznamy několika lidí. V domech jsou také dva páčidla. Jinak v domech na zemi a v kontejnerech najdete poměrně dost různých drobností.

O dva domy výš od vás (směrem na východ) je modrý dům, vedle kterého je padlý strom skrz živý plot. Hned za domem je vstup do sklepa (vedle něj roste Wild Mudfruit). Někdo si uvnitř

udělal vlastní kryt, ale zřejmě se tam nedostal. Zlaté slitky jsou tři. Mimo ně stimpak, jídlo a pár drobností. K dispozici je také trezor (pokročilý zámek).

Zamiřte do Concordu. Silnice vede přes Red Rocket Truck Stop. Rozhodně se tam zastavte. K dispozici je pes Dogmeat. Stačí se k němu natáhnout a stane se vaším společníkem. Můžete mu dát příkazy, kam má jít. Když je vám nablízku, můžete ho oslovit a požádat ho, aby hledal (předměty, nepřátele) nebo zachraňoval věci ze svého inventáře. Na pumpě je lékárnička. Uvnitř budovy je několik drobností. Pokud se zde zdržíte delší dobu, zaútočí na vás několik krys. Alespoň uvidíte, že pes je pomocník. Uvnitř je také počítač s několika záznamy. K dispozici je také chemická stanice, stůl na zbraně a brnění, dílna, stojan na vaření a energetická stanice. Za budovou, směrem na jih, je vyšlapaná cestička mezi stromy a odtud dále do Concordu, již od benzínky jsou vidět domy Concordu. Zde za budovou čerpací stanice se nachází jeskyně Molerat Den (můžete si o ní přečíst i na počítači na nádraží). Hned vedle budovy je telefonní budka a dvě dřevěné barikády. Pod nimi je jeskyně. U vchodu roste Glowing Fungus. Uvnitř roste další Zářící houba a Mozková houba. Také je tu samozřejmě pár krys. Uvnitř je pouze hlavní jeskyně a tři postranní výklenky. Na tom vpravo je fúzní jádro objektu, ze kterého uniká radioaktivita. Přímě naproti jádru jsou krabice "Trashbusters Award". Na chodbě vlevo je další krysa a trezor (nováček).

V Concorde jděte do centra města a dokončíte tento úkol a získáte další. Jakmile porazíte lidi před muzeem, můžete se vrátit do svatyně a oslovit Codswortha. Zeptá se vás, co jste objevili. Když zjistí, že nic moc, nabídne vám své služby. Můžete ho přijmout jako společníka. Psa můžete nechat v útulku. Půjde do kůlny za vaším domem.

### **3. Když svoboda volá**

Když vstoupíte do centra města, uvidíte skupinu nájezdníků útočících na budovu s několika civilisty. Eliminujte vetřelce. U vchodu do budovy je na zemi umístěna laserová mušketa. Poté, co vyčistíte ulici, vejděte dovnitř muzea. Uvnitř jsou další útočníci. Jeden je přímo na terase nad vámi, tak ho složte. Naproti vchodu je brána (pokročilá). Můžete ho vypáčit, nebo obejít dveřmi doprava, kde je jeden nepřítel. Na poškozeném schodišti sejděte dolů. Jsou zde zamčené dveře (nováčci). Můžete je vypáčit nebo hacknout počítač vedle nich (nováček) a otevřít je. Za dveřmi je generátor, ze kterého lze vzít Fusion Core. V tuto chvíli ji nepotřebujete, ale za chvíli pro ni budete posláni. Vyjděte po schodech, kde je další nepřítel. Projděte postranním koridorem, kde jsou dva nepřátelé. Vzadu vystoupejte po schodech, kde složte další dva. Tady nahoře jděte do zadní místnosti. Je tu Preston Garvey s lidmi, které chrání. Požádá vás o pomoc.

Havarovaný Vertibird je na střeše. Je tu energozbroj. Když si nasadíte brnění, můžete ze stroje odtrhnout minigun a použít ho proti nájezdníkům. Aby byl pancíř funkční, potřebujete Fusion Core. To jste si mohli vzít zespodu. Pokud žádný nemáte, skočte na něj. Hraběte můžete hacknout na Sturges (nováček). Na stole u počítače je také Robco Fun (s hrou Atomic Command). Na zadním stolku je figurka Vnímání.

Pokračujte po této straně podlahy a vylezte na střechu. Na stole před vámi leží holodisk (LOG – SSG Michael Daly). Vezměte minigun a vložte baterii do pancíře. Vstupte do brnění. Abyste mohli používat brnění, vždy potřebujete baterii, jejíž energii pomalu spotřebováváte při používání brnění. Takže i když se vám to podaří hned na začátku hry, nebudete to mít pořád.

Baterie můžete najít různými způsoby po celém světě a také nakupovat u obchodníků.

V brnění neutrpíte zranění při pádu, takže skočte ze střechy. Můžete také útočit shora, ale ještě nejste dost dobří na to, abyste neplýtvali municí. Tak seskočte dolů a jděte k nájezdníkům, které porazíte. Pokud jste si vzali Codswortha, pak vám pomůže a vy můžete ušetřit munici v minigunu. To potřebujete. Poté, co nájezdníky na chvíli zlikvidujete, objeví se Deathclaw. Pokud jsou nájezdníci stále naživu, ignorujte je. Soustředte na něj veškerou palbu z minigunu. I v Energozbroji vás to může dostat docela rychle. Při přebíjení spálte a couváte. S minigunem to pochopíte docela rychle. Po boji dorazí nájezdníci, pokud někdo přežil. Prohledejte jejich těla. Můžete si vzít, co chcete. Jeden z nich má také "Corvega Storage Key". Vezměte si ten, použijte ho později a úplně jinak.

Vejděte do muzea a Preston vám poděkuje. Chce jít do Svatyně, kde jste žili před válkou. Za pomoc dostanete 300 Kč, 100 zátek a 50 fúzních buněk. Promluvte si také s mámou Murphyovou. Má věštecké sklony a poradí vám, abyste svého syna hledali v Diamantovém městě. Získáte tak roli "Klenotu Commonwealthu". Pak už jen následujte Prestona a ostatní do Sanctuary. Po cestě byste neměli narazit na žádné nepřátele. Tak se jen projděte. Za mostem vám poděkují za vaši pomoc a úkol je splněn. Také se vás zeptá, zda byste mohli pomoci jiné usedlosti. Souhlaste a získáte hlavní roli pro Minutemana "The First Step". Také vám poradí, abyste si promluvili se Strugesem. Od něj můžete získat první vedlejší roli Minutemanova filmu "Sanctuary".

#### **4. Klenot Commonwealthu**

Vydejte se do Diamantového města. Před vstupem se novinářka Piper pohádá s ochrankou Dannym Sullivanem, který ji nesmí pustit dovnitř kvůli jejím článkům, které se starostovi nelíbily. Když domluví, všimne si vás a bude předstírat, že je obchodník. Otevrou vám bránu a vy oba vstoupíte. Uvnitř se pohádá se starostou McDonoughem. Ale vítá vás a zajímá se o to, co vás přináší. Řekněte mu o uneseném dítěti a on vám řekne, že bohužel nemůže použít nikoho ze stráže, aby vám pomohl. Můžete ho přesvědčit, aby vás navedl k někomu, kdo vám pomůže. Pokud ho přesvědčíte, zmíní se o detektivu Nicku Valentinovi. Pokud ho nepřesvědčíte, zeptejte se ve městě a ostatní vás doporučí Nickovi (Sullivan, Piper, Holič John, pastor Clements).

*Můžete se také vydat do městečka Goodneighbor a projít krátkým, vedlejším úkolem "Doupě vzpomínek". Poté vás Irma z Memory Den doporučí detektivu Nickovi. Pokud najdete Nicka před návštěvou Irmy, nebudete moci přijmout úkol "Memory Den".*

Když odcházíte od starosty, Piper vám řekne, že by s vámi ráda udělala rozhovor, a vy dostanete roli "Příběh století". Stačí si s ní udělat rozhovor a Piper bude k dispozici jako pomocník. Stačí zajít do detektivní kanceláře, kde je Ellie Perkinsová, asistentka detektiva Nicka Valentina. Rozhovor s Ellie tento úkol ukončí.

#### **5. Nepravděpodobný Valentýn**

V Diamond City vás zavedou do detektivní kanceláře, kde vyslechnete Ellie Perkinsovou, asistentku detektiva Nicka Valentina. Řekne vám, že Nick zmizel při řešení posledního případu. Huddy Malone unesl ženu a Nick ji šel zachránit, i když Ellie věřila, že je to past. Maloneho gang sídlí ve stanici metra Park Street. V podchodu je vchod do starého Vaultu. Eli můžete požádat o odměnu za nalezení jejího šéfa (125, 150, 200 zátek).

V oblasti Boston Common se nachází vchod do stanice metra Park Street. V sekci oblasti je popis stanice, kde je pár drobností, ale nic výjimečného. Na stanici je skupina Triggermanů, kterými se musíte probíjet. Projděte tunelem až na konec, kde je vchod do Vaultu 114. Pokud jste tu už někdy byli, mohli jste odsud vypadnout. Vault 114 má na mapě samostatný bod poblíž budovy Hubris Comics. Otevřete hlavní vchod pomocí PipBoye. Vstupte dovnitř a pokračujte chodbou přes dva Triggermany po vaší levici. Další skupina je ponížena ve rozestavěné části na vyhlídkových plošinách. Probojujte se jimi až do místnosti na konci a skočte do díry v ní.

Vstupujete do části, kde drží Nicka. Je zamčený v pokoji hlídače. Dino, jeden z gangsterů, s ním mluví. Nick ho přesvědčí, že šéf je na něj našťvaný, a tak se vyděšeně odstěhuje. Pokud ho pustíte, půjde pouze do podzemní chodby a vy ho potkáte na cestě ven. Nebo ho můžete zabít teď, když odchází. Jdi do pokoje s Nickem. Buď hackněte panel u dveří (nováček), nebo použijte kód, který má Dino u sebe. Uvnitř je na stole figurka rétoriky (Speech Bobblehead). Spojte se s Nickem. Stěžuje si, že unesená dívka nebyla unesena, ale je to Malonein nový přítel. Následujte Nicka. Jdete dolů do jídelny, kde je pár nových gangsterů. Zabij trojici v jídelně a následuj ho na konec chodby za jídelnou, kde odemkne dveře. Na barikádě před vámi je také časopis Astoundingly Awesome Tales při svíčkách a prázdných lahvích. Vedle projděte ložnicemi a proboujte se přes několik dalších gangsterů. Vyjdete chodbami a na konci Nick odemkne dveře, kterými projde, a vy se dostanete zpět na začátek Vaultu.

Vyjdete ze dveří a tam na vás čekají Malone, Darla a dva jeho muži. Můžete Darlu přesvědčit, aby se vrátila domů. Odejde, a když už na Maloneho nedělá dojem, nechá vás jít. Takže než napočítá do 10, stačí vyběhnout ven a nemusíte bojovat. Pokud zůstanete nebo se vrátíte, budete napadeni. Můžete přesvědčit Maloneho, aby se Darly zbavil. V tom případě je to stejné, jde za rodiči a ten vám dá 10 sekund na to, abyste odešli. Darla je jinak šílená. Můžete ji také přesvědčit, aby Malonea zabila. Ona na něj zaútočí a on a jeho muži zaútočí na ni a na tebe. Pokud to Darla přežije, uteče, a když ji oslovíte, řekne, že se vrací k rodičům. Darla má na sobě pouze baseballovou pátku a šaty (flitrové šaty). Malone nosí smoking (smoking) a formální klobouk. Pokud jste dali mámě Murphyové drogy v Sanctuary, abyste měli vizi pro roli, řekla vám vzkaz pro tloušťka. Díky tomu budete mít novou příležitost odpovědět na pohovoru. Když si ji vyberete, Malone vás pustí do 10 sekund. Darle se to nelíbí a také odchází za rodiči. S touto možností prostě nemusíte přesvědčovat. Můžete ho také přesvědčit, aby to ukončil mírovou cestou. Dá vám 10 vteřin na to, abyste odešli, a Darla dostane a odejde. Nebo je můžete vyprovokovat a všechny zabít. Nic se tím nezmění, jen Nick poznamená, že to Darlyiny rodiče nepotěší.

Bez ohledu na to, jak to ukončíte, jděte s Nickem ven (pokud vám Malone dá 10 sekund na odchod, Nick odejde okamžitě, pokud zůstanete). Poděkuje vám za vaši pomoc a řekne vám, abyste se zastavili v jeho kanceláři, že vám za odměnu pomůže s hledáním vašeho syna. Tím je úkol splněn.

## **6. Získání vodítka**

Po předchozím úkolu se vraťte do Nickovy detektivní kanceláře. Obraťte se na Ellie Perkins a poděkujte vám. Pokud jste se s ní dohodli na odměně, zaplatí vám. Navíc přihodí obnošený klobouk (Worn Fedora) a ošuntělý kabát (Faded Trench Coat). Také vám řekne, že pokud

zachráníte Nicka, můžete mu pomoci s jeho případy. Na stole vpravo je jedna složka a na krabicích vlevo další. Můžete je studovat a přijmout dva vedlejší úkoly, "The Disappearing Act" a "The Gilded Grasshopper". Poté, co pomůžete Nickovi, můžete také volně brát věci v jeho domě, nejedná se o krádež. Pak se posadte před Nickův stůl a promluvte si s ním. Jen mu popište, co se stalo, když bylo vaše dítě uneseno. Když popíšete vše, co můžete, dospěje k závěru, že Kellogg, který si nedávno koupil dům ve městě, s tím může mít něco společného. Po rozhovoru následujte Nicka ven a celou cestu do Kelloggova domu. Dveře jsou zamčené (master). Pokud máte třetí úroveň zámečnictví, můžete je vypáčit. Pokud nemáte nebo nechcete, stačí na ně kliknout a poté Nicka znovu kontaktovat. Poradí vám, abyste se zeptali v kanceláři starosty.

Kromě toho, že si dveře vypáčíte sami, máte několik dalších možností.

Pokud během tohoto úkolu dáte mámě Murphyové léky, bude mít vizi a poradí vám, abyste prohledali židle pod domem. Přímo pod plošinou s domem jsou židle a jako jediné jsou aktivovatelné. Stačí na ně kliknout a získáte klíč.

Další možnosti jsou u starosty. Tam z nějakého důvodu mají celou sbírku klíčů od jeho domu. Jděte do jeho kanceláře. Pokud Piper není vaší aktivní společnicí, můžete ji najít se sekretářkou, která se dožaduje schůzky se starostou. Pošlou ji pryč a vy můžete přesvědčit Piper, aby vám řekla, co se děje. Starosta se prý setká s podezřelým kurýrem. Klíč má starosta i jeho sekretářka Geneva. Můžete přesvědčit nebo podplatit Genevu (250 zátek) a ona vám položí klíč na stůl. Pokud si to nevezmete hned, můžete přesvědčit i starostu. Pokud Ženevu nepřesvědčíte, můžete přijít v noci a ukrást klíč od jejího stolu (nováček). Můžete přesvědčit starostu McDonougha, aby úplatek nepřijímal. Pokud ho nepřesvědčíte, můžete mu ho ukrást. Nebo přijď v noci a ukradni ho z jeho sejfu (pokročilý), který můžeš otevřít i přes starostův počítač (nováček). Klíč od starostky Ženevy si můžete vzít z jejího stolu a z jeho sejfu. Ne že byste je potřebovali, jen je zvláštní, že mají tolik kopií.

Hlavní příběh 3

Jakmile budete mít klíč, vraťte se k Nickovi, odemkněte a společně vstupte do Kelloggova domu. Dovnitř si můžete vzít, co chcete, i když tam obvykle jsou drobnosti. Pod stolem je skryté tlačítko, takže jeho stisknutím otevřete tajnou místnost. K dispozici jsou 2x Nuka-Cola Quantum, 3x Nuka Cherry, několik zásob munice, jídla a vody. Z malého stolku s pivem si vezměte doutníky. Když si je vezmete, vy nebo Nick navrhnete, že váš pes Dogmeat by mohl Kellogga vystopovat po čichu. Pak se vás Nick zeptá, jestli chcete, aby šel s vámi. Můžete ho přijmout, nebo ne, ale pokud ho odmítnete, nezablokujete ho jako partnera. Vyjděte ven před dům a tam už na vás čeká Dogmeat. Natáhněte k němu ruku a přičichněte k doutníkům. Zachytí pach a sleduje stopu. Tím je tento úkol splněn.

## 7. Schůze

Hned po předchozím úkolu stačí sledovat svého psa Dogmeata, jak stopuje Kellogga. Půjde to dlouhá cesta a po cestě se připravte na různé druhy nepřátel, kteří vám zkříží cestu. Mohou to být lidé i tvorové, jen náhodní nepřátelé na cestě. Psí maso se občas zasekne, když ztratí stopu. Pak se jen rozhlédněte kolem sebe a dejte jim přičichnout k nové věci. Až budete odjíždět z města, dejte mu u malého jezírka u železniční trati další doutník (San Francisco Sunlight) na molu mini rybníka. Odtud pokračujte podél železnice, kde na vás zaútočí krysy. Když železnice přejíždí dálnici, pes vás vezme dolů na silnici, kde je pár mrtvých lupičů. Na tyči u schodů jsou zakrvácené obvazy, které si pes může očichat. Pokračujte podél železnice, kde

na vás zaútočí pár psů, hmyz a možná i Yao Guai. Cesta vás dovede k malé zastávce. Můžete vstoupit do první budovy, uvnitř je pouze mrtvý civilista, provizorní baterie, krev, kosti a dvě krabice s cetkami. Druhá budova nemá interiér. V něm stačí seběhnout po schodech do tunelu pod železnicí. Tam si můžete prohlédnout matraci s návnadou na konci chodby, nebo venku u východu z tunelu Gwinnett Strout Bottle. Odtud přejděte most. Tam na vás zaútočí pár divokých ghúlů. Následujte je po silnici přes vesnici Forest Grove Marsh. Cestou je mrtvý kupec a pár zničených ochránců. Promluvte si s hlavou zničeného Assaultronu, vedle kterého je také další doutník. Nyní vás odvede z cesty a lesem. Zastaví se u díry v plotě. Na plotě jsou další krvavé obvazy, které mu dávají čichat. Odtud už to do Fort Hagen není daleko.

Před zabarikádovaným vchodem do budovy se zastaví Dogmeat. Můžete si ho vzít jako společníka, nebo zůstat s Nickem nebo někým jiným, koho jste vzali s sebou. Musíte najít vchod do budovy. Vjet se dá podzemními garážemi nebo střechou. Na straně je vjezd do garáží. Dole je mrtvý civilista s lékárníčkou, letadlem a chemickou stanicí. V mezizápatře garáží je vjezd. Za budovou je lešení, po kterém se dá vylézt na střechu. Na střeše je několik věží, které musíte zničit, a na vrcholu střechy je vchod do budovy. Nahoře, v kuchyňce (vedle vchodu ze střechy) je na stole zásobník Guns and Bullets. Ve vedlejší místnosti je krb. V budově je několik věžiček a syntů. Seběhněte po schodech dolů. Vlevo v přízemí jsou zabarikádované dveře. Za nimi je pár syntů. Můžete je střílet z vedlejší místnosti skrz díry ve zdi, ale tam se zatím nedostanete. V další místnosti je trezor (pokročilý) v podlaze u jednoho ze stolů. Pokračujte přes recepci. V hale je chemická stanice a vedle ní odpovídající truhla. Projděte chodbou za recepcí až na konec a dojděte do místnosti za zabarikádovanými dveřmi. S počítačem uprostřed (pokročilým) můžete otevřít dveře, za kterými je lékárníčka a dvě bedny na municí. Jinak odsud stačí vyjet výtahem. To je váš hlavní cíl, stačí projít přízemím a výtahem na konci. Dostaneme se do podzemní chodby, kde můžete odemknout dveře vedoucí do chodby ke vchodu z podzemního parkoviště vpravo vlevo. Ve druhé místnosti nalevo máte stůl na zbraně a brnění. Probojujte se poslední místností a následujte ji po schodech dolů do velitelského centra.

I zde na vás čekají synty. Projděte první chodbou a pokračujte chodbami za ní. Napravo je ošetřovna, kde jsou 2 Rad-X a 3 RadAway. Za dveřmi je lékárníčka. Naproti ošetřovně je jídelna. Na polici mezi ledničkami v kuchyni za jídelnou je figurka Bobbleheada s energetickými zbraněmi. Naproti jídelně se chodba rozdvouje. Cesta vpravo vede jen k mrtvému údržbáři. Vedle něj je Nuka-Cola Quantum a v krabici s nářadím vedle něj je dopis s heslem do zbrojnice (Fort Hagen Armory Password). Pokračujte chodbou a dostanete se ke zbrojnici. S heslem, které jste si vzali, můžete dveře odemknout. Uvnitř je pár Stimpaků, Rad-Xovů a sponek. Ale za dveřmi (nováčkem) už je výzbroj. Pistole, laserová puška, Fat Man a Mini Nuke. Ve vedlejší pokoji u postele je na nočním stolku časopis "U.S. Covert Operations Manual".

Z posledního pokoje s postelí a několika zásobami a municí stačí dojít do haly, kde je Kellogg se dvěma syny. Udělejte rozhovor a dozvíte se, že vaše dítě odevzdal do ústavu. Pak mě to napadne. O dítěti se také můžete dozvědět z jeho počítače, takže na něj můžete zaútočit, jakmile se objevíte, a případně ho rovnou dostat pomocí Fat Mana ze zbrojnice. V normálním boji se po chvíli stane neviditelným, takže se syntů co nejdříve zbavte a pak na něj střílejte zbraněmi, které nepotřebují přesné míření. Když ho zabiješ, vezmi si ho. Má s sebou heslo počítače. Vezměte si také Cybernetic Brain Augmenter, budete ho potřebovat pro další úkol. Má také unikátní pistoli "Kellogg's Pistol" a jedinečný oblek "Kellogg's Outfit". Další dva

kybernetické doplňky (Cybernetic Limb Actuator a Cybernetic Pain Inhibitor) jsou prostě k ničemu. Můžete je prodat nebo někde vystavit. Takže i když nejsou v kategorii harampádí, nepotřebujete je k ničemu zvláštnímu. Na stole je také kamera (rekordér). Nevyžádané, ale objevuje se jich málo, takže pro zajímavost. Vedle počítače je časopis Robco Fun, ve kterém je také hra Pipfall. Použijte počítač, na kterém se dočtete, že Kellogg doručil vaše dítě do ústavu. Otevřete dveře přes počítač a on otevře dveře vedle vás, takže se nemusíte vracet zpět.

Vyjděte z chodby, kterou jste přišli, a na jejím konci jsou dveře výtahu odemčené. Vezměte to na střechnu. Uvidíte obrovskou loď Prydwen, která nad vámi přelétá a ohlašuje příchod Bratrstva oceli do oblasti. To má co do činění s úkoly Bratrstva, ale musíte vyjet výtahem na střechnu, abyste viděli příjezd Bratrstva a odemkli další možnosti.

Teď si musíte promluvit s Nickem Valentinem. Pokud je s vámi, promluvíte si přímo tady a doporučí vám, abyste šli do Piper v Diamond City. Pokud s vámi Nick není, jděte do Diamond City, jeho kanceláře, a Nick si promluví s Piper. Ať tak či onak, dozvíte se, že byste mohli použít Kelloggův mozkový implantát, který jste mu vzali z těla, abyste z něj vytáhli nějaké vzpomínky. Toto zjištění splnilo úkol. Jen se rozhodněte, jestli půjdete do Goodneighboru s Nickem nebo Piper.

## **8. Nebezpečné myslí**

Po předchozím úkolu stačí vzít Kelloggův mozkový implantát a zamířit do Goodneighboru. Tam do podnikového Memory Den. Pokud jste nešli s Nickem, už na vás čeká uvnitř. Nick prohodí pár slov s madame Irmou a jde za doktorkou Amari. Jděte s ním a povídejte si. Tady dole jste to předtím nemohli udělat jinak. Na stole je časopis Robco Fun, ve kterém je hra "Grognač & The Ruby Ruins". Po několika diskuzích souhlasíte s tím, že přes Nicka zapojíte Kelloggův mozkový implantát, aby fungoval a odemknul jeho zakódované vzpomínky, abyste je mohli propojit se sebou a znovu je prožít. Nick sedí na jedné pamětní židli, vy sedíte na druhé.

Přesunete se do Kellogových vzpomínek. Procházejte se po nervových spojeních, která se vám objevují. Každý z nich vás dovede k jedné vzpomínce. Paměť se jednoduše přehraje sama, automaticky. V každém z nich můžete kliknout na několik věcí a poslechnout si Kelloggův monolog o tom, jak si danou osobu pamatuje. Za prvé, má vzpomínku z dětství. Kellogg, matka, otec a rádio jsou aktivní. Vzpomínka z mládí. Kellogg, Sarah, okno, Mary. Vzpomínka z chodby. Jen si to projděte, není tu nic aktivní. Bar. Kellogg, Wastelanders, Barmaid. Institute. Kellogg, Synt, agent institutu. Vault. Kellogg, vědci z institutu, kryopod, vy, váš choť. Poslední vzpomínka. Kellogg, Shaun, oř ústavu, složka Dr. Virgila. Když aktivujete monolog, paměť se zastaví, aby vám nic neuniklo. Nemusíte poslouchat žádné monology ani čekat, až scéna skončí, stačí vyjít z paměti (jen ta poslední si to musí projít celá). Naopak, pokud chcete, po opuštění paměti se k ní můžete vrátit a znovu se restartuje.

V poslední vzpomínce se za okamžik objeví oř (Zabijáci Institutu) a položí na stůl složku doktora Virgila. Když odejde, Dr. Amari aktivuje váš východ. Stačí aktivovat televizor. Až se vrátíte, promluvte si s Amari o tom, co jste zažili, a s doktorem Virgilem, který se skrývá v Zářícím moři, místě plném silné radioaktivity. Pak si promluvte s Nickem, který na vás čeká. Nick je vaším partnerem od dokončení úkolu Získání stopy, takže zde je jen závěr diskuse o tomto úkolu. Tento úkol je splněn již rozhovorem s lékařem.

## **9. Zářící moře**

Než se vydáte k Zářícímu moři, připravte se na radiaci. Vezměte si energetické brnění nebo protiradiační oblek. Případně chemikálie proti radiaci. Vstupte do této radiální pouště a z neznámého důvodu vás ukazatel úkolu nasměruje na jihozápad do oblasti Crater of Atom. Cestou se připravte na divoké ghúly, škorpióny nebo Deathclawy. V kráteru žije Atom kult Církve dětí Atomu. Promluvte si s matkou Isoldou, vůdkyní kultu. Buďte milí a přesvědčte ji, že potřebujete informace od Vergilia a ona vás k němu nasměruje. Případně můžete ukrást její dopis "Vzkaz od bratra Hobermana", ze kterého se také dozvíte, kde se Vergilius nachází. Stačí se do něj dostat hlouběji přes pasti Zářícího moře. Uvnitř je super mutant Virgil, kterého hledáte. Promluvte si s ním a slibte mu pomoc. Chce od vás svůj lék z ústavu, až tam přijdete. Na oplátku vám řekne, jak se do institutu dostat.

## **10. Lovce / Lovená zvěř**

Máš zabít lovce z Institutu. Tyto typy syntů jsou vybaveny čipem připojeným k teleportačnímu zařízení institutu. Přejezd do oblasti zřícenin C.I.T. Přímo pod nimi se nachází ústav. Zde zapněte rádio a naladte Courser Signal. Čím blíže jste k signálu, tím vyšší procento vidíte v levém rohu obrazovky. Tu a tam se objeví, takže vše, co musíte udělat, je vydat se správným směrem. Pro jednoduchost stačí dojít na východ k vysoké budově, kterou je Greentech Genetics. U vchodu jste 100% a můžete vypnout rádio. Jděte dovnitř a připravte se na bitvu. Budovu ovládají dělostřelci. Stačí se jimi a jejich věžemi probojovat až do nejvyššího patra. Všimli jste si, že váš lovec s nimi také bojuje. Vyjděte o šest pater výš a vyjedte tam výtahem. Čekal na Z2-47, který sem přišel, aby chytil svého syna na útěku. Byl obsazen Gunners, takže se jimi probojoval ještě před vámi. Můžete s ním prohodit pár slov a pak ho zabít. Vezměte čip z jeho těla a je to. Než odjedete, můžete ještě pomoci svému synovi K1-98. Oknem vám řekne, kde je kód k terminálu (master). Naproti dveřím pod schody, v kufříku na nářadí. Aktivujte panel pomocí svého hesla. Můžete také aktivovat výtah, abyste mohli sejít po schodech dolů, aniž byste se museli vracet po schodech nahoru. A můžete svému synovi otevřít dveře. Ona vám jen poděkuje a odejde.

## **11. Molekulární úroveň**

Tím, že si vezmete čip, jste dokončili předchozí úkol a získali tento. Musíte to dekodovat. Lidé z železnice jsou k tomu nejvhodnější. Pokud jste s nimi ještě nebyli, pak vás úkol zavede zpět do Goodneighbor. Tam si promluvte s doktorkou Amari v Memory Den. Odkáže vás také na železnici. Dokončete tedy jejich úkol "Cesta ke svobodě". Až budete u železnice, požádejte Desdemonu, aby čip rozluštila. Dohodněte se, že si ho pak mohou nechat a Tinker Tom čip dekoduje. Pokud jste z nějakého důvodu zaútočili na členy Železnice a zabili je, vstupte do jejich sídla sami. Použij počítač Tinker Toma a nauč se analyzovat zařízení Institutu. Poté pomocí zařízení (Circuit Analyzer) na vedlejší stole dekodujte čip sami (ještě efektivněji než Tom).

Jakmile budete mít čip rozluštěný, vraťte se do jeskyně za Vergiliem. Dá vám nákresy zařízení, pomocí kterého se můžete připojit k teleportu Institutu. Také vám připomene váš souhlas s tím, že mu přivezete sérum z jeho výzkumu z Institutu.

Nyní, když máte výkresy, se musíte rozhodnout, co dál. Železnice, Bratrstvo oceli a Minutemani vám mohou pomoci.

Jste-li členem Bratrstva oceli, navštivte nejprve staršího Maxsona. Pošle tě za Proctorem



Ingramem. Skočte za ni a řekněte jí o výkresech stroje. Poskytne vám seznam věcí, které potřebujete k vybudování základní platformy. Když ho postavíte, dá vám seznam dalších věcí.

Pokud jste u železnice, jedte do Desdemony. Pošle tě k Tinker Tomovi. Popište to od Virgila a on vám dá seznam věcí, které potřebujete k vybudování základní platformy. Když ho postavíte, dá vám seznam dalších věcí. Jako místo stavby navrhuje Mercerův úkryt. Ale můžete si ho postavit kdekoli, tedy v kterékoli ze svých usedlostí. Když postavíte základní plošinu, skočte za ni. Dá vám seznam dalších potřebných položek a než je získáte, přesune se na plošinu.

Pokud jste s Minutemans, jděte nejprve do Prestonu Garveyho. Pošle vás do Sturges. Ukažte mu popis teleportačního zařízení. Poskytne vám seznam věcí, které potřebujete k vybudování základní platformy. Když ho postavíte, dá vám seznam dalších věcí.

Hlavní příběh 5

Nejprve postavte stabilizovanou reflektorovou plošinu. Hliník (hliník): 10; Obvody: 3; Ocel (Ocel): 5. Pak dostanete instrukce i pro stavbu dalších věcí. K nim kromě materiálů potřebujete také dvě položky, skener a vojenskou desku s plošnými spoji. Jako volitelnou součást úkolu budete muset tyto věci najít. Na mapě uvidíte také nemocnici pro skener a vojenské stanoviště pro perimetr. Pokud je ale máte někde doma v krabici, můžete je také použít. Postavte další věci. Zářič molekulárního paprsku: Obvody: 3; Měď (měď): 5; Obvodová deska vojenské třídy: 1; Guma (Guma): 2; Ocel (ocel): 10. Ovládací konzola: Biometrický skener: 1; Měď (měď): 3; Guma (Guma): 2; Ocel (ocel): 5. Parabola relé: Látka: 6; Měď (měď): 3; Zlato: 3; Ocel (ocel): 3. Zářič molekulárního paprsku a stabilizační odrazová platforma musí být postaveny společně. Plošina tedy musí být dole a emitor nad ní. Na zemi nesmí být žádné věci (dokonce ani koberce, které jsou v místě, kde stavíte pro Bratrstvo), na kterých budete stavět tyto novoty odděleně, ale společně neuspějete. Jiné věci prostě musí být nablízku. Musíte také zásobovat věci energií, konkrétně 27 body elektřiny. Zdroj: 20; Ovládací držák: 2; Satelitní parabola: 5. Všechny přístroje musí být připojeny přes jeden obvod. Pokud tedy stavíte několik menších generátorů, připojte je všechny k jednomu a vytáhněte z něj kabely ke všem zařízením.

Až bude zařízení postaveno, aktivujte ho, postavte se na plošinu a budete teleportováni přímo do Institutu. Tam tento úkol automaticky ukončíte a zahájíte další.

### **11.1. Vergiliův léčivý přípravek**

To je druhotný úkol. Takže, přísně vzato, maličký, nemáte to ani ve svém diáři. Ale vy víte, že Vergilius vás požádal, abyste mu našli lék v ústavu, a na oplátku vám dal prostředky, jak se do ústavu dostat. Jakmile se dostanete dovnitř, jděte do oddělení biologických věd. V Biovedě je na zadní straně terminál (FEV LAB Entry Terminal), který je chráněn heslem (master). Můžete ho hacknout a dostat se přímo do Virgilovy staré laboratoře. Nebo u vchodových dveří Bioscience jděte do chodby vpravo a najděte dveře vedoucí do FEV LAB a vypáchte je ven (nováček). Zde je koridor, ve kterém zničíte tři laserové střely. Na konci vypáchte dveře (pokročilý) nebo hackněte počítač (nováček), který dveře otevře a ovládá také střelnice. Tady stačí projít chodbou. Na jeho konci jsou další střelnice a počítač (nováček), který také ovládá střelnice a se kterým musíte dále otevírat dveře. Za nimi je již stará Vergiliova laboratoř. V něm, napravo od dveří vedoucích zpět do Bioscience (naproti dveřím), je stůl s experimentálním sérem. Zkumavka v malém přístroji na okraji stolu. Teprve když si ho vezmete, dostanete "Nechte sérum Vergilioví" mezi drobnými úkoly v deníku. Můžete jít

přímo zevnitř a deaktivovat laserové paprsky zevnitř pomocí počítače bez hesla, pokud jste počítač nehackli zvenčí.

Následujte Vergilia do jeho jeskyně. Máte lék, ale můžete ho přesvědčit, že jste lék nenašli. Přesvědčte ho, že jeho stav supermutanta se může zhoršit. Když je z toho nešťastný, můžete ho přesvědčit (těžké přesvědčování), že by se měl zabít. Pokud se vám to podaří, nezabije se, ale požádá vás, abyste to udělali. Prostě ho zastřelte, nebude se bránit. Úkol je neúspěšný. Můžete si vzít jeho zbraň "Vergiliova puška", kterou jinak získáte pouze tehdy, když ji ukradnete. Pokud jste spravedliví, dejte mu ten lék. Pak za pár budete mít informace, abyste se u něj zastavili. Stačí tam skočit a uvidíte, že droga fungovala. Opět je to člověk. Poděkuje vám za vaši pomoc a vy můžete jeho laboratoř využít jako odměnu. V praxi to tedy znamená, že si z jeho jeskyně můžete beztréstně vzít cokoli.

## **12. Institucionalizované**

Splněním předchozího úkolu automaticky spustíte tento úkol, když dorazíte do Institutu. Je to spíš první úkol ze série úkolů Institutu, ale musíte se dostat až sem v hlavním příběhu, takže je to stále součástí obecných úkolů. I když to možná nedokončíte.

Uslyšíte hlas Otce, který je vůdcem institutu. Nastupte do výtahu a sjedte s ním dolů. Tam už jen stačí přejít prázdnou chodbou k dalšímu výtahu a projet jím také. Jděte k cele, kde je dítě. Myslíš si, že je to tvůj syn Shaun, tak mluv. Nakonec zjistíte, že je to syn, kterého Otec vypíná. Otec k vám přijde osobně. Nyní zjistíte, že je to váš syn. Byl vybrán o 60 let dříve než vy. I když to vypadalo, jako bys odešla ve stejnou dobu jako on. Také vysvětluje, že Institut uměle prodloužil Kellogův život, takže mohl unést Shauna jako dítě a vypadat stejně, když byl Shaun už starý muž v domě, když jste se setkali s Kellogem o samotě. Navzdory tomu, že se rozhodně jedná o šok, tvůrci se zde nesnažili udělat z toho žádný emotivní moment. Kromě několika dialogových možností, abyste viděli, jak to do sebe zapadá, nemáte možnost dalšího rozhovoru. Je to váš dospělý syn, kterého jste neviděli od té doby, co byl unesen jako přísluhovač. Teď je z něj starý muž a vy jste bojovali v postapokalyptickém světě, abyste ho našli. Rodiče by jistě rádi věděli, jak vyrůstal. Co je to za člověka, zvláště když je šéfem obávaného ústavu a zaměstnává Kelloga (i když on sám říká, že to bylo nutné zlo, že to bylo lepší, že ho tak mohl alespoň trochu ovládat a že zabití druhého rodiče byla politováníhodná vedlejší škoda). Zda je ženatý, zda má děti a zda jste již prarodiči. A hlavně, proč, když mají přehled o tom, co se děje, a musel vědět, že ho hledáte, proč vás už dávno neošukal, ale nechal vás riskovat život v tom drsném světě? Vysvětlí pouze, že ústav potřeboval genetický materiál někoho, kdo nebyl ovlivněn radiací a vlivy tohoto světa, takže byl unesen, protože se narodil před válkou. Pak tady vyrůstal, pracoval a vypracoval se až na šéfa. Proč nepomáhá světu venku, vám neřekne a ani ho nenapadne se zeptat, takže mu nemůžete vynadat za to, že je sobecký. Ale navrhne vám, abyste se k nim přidali.

Chcete-li úkol dokončit, měli byste se s tímto místem seznámit. Setkáte se s vedoucími vědeckých oddělení, kterými jsou Allie Filmore, Clayton Holden, Justin Ayo a Madison Li. Při jejich hledání se v ústavu alespoň trochu zorientujete. Nic víc zde není v sázce. Stačí se postavit na všechny čtyři, představit se, udělat rozhovor a je to. Dr. Li také aktualizuje váš PipBoy, takže budete moci využívat rychlé cestování do a z institutu.

## **13. Rozhodování s frakcemi**

Po předchozích akcích se musíte rozhodnout, se kterou ze čtyř frakcí chcete spolupracovat. Na začátku můžete splnit pár úkolů za všechny, ale postupně se jejich úkoly protnou a jejich splněním poštvete ostatní proti sobě.

Minutemani. Ty jsou ideální. U nich najdete pouze Ústav, který je stejně nejvíce nakloněn ke zlu. O nich samostatně níže. Jejich úkoly můžete splnit po "Old Guns".

Bratrstvo oceli. Jejich úkoly můžete splnit po "Show No Mercy". Ostatní budou k dispozici po splnění úkolu "Institucionalizováno". Následně z vás úkol "Taktické myšlení" udělá nepřítel železnice a úkol "Válečná kořist" z vás udělá nepřítele Institutu.

Železnice. U nich můžete na začátku splnit pouze úkol "Tradecraft" a vedlejší úkoly. Tam stojí za to pracovat na úkolech "Jackpot", abyste získali vylepšení Ballistic Thread. Další hlavní role se uvolní po úkolu "Institucionalizovaný". Tento úkol z vás udělá nepřítele Bratrstva oceli. Ne přímo tento úkol, ale abyste v něm mohli pokračovat a dokončit ho, musíte pro Institut chvíli pracovat. A tak, aby Institut splnil úkol "Mass Fusion", ve kterém se postavíte sami sobě s Bratrstvem oceli. A pak se u "Jaderné volby" postavíte Institutu.

Ústav. Pro ně můžete plnit úkoly po "Mankind-Redefined". Úkol "Mass Fusion" si znepřátelí Bratrstvo oceli. V úkolu "Připnuté" můžete, ale nemusíte poslat e-mail Minutemanovi. Nakonec se v úkolu "End of the Line" utkáte s železnicí.

#### **14. Relativně ideální konec s Minutemany**

Toto je stručný popis, jak postupovat, abyste splnili maximum úkolů a na konci získali co nejvíce příležitostí. Můžete splnit všechny dostupné úkoly pro Minutemany (po Old Guns), Brotherhood of Steel (po Show No Mercy) a Tradecraft, které jsou vám k dispozici před "The Molecular Level". Také můžete splnit mnoho vedlejších úkolů. Pokud jde o železnici, kromě "Operace Ticonderoga" a několika menších úkolů, můžete splnit všechny. Splňte úkoly pro PAM a získajte odměnu "Ballistic Weave". V Bratrstvu oceli se můžete setkat se všemi kromě "A Loose End" a "Coolant". Splňte úkol "Molekulární úroveň" pro Minutemany, tedy s Prestonem a Sturgesem. Pak samozřejmě dokončete úkol "Institucionalizováno".

V Institutu splňte úkoly "Synth Retention", "The Battle of Bunker Hill" a "Mankind-Redefined". Můžete také splnit vedlejší úkoly institutu, které budou prozatím k dispozici. Po "Mankind-Redefined" bude vaším parťákem X6-88. Pokud chcete, můžete s ním běhat po světě a získat si jeho náklonnost, abyste získali jeho park "Shield Harmonics", pokud máte zájem. Nezapomeňte si také z ústavu vzít vše, co chcete, včetně časopisu, a koupit si to, co chcete, od jejich prodejců. Můžete splnit "Budování lepší úrody". Dokončete Vergiliův menší úkol. Pak můžete také pro Bratrstvo hrát roli "A Loose End". Dokonči "Inside job", "From Within" a "Outside the Wire". Dokonči "Liberty Reprimed" a začni "Slepou zradu". Počkejte, až bude dokončen po "Válečné kořisti", protože někdy se může stát, že úkol neskončí. Pro Institut pro vás začal úkol "Mass Fusion". Běžte o tom informovat Bratrstvo a dostanete úkol "Válečná kořist". Splňte tento úkol pro Bratrstvo, čímž si definitivně znepřátelíte Institut a nepodaří se vám dokončit úkol "Mass Fusion". Poté dokončete úkol "Slepá zrada". Tím se povýšíte na hodnost paladina a splníte Danseho kvazi-osobní úkol a zvýšíte svou popularitu u něj na maximum.

Od Bratrstva získáte roli "taktického myšlení". Nemluvte s kapitánkou Kellovou a ignorujte ji.

Když dokončíte hlavní příběh, bude zrušen/nedokončen.

Poté jděte do Prestonu Garveyho a dokončete úkol "Braňte hrad" a ukončete příběh pro Minutemana v jejich úkolu "Jaderná volba".

Tím je hlavní příběh dokončen. Právě jste se zbavili Institutu. Stále se přátelíš jak s Bratrstvem oceli, tak s Železnicí. Když se zastavíte u Desdemony, pochválí vás. Starší Maxson neříká nic jiného, než že je zaneprázdněn (ano, vydali 1 datadisk a 5 DLC a stále je nenapadlo to upravit, aby to reagovalo). I když vás Proctor Quinlan pochválí za to, že jste využili minutemany a zachránili zdroje Bratrstva. Stále se můžete pustit do většiny drobných úkolů. Od PAM můžete přijmout roli Variable Removal:, od Dr. Carringtona roli Lost Soul:, od Desdemony roli To the Mattressess. Můžete také přijímat úkoly od PAM, abyste se zbavili zbytků Bratrstva, kde mluví, jako když zničíte Prydwen (ano, 5 DLC a takové chyby neopraví). Můžete se ujmout úkolu Chladicí kapalina od Proctora Ingrama a role Jít příkladem od kapitána Kellse, úkolu Křivka učení a technických dokumentů od Quinlana, úkolu Nakrmit vojáky od Teagana a úkolu Vzorky krve od Neriah. A dokonce i pro Rhyse a Haylen na policejní stanici můžete splnit jejich proviantní důstojníky a čištění Commonwealthu.

### **1. První krok**

Až se vrátíte do Sanctuary Hills s Prestonem po "When Freedom Calls", promluvte si s ním a on vám řekne o skupině osadníků, kteří potřebují pomoc. Stačí jít za osadníky, kteří jsou v nouzi, a promluvit si. Řeknou vám o nájezdnících, kteří na ně útočí. Vaším cílem je jít a zlikvidovat nájezdníky. Místo, kam vás pošlou, je náhodné. Záleží také na tom, zda jste již něco vyzkoumali nebo ne. Informace o místě najdete v popisu oblastí. Jinak je přímá. Zlikvidujte vetřelce a vraťte se, abyste informovali osadníky, kteří na oplátku slíbí spojenectví Minutemanům. Pak se vraťte do Prestonu Garvey. Za odměnu vás jmenuje generálem Minutemenů a dá vám pistoli na světlice, se kterou můžete přivolat Minutemany na pomoc, pokud jsou v dosahu nějakí. Preston Garvey je nyní k dispozici jako cestovní partner. Po splnění tohoto úkolu máte možnost postavit vlajku Minutemen v rámci ozdob v režimu výstavby.

### **2. Získání nezávislosti**

Až získáte asi 4 usedlosti pro Minutemana jako součást jejich menších úkolů, promluvte si s Prestonem. Bude vám vyprávět o hradu, který byl starým sídlem Minutemanů, který byl údajně kdysi zničen nějakou příšerou. Preston se ptá, jestli chcete tuto oblast osvobodit. Pokud budete souhlasit, půjde na místo, kde se máte setkat. Stačí, když jste tam ještě nebyli a okolí je plné nepřátel. Na konci vás čeká poměrně tuhý boj, takže je dobré vzít si energetické brnění a nějakou pořádnou zbraň. V pevnosti na ně čeká Preston a tři další Minutemani v ruinách malého bistra. Nechybí ani pár min, granát a lékárnička. Pohovor a navrhnu tři přístupy. Buď vběhnete přímo dovnitř, zaútočíte ze dvou stran, nebo počkají u proražené zdi a vy příšery vylákáte ven.

Vyberte si jeden z přístupů (pokud příběhnete sami, aniž byste s nimi mluvili, pak když začnete bojovat, poběží za vámi). V pevnosti na vás čeká skupina mirelurků (různé typy, různé úrovně). Kromě nich je zde několik hnízd s vejci. Můžete si vzít nějaká vajíčka, ale z mnoha se líhnou larvy mirelurkova. Ti druzí jsou spíše otravní než švábi, nepředstavují velkou hrozbu. Když se zbavíte mirelurkova, obsadíte nádvoří. Tam budete souhlasit s tím, že všechna vejce by měla

být zlikvidována, aby se k nim mirelurky nevrátily. Začněte tedy ničit hnízda, vajíčka (můžete je střílet, ale i brát) a larvy. Po chvíli se ve vodě objeví královna Mirelurkov. Kvůli ní se vyplatí mít energetické brnění a mocnou zbraň, protože je to tuhé stvoření, i když jste na vyšší úrovni. Ty vaše vám pomáhají. Preston a jedna minuta jsou v pátrání nesmrtelní, ale mohou zabít další dva. Ti, kteří přežijí, zůstanou jako osadníci v této usedlosti.

Po zabití královny můžete zlikvidovat další hnízda vejci. Pak vám Preston řekne, že musíte zprovoznit rádio. Má velký dojezd a to je hlavní důvod, proč navrhl obsadit tuto pevnost. Aby to fungovalo, postavte vedle něj generátor a natáhněte kabely, aby fungovaly. Vyžaduje 10 bodů napájení, takže postavte dva střední nebo jeden velký generátor. Na ovládání rádia bude automaticky přiřazena jedna minuta (proto byl jeden z nich nesmrtelný, stejně jako Preston). Stačí si promluvit s Prestonem a úkol je hotový. Místo je vám k dispozici jako usedlost. Vedle rádia je časopis "Zbraně a náboje".

### **3. Staré zbraně**

Po předchozím úkolu a splnění několika menších úkolů pro Minutemana vám tento úkol může přiřadit Preston. Nebo o tom můžete slyšet v rádiu. Nebo se zastavte v The Castle a narazte na Ronnieho. Úkol stejně začínáte rozhovorem s Ronnie Shawem. Je to bývalá Minutemanka a chce se vrátit. Odhalí vám také informace o staré zbrojnici pod Castle. It dovede vás k zablokovaným dveřím, které nelze otevřít. Pak ji následujte do interiéru, do pokoje bývalého generála. Ukáže vám chodbu, která je zasypaná. Stačí přepnout do stavebního režimu a sešrotovat zasypanou chodbu. Můžete z něj dokonce získat beton. Zrušte stavební režim a Ronnie zamíří do chodby. Následujte ji.

Uvnitř dávejte pozor na nastražené miny. V tunelu dvakrát odbočte doprava a ocitnete se v místnosti, kde je na polici sedm pytlů cementu a 10 dělových koulí. Pokud odpálíte nástražné výbušniny a dojde k výbuchu v blízkosti, některé kuličky se mohou odkutálet mimo dosažitelná místa. Projděte chodbami a věžičkou. Za ní je pár cetek, jídlo, laserová mušketa, chemická stanice a generátor, ve kterém je fúzní jádro. Jděte do další chodby, kde na vás zaútočí Sentry Bot Serge. Zničte ho a na konci se dveře otevrou přes bezpečnostní terminál Ronnie. Za dveřmi je mrtvý generál McGann, váš předchůdce ve velení. Nosí generálský oblek a klobouk (Minutemen General's Hat; Uniforma generála Minutemenů). U jeho těla jsou také dvě lahve. I když mají neobvyklý název (Amontillado Bottle), jsou to jen obyčejné lahve na vyhození nebo na sklo.

Pak už jen projděte dveřmi do Západní Bastily. Je součástí vnějšího světa, jen je zevnitř uzavřená. Jděte do zbrojnice, kde máte Fat Mana, 2x Stealth Boye, pár min a granátů, dva baseballové granáty, Mini Nuke. Ale hlavně si vezměte plány pro dělostřelectvo a ze žluté krabice v polici 10 kouřových granátů. Pak se spojte s Ronniem. Musíte vyrobit jedno dělo. Umístěte ji někde na stěny, jsou zde také původní, zničená děla, která můžete odstranit. Pak přiřadte muže k dělu. Spojte se znovu s Ronniem. Máte dělo, které můžete otestovat. Jako volitelný úkol musíte zapnout Radio Liberty, abyste ho slyšeli, abyste ho mohli zapnout v Pipboyi. Stačí zajít do bistra pod hradem a hodit tam jeden dýmovník. Stačí je označit jako aktivní v inventáři a poté je hodit dovnitř (alt). Po několika úderech Ronnie oznamuje úspěch. Stačí jít a oznámit dokončení úkolu Prestnovi a tím to skončí. Kouřové granáty (dělostřelecké kouřové granáty) se budou pravidelně objevovat ve žluté krabici ve zbrojnici. Jen si je vezměte. Pak, když jste v dosahu děl poblíž svých usedlostí (musí být samozřejmě postavena a

mít přidělenou osobu), můžete je hodit na nepřátele a oni budou pokropeni dělostřeleckou palbou.

#### **4. Uvnitř práce**

Pokud se chystáte splnit úkol "Molekulární úroveň" pro Minutemana, pak vás Struges požádá, abyste od něj získali informace před teleportací do Institutu. Struges vám dá těsně před teleportací holodisku program, který vám umožní získat informace z jejich serverů. Jednoduše, když jste v Institutu, použijte jakýkoli počítač, který máte k dispozici. Po příchodu do Institutu pokračujte normálně s úkolem "Institucionalizován" a po jeho dokončení budete moci Institut opustit. Použijte tedy počítač, vložte do něj disketu, poté z nabídky počítače vyberte kopírovat soubory, vezměte disk zpět a je to. Až budete odcházet z Institutu, přineste disk Strugesovi.

#### **5. Braňte hrad**

Pokud proti sobě postavíte Institut a nepřekročíte Bratrstvo oceli (nemůžete pokračovat pro železnici, když děláte pro Institut), jděte do Prestonu Garveyho. Řekne vám, že obdržel zprávu, že se nepřátelé blíží k hradní pevnosti. Takže zamiřte do pevnosti a promluvte si s Ronnie Shawem. Řekne vám o blížících se nepřátelích a zmíní se, že také naverbovala několik dobrovolníků (abyste nebránili pevnost s minimem, pokud jste nezvýšili počet osadníků). Po rozhovoru s ní začne útok. Bude to v několika vlnách a budete mít procenta z toho, jak moc jste pevnost bránili. Je to jednoduché, stačí likvidovat nepřátele, dokud zcela neodrazíte celý útok. Po zápase se spojte s Ronniem a pak s Prestonem.

Hlavní příběh 8: Minutmeni 1

#### **6. Jaderná volba**

Po dokončení předchozího úkolu se obraťte na Prestona. Řekne vám, že Sturges našel způsob, jak se infiltrovat do Institutu. Tento útok přesvědčil Minutemany, že Institut je hrozbou, o kterou je třeba se definitivně postarat. Stačí skočit za Sturgesa a povídat si. Řekne vám o chladicím systému, který přivádí vodu do ústavu potrubím. Jděte tedy k mostu, který je pod Greentech Genetics, nad amfiteátrek Charles View, a tam plavte pod vodou do potrubí. Doplavte do první místnosti a aktivujte číselný panel na stěně. Kombinace byla detekována Sturgesem, takže s ní otevřete potrubí vlevo ve vodě. Nad trubkou je místnost, kterou můžete otevřít přes terminál (pokročilý), ale uvnitř je jen pár drobností a truhla s municí a náhodnou kořistí. Proplujte potrubím a pokračujte chodbami. V nich je dvojice stráží, laserové věže a ghúlové. Na konci je místnost s několika synty. Můžete hacknout první dveře, vypáčit druhé nebo je obejít dírou ve zdi. Tam projděte potrubím do cíle.

Budete odvedeni do haly s teleportem v Institutu. Použijte terminál a vložte do něj disk Sturges (Institute Relay Targeting Sequence). Sturges (který se zmocní terminálu), Preston a několik minutemanů jsou zde teleportováni. Promluvte si s Prestonem, který vám dá výbušninu Fusion Pulse. Také vám řekne, abyste aktivovali evakuaci (volitelná část úkolu), aby nevinní mohli utéct.

U výtahu projděte dveřmi na straně do sekce Stará robotika. Nad schody můžete vyřadit věže přes terminál (pokročilý). Zabijte pár syntů níže. Pokračujte až dolů přes další synty a věže. Ve spodní části konce otevřete poklop v podlaze a skočte o úroveň níž. Zde vedle vás je generátor, ve kterém je fúzní jádro. Projděte chodbou vedle generátoru do oddělení biologických věd. Zde v hale zabijte skupinu syntezátorů a dvě robotické gorily. Odtud se vydejte do centrální části Institutu.

Zde zahodte odpor syntů. Zabijte všechny a Sturges to uslyší. Abyste se dostali k reaktoru, musíte jít do Advanced Systems. Ale dveře jsou zablokované. Dolů se svezte výtahem uprostřed haly. Projděte chodbou a na konci sjeďte dalším výtahem. Vstupte do místnosti, kde je váš syn na smrtelné posteli. Můžete si popovídat a rozloučit se. Pokud ho 2x přesvědčíte (střední úroveň), že chcete pomoci jeho lidem, dá vám kód k vypnutí části syntů. Můžete ho zabít nebo opustit (kvůli výbuchu reaktoru), záleží na vašich pocitech. Nakonec použijte počítač na stole vedle něj. V něm se můžete rozhodnout zakázat syntežátory, pokud jste z něj mávli kódem. Tam si také vyberte evakuační protokol (abyste zachránili nebojující synty) a nakonec otevřete dveře. Vraťte se dolů do lobby a přejděte na Advanced Systems. Probojujte se až ke generátoru. Ukončete a vstupte do generátoru. Zde je další skupina nepřátel. Všechny zabijte, vstupte do reaktoru a umístěte na něj výbušninu. Až jej umístíte, obraťte se na Prestona. Spojí se se Sturgesem a teleportuje vás k sobě. Vedle něj se objevil i dětský syn Shaun. Rozhodněte se, zda si ho vezmete s sebou, nebo ho tu necháte. Pak si promluvíte se Sturgesem a dohodnete se, že vás pošle pryč. Vstupte do teleportační haly a Sturges vás a Prestona teleportuje na střechu budovy Mass Fusion. Tam stačí aktivovat rozbušku u zábradlí a odpálit celý ústav. Poté si promluvíte s Prestonem, který vám poděkuje a úkol je splněn.

## **7. S našimi silami spojenými**

### **7.1. Braňte hrad**

Tento úkol získáte pouze v případě, že jste si znepřátelili Bratrstvo oceli. Protože jste generál Minutemenov, vaši nepřátelé jsou jejich nepřáteli. Proto se spojte s Prestonem a on vám řekne, že po zničení Institutu je čas vypořádat se s Bratrstvem. Abyste zničili jejich vzducholod, musíte zaútočit alespoň z pěti míst najednou a překonat jejich obranu. Takže stačí postavit dělostřelectvo na pěti usedlostech. V pevnosti už jste museli postavit jedno dělo, takže v podstatě jen ve čtyřech dalších. V každé usedlosti musí být samozřejmě k dělu přiřazen i člověk, který má sloužit k provozu. Až budete mít pět skladeb, vraťte se do The Castle a oslovte Minutemana v rádiu. Řekne vám, že jsou všichni připraveni, takže stačí dát rozkaz k palbě. Jak Ronnie Shaw, tak Preston přiběhnou ke zdi, takže je můžete vzít s sebou, aby se podívali na zkázu Prydwenu. Po jeho zničení se na vás vrhnou zbytky sil Bratrstva. To vám dává roli "Braňte hrad". Před úkolem můžete samozřejmě vylepšit pevnost a postavit hromadu věží. Pomoc se hodí, protože několik vln rytířů a paladinů Bratrstva létá ve vertikálních. Když všechny zabijete, stačí se obrátit na Ronnieho a Prestona, aby splnili oba úkoly.

## **Minutemen – Vedlejší úkoly**

### **1. Svatyně**

Když se vrátíte do Sanctuary Hills po "When Freedom Calls" s Prestonem a jeho lidmi, Preston Garvey vám řekne, abyste si promluvili se Sturgesem. Dá vám úkol, který je vlastně základem pro budování usedlostí. Úplné základy toho, co osadníci potřebují k přežití. Nejprve samozřejmě potřebují místo na spaní. Rozeberte odpadky v místnosti některých domů a postavte tam pět lůžek. Vraťte se ke Sturges. Postavte čističku vody a generátor nebo dvě vodní čerpadla a postupujte podle nich. Teď potřebují jídlo. Za domem s dílnou rostou dva melouny. Můžete je vzít a zasadit, pokud nemáte jiné zdroje pro začátek. Nebo někde najít nebo koupit jiné rostliny. Poté v režimu budovy přidělte osobu, která se bude starat o rostliny. Nakonec vám Sturges řekne, že ochrana je nutná. Můžete postavit strážní stanoviště, ale

musíte k němu přiřadit osobu. Nebo postavte automatické věže pro obranu. Ty zase potřebují dražší díly. Když máte vše hotovo, stačí to nahlásit Sturgesovi a úkol je splněn. Není to tak jednoduché, dostanu zadání a stavím. Zvláště když řešíte, o čem budova je. Musíte sehnat suroviny a vyzkoušet, co se dá dělat.

## **2. Z ohně**

Když dokončíte několik běžných úkolů pro Minutemana, můžete vám přiřadit tento Prestonův úkol. Nebo pokud přijdete na Finchovu farmu, dostanete úkol přímo od Abrahama Finche. Jakmile dorazíte na farmu, namíří na vás zbraň v domnění, že patříte k nájezdníkům ze skupiny Forged. Ale on uvidí svou chybu, protože se nespálil. Řekne vám, že se k nim přidal i jeho syn Jake. Utekl ze statku a vzal s sebou meč Abrahamův, rodinné dědictví. Chtěl by ho zpátky. To bude váš úkol. Zeptejte se také na Jakea. Říká se, že pro něj je jeho syn mrtvý, protože se přidal k nájezdníkům. Ale dostanete volitelný úkol přesvědčit Jakea, aby se vrátil. Lupiči jsou v železárnách Saugus, což je budova poblíž farmy. Probojujte se přes nájezdníky v budově. Z první haly jděte do druhé. Buď dveřmi, kde je potřeba hacknout terminál (pokročilý), nebo z horního patra projít po vyhlídkové plošině přímo do druhé haly. V něm stačí dojít do jeho zadní části a po schodech kolem věže se dostat do slévárenské haly (Saugus Vysoké pece).

Uvnitř je Slag, vůdce nájezdníků. Jake je tam také a Slag chce, aby Jake zabil vězně. Jake se přiznává, že chtěl jen pomoci rodině a myslel si, že budou loupit mimo Commonwealth a neublížovat místním. Podaří se vám přesvědčit Jakea, aby vězně zabil. Udělá to a pak mu Slag říká, aby vás zabil, takže zaútočí na vás a ostatní a vy ho musíte zabít. Pokud ho přesvědčíte, aby se vrátil ke své rodině, připojí se k vám. Stačí zvolit pouze sarkastickou odpověď a bez přemlouvání se k vám připojí. Ať tak či onak, musíte zabít Slaga a jeho dva kumpány. Struska má energetické brnění, což ho trochu ztěžuje. Po boji mu z těla vyndejte meč Shishkebab. Má také střešní klíč Saugus. Na stěně je jeho terminál (nováček). Na vyhlídkové plošině, kde Struska stál na začátku, je krabice s vybavením. Na zemi vedle něj je zásobník "Plotové ploty" č. 3 a na ovládacím panelu na stěně vedle krabice je výbušná figurka (Explosive Bobblehead).

Hlavní příběh 9: Minutemen 2

Pokud Jake nepřežil, jděte za Abrahamem a podejte mu meč. Můžete mu říct, že Jake zemřel, nebo lhát, že to přežil a on bude doufat, že se jednoho dne vrátí. Jako odměnu dostanete meč. Pokud to Jake přežil, pak vás po boji požádá, abyste se s ním setkali na farmě, aby nemusel čelit svým rodičům sám. Je jen pár kroků od farmy, tak ho následujte a vraťte se společně za Abrahamem. Ten se na syna zlobí, ale žena ho uklidní a přijme zpět. Za odměnu dostanete víčka (kolem 250) a můžete si také ponechat meč. Pokud jste přijali úkol od Prestona, dejte mu vědět o dokončení pro zkušenosti a dokončení.

## **3. Rozbouřené vody**

Tento úkol vám může dát Preston, můžete se o něm dozvědět od Rádia Svoboda, nebo se ho můžete ujmout na místě. Vydejte se na roboty řízenou usedlost Graygarden. Promluvte si se supervizorem Whitem. Mají problémy s vodou a potřebovali by, abyste se podívali do nedaleké úpravny vody Weston. Budova byla obsazena supermutanty, kteří se kolem ní utábořili. Zabijte je a vejďte dovnitř. Vyjedte výtahem dolů. Dávejte si pozor na zdejší věže. Vpravo je počítač, který můžete použít k jejich deaktivaci. Přejděte dolů a aktivujte čerpadlo tam vlevo. Tím se odčerpá voda v hlavní místnosti. Vejďte dovnitř a jděte ke dveřím nalevo. Dejte si pozor na Mirelurky, kterých je několik. Za dveřmi vlevo projděte místností vpravo a aktivujte tam čerpadlo. Odčerpáte další porci vody. Vyhlídková plošina, která sem vede, je



rozbitá, takže jste šli přes místnost. Vraťte se místností zpět do haly a seběhněte po vyhlídkové plošině na opačné straně. Tam aktivujte třetí čerpadlo a odčerpejte poslední zbytek vody. U pumpy je pár mirelourových vajíček. Další najdete ve spodní části. Seskočte dolů pod pumpu a plavte do dveří po pravé straně. Za nimi vyjděte po schodech a aktivujte čtvrté čerpadlo. Tím se vypustí veškerá voda. Vraťte se dolů a jděte k poslednímu pátému čerpadlu. Aktivujte jej, abyste splnili cíl úkolu. Otevřete dvířka čerpadla. Za nimi je také bedna s vybavením a výtah pro cestu zpět a ven, takže nemusíte šplhat cestou, kterou jste přišli. Stačí se po 200 zkušenostech vrátit do White, pár kousků jejich plodin (kukuřice, meloun, meloun, mutfruit) a Graygarden se stane vaší usedlostí. Pokud vás sem Preston poslal, dejte mu vědět.

#### **4. Vrácení laskavosti**

Jihozápadně od čerpací stanice "Red Rocket Truck Stop" se nachází farma Abernathy, kterou sem může poslat Preston. Nebo skočte dovnitř sami a promluvte si s Blakem Abernathym. Řekne vám, že byli napadeni nájezdníky a zabili jeho dceru Marii, která se jim postavila. Nabídněte mu pomoc minutemanů a on jí řekne, že by jí chtěl vrátit přívěsek, který ukradli. Přesunuli se na satelitní stanici USAF Olivia. Tam se probojujte přes nájezdníky a dovnitř až na dno, kde je velitel nájezdníků Ack-Ack s minigunem. Tamhle u zamčených dveří je přívěsek v červeném kufříku na náradí. Prostě to pak odneste Blakeovi. Pokud jste přívěsek dostali dříve, můžete ho rovnou odevzdat. Dostanete odměnu, jeho statek vám bude k dispozici i jako usedlost, ale může se stát, že úkol nebude ve vašem deníku vůbec zapsán. To je sice splněno, ale i přívěsek jako úkolová položka bude pryč, takže to nevadí.

#### **Minutemen – Drobné úlohy**

##### **Uvolnit cestu pro ...**

Tento úkol dostanete od Prestona. Musíte jít do vybrané usedlosti a promluvit si s osadníky. Řeknou vám o dalším místě vhodném pro stavbu usedlosti, které však bylo zamořeno nějakými příšerami. Jděte tedy na vybrané místo a tam zabijte všechny tvory, kteří jsou na místě (krysy, ghúlové atd.). Jakmile je porazíte, aktivujte pracovní stůl, abyste zajistili usedlost a zpřístupnili ji pro režim stavby. Pak se vrať do usedlosti, ze které jsi byl poslán, a řekni jim, že jsi zabezpečil nebezpečné místo a zpřístupnil ho usedlosti. Obdržíte odměnu. Nakonec se vraťte k Prestonovi a řekněte mu, že celý úkol byl splněn. Získáte kolem 100 zážitků a 100 zátek.

##### **Hájit... Pomozte bránit...**

Usedlost můžete bránit ve dvou verzích tohoto úkolu. V první verzi obdržíte pouze zprávu, že vaše usedlost byla napadena. Pak máte tento úkol napsaný (Help Defend...) pouze v menších "Misc" úkolech, ne jako samostatný. Po dobu trvání útoku máte určitý časový limit. Limit se nezobrazuje, ale je to několik minut, takže pokud dostanete zprávu, když právě děláte něco jiného, nemusíte ji hned přerušovat. Až budete připraveni, stačí jít do ohrožené usedlosti a až dorazíte, útok (Raiders, Gunners, Super Mutants nebo Synts) již bude v plném proudu. Pomůžete porazit vetřelce. Pokud nepomůžete, útočníci mohou poškodit obranné struktury usedlosti, generátory nebo obilí. Nebo dokonce zabít pár osadníků.

Druhá verze je normální úloha (napsaná mezi běžnými úkoly), kterou můžete získat z Prestonu. Řekne vám, že jedna z vašich usedlostí odrazila malý útok nepřátel a předpokládá, že jen kontrolovali terén. Vydejte se na vybranou usedlost a oslovte osadníky. Řeknou vám o útoku. Nyní můžete posílit obranu usedlosti. Asi 2 věže zvýší obranu na 100% - v rámci úkolu, ne v rámci celkové obrany usedlosti. Postavte tedy něco na obranu a pak nepřátelé zaútočí. Pomůžete osadníkům a věžím porazit nepřátele a pak už jen oslovíte osadníky, kteří vám poděkují. Nakonec se vraťte a oznamte Prestonovi dokončení úkolu. Zde získáte přibližně 100 zkušeností a 100 zátek. Na rozdíl od první verze není tato časově omezena.

### **Bod odběru: ...**

Preston vám řekne, že Minutemani objevili místo, které by bylo vhodné pro stavbu usedlosti. Žijí tam ale nebezpeční tvorové. Jděte tedy na vybranou lokaci a prostě v ní zabijte všechny nepřátele (krysy, supermutanty, ghúly, nájezdníky atd.). Když je porazíte, zabezpečíte oblast. Chcete-li ukázat, že oblast je vhodná pro osídlení, postavte náborový rádiový maják. Vyžaduje pouze 1 bod energie, takže stačí postavit malý generátor a věž. Propojte je kabely a poté aktivujte věž. Pak se vraťte k Prestonovi a řekněte mu o splnění úkolu. Po aktivaci věže mě někdo teleportoval na 100 zátek a po splnění úkolu získáte kolem 100 zkušeností.

### **Ghoul Problém na ... Problémy nájezdníků v .....: Greenskin**

Jedná se o tři samostatné role, které můžete získat od Prestona nebo o nich slyšet od Rádia Svoboda. Poblíž usedlosti se objevila skupina divokých ghúlů, nebo usedlost sužují nájezdníci či supermutanti. Jděte na vybranou usedlost a promluvte si s hlavním osadníkem. Bude vám vyprávět o místě, kde se usadili ghúlové, kde se zdržují nájezdníci, nebo kde přebývají supermutanti. Tím místem bude náhodná oblast kolem usedlosti. Jděte tam a eliminujte hrozbu. Jako obvykle stačí ke splnění úkolu zabít pouze označeného ghúla, nájezdníka nebo supermutanta. Až to uděláte, promluvte si s osadníkem znovu. Pokud byla usedlost vaše, dostanete 100 zátek, pokud nebyla, připojí se k vám. Chcete-li získat 100 zkušeností, nahlaste Prestonovi dokončení úkolu.

### **Únos v ...**

O únosu můžete slyšet z Prestonu nebo z Rádia Svoboda. Stačí jít do vybrané usedlosti a promluvit si s určeným osadníkem. Řeknou vám, že někoho unesli ze své usedlosti a požadují výkupné. Můžete zaplatit výkupné (200 až 500 zátek) a dokončit práci. Nebo můžete jít zachránit člověka. Osadník vám řekne, kde ho uchovávají. Je to náhodná oblast kolem. Jsou v něm nájezdníci, supermutanti nebo střelci. Stačí se probojovat nepřáteli a na konci jejich vůdcem, až všechny zabijete, osvobodíte rukojmí. Stačí mluvit a osvobodíte ho. Na cestě ven vás bude následovat, ale pak půjde svou vlastní cestou. Člověk samozřejmě nesmí zemřít, jinak není úkol dokončen. Když zachráníte člověka, nahlaste to osadníkům. Buď se k vám přidají, nebo, pokud už jsou s vámi, vám dají 100 zátek. Pokud jste dostali úkol od Prestona, řekněte mu o splnění úkolu ve 100 zážitcích.

Hlavní příběh 10: Bratrstvo oceli

#### **1. Palebná podpora**

Když budete v okolí Lexingtonu, montážního závodu Coverga nebo ještě jižněji poblíž policejní stanice, chytíte vojenskou frekvenci AF95. Zapněte jej v rádiu a uslyšíte volání o podporu. Vydejte se tedy na policejní stanici v Cambridge. Tam, před budovou policejní stanice, pomozte několika členům Bratrstva oceli odrazit útok divokých ghúlů. Paladin Danes se jich dokáže zbavit i bez výrazné pomoci, takže pokud nechcete, nemusíte příliš riskovat. Po boji můžete posbírat mrtvoly a poté se obrátit na Dány. Řekněte mu, kdo jste a odkud jste, a on

vám nabídne, že si vás najme, abyste vám pomohli. Ztratili většinu členů průzkumné jednotky a bylo by užitečné pomoci jim obnovit signál, aby se mohli spojit se svým. Souhlaste a dostanete úkol "Call To Arms". Po splnění tohoto úkolu máte možnost vztyčit vlajku Bratrstva oceli v rámci výzdoby v režimu výstavby.

## **2. Volání do zbraně**

Po úkolu "Palebná podpora" vám paladin Danes řekne, že chtějí zvýšit výkon vysílače na policejní stanici, ale potřebují k tomu stejné zařízení. Vstupte na policejní stanici za Dány. Můžete si promluvit s písařem Haylenem a rytířem Rhysem a také si prohlédnout budovu. Až budete připraveni, řekněte to Dánovi a on zamíří do Arcjet Systems. Následujte ho. Cestou můžete narazit na skupinu nájezdníků a divokých psů. Až dorazíte do cílové budovy, promluvte si venku a vejděte dovnitř. Následujte ho do místnosti se zničenými roboty. Tam vám bude vyprávět o syntezátorech, syntetických lidech. Pokračujte do místnosti se zamčenými dveřmi. Měli byste se je pokusit otevřít. Na stole máte počítač. Můžete to hacknout (pokročilé). Nebo použijte postranní počítač laboratorního asistenta. Z něj získáte heslo a můžete rovnou používat hlavní počítač. Použijte jej k odemknutí dveří. Za nimi jděte nahoru s Dány. Jděte až do chodby v patře, kde jsou na stropě automatické střílny. Můžete je zničit. Můžete ale také vběhnout do místnosti nalevo, kde je počítač (Repair Department Terminal, Nováčeke), hacknout ho a vyřadit náboje z provozu. Přesuňte se s Dány do další části jádra motoru ArcJet. Seběhněte dolů do haly a tam vám řekne, abyste aktivovali výtah. Jděte chodbou do velínu (v generátoru je Junk Jet a fúzní jádro). Hackněte počítač (nováček) a obnovte napájení. Utíkejte do haly. Dánové budou útočit na skupiny syntů, tak je zničte. Pak přivolejte výtah. Pokud chcete, můžete také aktivovat tlačítko pro otestování raketového motoru ve velínu a uvidíte zážeh. Jeďte výtahem. Vstupte do hlavní kontrolní místnosti a porazte tam skupinu syntů. Pro zvědavost. V mezipatře jsou dveře označeny číslem 2. Schody k nim jsou zničené. Po vstupu můžete vyskočit na zábradlí a skočit na ně. Nebo pokud pojedete výtahem, můžete jednoduše skočit shora na plošinu před dveřmi. Za dveřmi sedí na stole Fat Man. Když porazíte synty, prohlédněte si jejich těla. Jeden má vysílač s dlouhým dosahem. Vezměte si to a máte to, pro co jste přišli. Opusťte tuto místnost výtahem. Vynese vás přímo na povrch. Tam si promluvte s paladinem. Odměnou vám bude jeho upravená laserová puška Rightous Authority. Nabídne vám také členství v Bratrstvu oceli, které můžete přijmout nebo odmítnout. Tím je úkol splněn. Pokud jste členství přijali, je vám přímo udělena role "Semper Invicta".

## **3. Semper Invicta**

Roli jste dostal hned po rozhovoru s Danse, když jste byl po vysílači. I když tam zůstal, měli byste se sejít na policejní stanici v Cambridge, tak tam skočte. Oficiálně vás Danse jmenuje insiderem. Je to nejnižší hodnost nového rekruta a nemůže vám ani udělit vyšší hodnost. Pak se obraťte na rytíře Rhyse a terénního písaře Haylena a požádejte ho o další postup. Pro Haylen splňte úkol "Quartermastery". Je to opakující se úkol, který od nynějška budete moci převzít. Haylen vás pošle do náhodné oblasti, kde máte získat předválečnou technologii, která tam byla objevena. Stačí projít oblastí a na jejím konci si vzít předmět. A samozřejmě se probojujte přes nepřátele, kteří tam budou. Pak už jen ucpejte části Haylen.

Pro Rhyse je to role "Očista Commonwealthu". Je to opakující se úkol, který od nynějška budete moci převzít. Rhys vás pošle do náhodné oblasti, abyste se tam zbavili hada. To může být reprezentováno supermutanty, divokými ghúly nebo synty. Vy v oblasti máte za úkol najít konkrétního nepřítele (máte ho označeného jako cíl úkolu) a když ho zabijete, úkol je splněn a

jen to nahlásíte Rhysovi.

Když dokončíte úkoly, nahlaste to Danse. Pokud jste již dokončili roli "Reunions" v hlavním příběhu, pak se přesunete do role "Shadow of Steele". Pokud jste tak neučinili, nemůžete ještě pokračovat v Bratrstvu, ale můžete přijmout roli "Ztracené hlídky" od Danse.

#### **4. Stín Steela**

Až dokončíte úkol "Shledání" z hlavního příběhu ve Fort Hagen, vyjedte výtahem z podzemí budovy na střechu. Když vyjdete ven, uvidíte přeletět mateřskou loď Bratrstva oceli, která připlouvá do těchto končin jako mobilní základna Bratrstva. Pokud jste s Bratrstvem oceli nebyli vůbec v kontaktu, pak máte za úkol tuto loď prozkoumat. Až dorazíte na letiště, kde kotví jejich loď Prydwen, stráže vás odkážou na policejní stanici do Dansea. Najděte ho a splňte první tři úkoly Bratrstva. Pokud jste již splnili předchozí tři úkoly, pak až uvidíte Prydwen, stačí naladit vojenskou frekvenci AF95 a uslyšíte, že všichni v oblasti se mají znovu hlásit Dansea.

Vraťte se tedy na policejní stanici v Cambridge. Kromě Dansea a jeho dvou pomocníků jsou tu také nové posily Bratrstva. Některé věci v budově byly zrestaurovány. Ale co je nejdůležitější, trezor v kanceláři vlevo bude opět uzamčen (odborník). Uvnitř bude zásobník "Zbraně a kulky". Ohlaste se u Danse a on vám oběma řekne, abyste se hlásili staršímu. Následujte ho na střechu a nastupte na Vertibird. Během letu máte k dispozici minigun. Pokud uvidíte nějaké nepřátele, můžete odpálit, ale to je zcela na vás. Nenapadá vás nikdo, kdo by byl s tímto úkolem konkrétně spojen, a tak si můžete jen užít pár minut letu a kochat se výhledem na město.

Přistanete na bostonském letišti, konkrétně na jejich lodi Prydwen, která kotví nad letišťem. Následujte Dansea za kapitánem Kellsem. Když posílá Dansea pryč, řekne vám, abyste se hlásili u staršího. Můžete si s ním promluvit a pak už jen vejít dovnitř a do místnosti nad kokpitem. Starší Maxsonová tam vyloží svůj plán. Zničte Institut a jeho Synty, kteří představují hrozbu pro lidstvo.

Až domluví, oslovte ho. Oceňuje, jak vás Danse hodnotí, a proto vás povyšuje do hodnosti rytíře. Touto hodností patříte i vy do Energozbroje. Vyjed' po žebříku z přední části jeho kajuty na hlavní palubu. Dostali jste také malý úkol "Otevři svou osobní truhlu". Uprostřed paluby jsou postele. Na prostřední straně na východní straně je truhla s vaším jménem. Vezměte z něj fúzní jádro a menší úkol je dokončen. V opačném případě jděte za Dansem a oslovte ho. Řekne vám, že jako váš sponzor by na vás měl dohlížet. Proto je nyní vaším stálým společníkem. Můžete si ho vzít s sebou nebo ho poslat na jednu ze svých usedlostí – jako každého jiného společníka.

Když domluvíte, úkol bude dokončen a automaticky dostanete další. K dispozici jsou tři brnění Dansea. To už není součástí úkolu, ale nezapomínat. Vzít si dvě z nich je krádež, ale jedna z nich je pro tebe, protože jsi byl pasován na rytíře. Kompletní pancéřování BOSII T-60b.

#### **5. Služební cesta**

Jedná se o jednoduchou misi, kterou dostanete hned po rozhovoru s paladin Danse a můžete ji splnit hned zde, na hlavní palubě Prydwen. Musíte se seznámit s místními obyvateli, to

znamená oslovit čtyři lidi. Jedná se o Proctora Ingrama, který dohlíží na energetické brnění. Proctor Teagan, který prodává vybavení. Proctor Quinlan, který má na starosti písářství a knihy. Rytířský kapitán Cade, který má na starosti ošetřovnu. Jeho služeb můžete využít jako lékař. Když mluvíte se všemi, úkol je splněn a dostanete druhý. Můžete také převzít menší úkoly od Teagana a Quinlana.

## **6. Nemějte slitování**

Jděte za starším Maxsonem. Bude vám vyprávět o Strongově pevnosti, která byla zamořena supermutanty. V pevnosti je skladiště Mini Nukes, takže ho chce zabezpečit pro Bratrstvo a neriskovat, že ho objeví mutanti. Pak nastupte do Vertibirdu a popadněte kulomet. Helikoptéra vás přenesse nad prostranství před pevností. Jsou tu mutanti a také Behemoth, obrovský super mutant. Složte ji kulometem. Hází po vás kameny, ale kulomet je rychlá zbraň, takže by vám neměl ublížit. Soustředte na něj všechnu palbu a sejměte ho. Ostatní pak můžete také ničit kulometem. Po zničení Behemotha se helikoptéra zastaví na jednom místě a spadne dolů, abyste mohli vystoupit. Dokud se ale nedostanete ven, zůstane na místě, takže můžete pomocí kulometu zlikvidovat mutanty v dohledu a dosahu. Pak už jen vystoupit a pokud to někdo přežil, tak k němu přijet. Popis objektu je v samostatné sekci. Pro úkol stačí porazit všechny mutanty v pevnosti, která není příliš velká. Zlikvidujte všechny v budově a teprve poté vyjedte výtahem do suterénu vzadu. Tam zlikvidujte ostatní a Danse řekne, že oblast zabezpečí.

Vrátíte se k Prydwen a ohlásíte Maxsonovi splnění úkolu. Za odměnu vám dá signální granáty pro Vertibird. Obdržíte 8 kusů a další si pak můžete zakoupit u Proctora Teagana. Ty slouží k vyvolání Vertibirdu, se kterým se můžete pohybovat po zemi.

## **7. Zevnitř**

Pokud se chystáte udělat "Molekulární úroveň" pro Bratrstvo oceli, Maxson vás požádá, abyste tam našli Dr. Madison Li, než se teleportujete do Institutu. Dříve pracovala pro Bratrstvo, ale odešla a nastoupila do Institutu. Pokud jste dělali úkol pro někoho jiného, zastavte se. Už ví, že jste se dostali do Institutu a požádá vás, abyste udělali to samé, abyste našli Li.

Během úkolu "Institucionalizovaný" se setkáte s Dr. Li, který sídlí v Institutu pokročilých systémů. Promluvte si s ní a požádejte ji o pomoc. Je zde spokojená a ústavu důvěřuje. Můžete ji přesvědčit, že návratem do Bratrstva pomůže celému kraji (těžké přesvědčování), a pokud uspějete, bude souhlasit. Pokud ji nedokážete přesvědčit, řekněte jí, jak zradili doktora Virgila. Chce důkaz. Nezáleží na tom, že jste se s ním setkali a on vám pomohl dostat se až sem. Nevěří vám.

Důkaz najdete v sekci Biologické vědy Institutu. Tam máte dvě trasy na FEV Labák. Od vchodu se můžete vydat doprava a tam údržbářskými chodbami ke dveřím vedoucím do FEV Lab. Pokud vstoupíte z této strany, musíte přeběhnout nebo se probojovat několika chodbami s automatickými věžemi. Je to uzavřená část ústavu, takže obhajoba je zapojena tam. Druhou cestou je vstup do hlavního sálu Bioscience. Tam hackněte terminál (master) u koridoru, který je blokován laserovými paprsky. Chodbou vstupte do FEV Lab a tam se dostanete přímo do laboratoře s tanky. V laboratoři se dvěma nádržemi obsahujícími supermutanty je na stole poblíž terminálu záznam (Brian Virgil Personal Log 0176), který si vezmete. Prostě to přineste Madison Li, a když si to poslechne, souhlasí s tím, že Institutu se nedá věřit. Říká, že se do

Bratrstva dostane sama. Nakonec řekněte staršímu Maxsonovi, že jste přesvědčili lékaře, aby se vrátil.

### **8. Mimo drát**

Pokud se chystáte splnit úkol "Molekulární úroveň" pro Bratrstvo oceli, Maxson a Ingram vás požádají o získání informací od nich předtím, než se teleportujete do Institutu. Těsně před teleportací vám Ingram dá holodisk s programem, který vám umožní získat informace z jejich serverů. Jednoduše, když jste v Institutu, použijte jakýkoli počítač, který máte k dispozici. Po příchodu do Institutu pokračujte normálně s úkolem "Institucionalizován" a po jeho dokončení budete moci Institut opustit. Použijte tedy počítač, vložte do něj disketu, poté z nabídky počítače vyberte kopírovat soubory, vezměte disk zpět a je to. Až budete odcházet z Institutu, vezměte si s sebou Ingramovu desku. Pokud jste se dostali do Institutu s Minutemanem a splnili úkol "Inside Job" pro Strugese, pak se zastavte pro Maxsona. Požádá vás o tyto údaje. I když se mu nelíbí, že jste nevybudovali zařízení s Bratrstvem, je rád, že jste uspěli a musíte dodat záznamy z Institutu. Stačí se zeptat Sturgese a on vám dá nahrávku s tím, že stejně udělal kopii.

### **9. Svoboda pokárána**

Starší Maxson vás posílá za Proctorem Ingramem. Pokud jste dokončili nebo nedokončili úkol "Zevnitř" a zda jste také dokončili úkol "Mimo drát". Jděte za ní a ona vám řekne o robotovi Liberty Prime. Bratrstvo ji již použilo a zničilo (viz Fallout 3). Zde pracují na opravě jeho zbytků. Poté, co ji oslovíte, ji následujte do místnosti, kterou odemkne, a uvidíte v ní části robota. Tam si znovu povídejte a on vás pošle do Li nebo Scary. Může se stát, že se s vámi Ingram na začátku úkolu nebude bavit, takže bude mít jen pravidelné odpovědi mimo úkol. Napište bez uvozovek cheat "setstage 00ae51c 01".

Pokud jste dokončili úkol "From Within", řekne vám, že potřebují pomoc Dr. Madison Li, která před lety pomáhala robota postavit. Nyní ale odmítá pracovat na robotovi. Jděte za Madison a promluvte si s ní. Dr. Li je nyní na palubě Prydwenu, na hlavní palubě u baru. Nechce opakovat stejnou chybu, kterou udělala v minulosti. Ale stačí si promluvit a přesvědčit ji, aby pomohla s robotem. Pak se vraťte k Proctoru Ingramovi.

Pokud jste zmeškali úkol "From Within", protože jste zabili Dr. Li, nebo jste postavili Institut proti sobě a byli jste odtamtud vyhozeni, Proctor Ingram vám řekne, že v Diamond City je profesor Scara, odborník na robotiku, který by vám mohl pomoci robota opravit. Ve městě jděte do vědeckého centra, kde vám Dr. Duff řekne, že Scara odjel na expedici do General Atomics Galleria. Totéž můžete zjistit z jejího počítače, pokud jej hacknete (master). Tak se vydejte na zmíněné místo. Scara je v Back Alley Bowling.

Abyste se dostali na bowlingovou dráhu, musíte na recepci přesvědčit robota Tenpina, aby vás nechal se tu rozhlédnout. Nebo začněte otevírat celý park tím, že přesvědčíte režisérova robota v soše uprostřed parku, nebo se nabouráte do jeho počítače poté, co ředitele zničíte. Jakmile si zajistíte vstup, stačí dojít do zadní chodby za bowlingovými dráhami a tam najdete profesora. Promluvte si s ní a přesvědčte ji, aby pomohla Bratrstvu. Pak se vraťte k Proctoru Ingramovi.

Li nebo Scara vám řeknou, že budete muset postavit čtyři akční členy, abyste mohli zprovoznit končetiny robota. Musíte shánět díly. Potřebujete vysoce výkonný magnet; 1x šrouby; 3x optická vlákna, 5x obvody; 5x guma (guma); 10x ocel (ocel). Robot má ale čtyři končetiny,

takže je potřeba celkově více věcí. 4x vysoce výkonný magnet; 4x šrouby; 12x optická vlákna, 20x obvody; 20x guma (guma); 40x ocel (ocel). Všechny věci už můžete mít, včetně magnetu. Vysoký výkon je poměrně vzácný, ale už jste ho mohli najít. Pokud ho nemáte, samotný úkol vás zavede do jedné z nemocnic v herním světě, kde vás zavede přímo k magnetu. V tom případě se proboujete vybranou nemocnicí a získáte magnet. Až budete mít věci, jděte na letištní přepážku (Workshop), která je v sekci, kde můžete stavět. Tam jsou postaveny čtyři pohony.

Hlavní příběh 12: Bratrstvo oceli 2

Až budete hotovi, vraťte se do Ingramu. Řekne vám, že stále potřebují atomové zbraně, aby robota vyzbrojili. Potřebují specifický typ, jako by nemohli použít jinou výzbroj. Jděte na okraj Zářícího moře a vedle něj je Waypoint Echo. Minitábor Bratrstva, kde na vás čeká písař Haylen. Dá vám nouzový signál, který se aktivuje, když najdete bomby. Přejděte na označené místo. Nevědí, kde jsou bomby, ale přesně to označí na mapě. Na místě se nachází stanoviště Sentinel. V této raketové síle stačí seběhnout po schodech do přízemí. Tam použijte počítač a zrušte plánovaný start rakety. Tím se otevřou zabezpečené dveře. S nimi jděte do hlavního sálu a seskočte dolů do chodby. Probojujte se podzemní chodbou divokými ghúly až na konec. Dole v hale je bratr Henri z Církve dětí atomu. Můžete ho přesvědčit, že jste na jeho straně a chcete šířit slávu Atomu. V takovém případě vám poskytne heslo k počítači. Pokud ho nepřesvědčíte, vzpomenete si na něj a jeho útočníka Atom's Wrath. Zabijte je a vezměte si heslo z Henriho těla. Na počítači, ke kterému máte přístup pouze pomocí hesla, pak ponížene otevřete dveře. Projděte jimi do haly s bombami. Vpravo aktivujte bagr, na který umístíte, a aktivujte vysílač. Nad dveřmi můžete aktivovat výtah, který vás odveze zpět. Vraťte se pro Ingrama. Po návratu je vše připraveno. Máte tu čest aktivovat bota, takže stačí stisknout tlačítko mezi Ingramem a Li. Když se bot spustí, Ingram vám poděkuje a úkol je splněn. Na pomoc vám dá lékařskou pumpu pro motorovou zbraň T-60 (modifikace trupu).

## 10. Slepá zrada

Po splnění předchozího úkolu vás Ingram pošle přímo k Maxsonovi, který s vámi chce mluvit. Ten se vás zeptá, jestli jste věděli, že paladin Danse je synt. Z nahrávek, které jste ukradli z institutu, zjistili, že Danse je syntezátor označený jako M7-97. Maxsona (střední obtížnost) můžete přesvědčit, že jste nic nevěděli, což je pravda. Nakonec vám nařídí, abyste našli Dansea a popravili ho. Jděte na hlavní palubu a podívejte se na Proctora Quinlana. Začne radit, jak Danse vystopovat. Přeruší vás písař Haylen, kterého rozčilují obvinění proti Danse. Ale ona říká, že o něm má informace a vy ji máte sledovat. Sledujte ji o jednu palubu níže a ona vás požádá, abyste dali Danse alespoň šanci vysvětlit, co se děje. Slibte jí to a ona vám řekne, že by mohl být na odposlouchávací stanici Bravo.

Tak se podívejte na Bravo's Listening Post. Je to blízko Greygarden, odkud se tam dá běžet. Stanice je chráněna dvěma věžemi venku, jednou uvnitř a několika ochrannými věžemi uvnitř. Uvnitř aktivujte terminál u výtahu, abyste přeměrovali energii do výtahu a sjeli dolů. Tam najdete Dansea.

Můžete ho rovnou zabít. Nebude se bránit. Nebo si můžete promluvit a on souhlasí, že ho popraví. Zabij ho a vrať se a řekni to Maxsonovi.

Promluvte si s Danse. Nevěděl, že je synt. Je loajální k bratrstvu a trvá na tom, abyste ho popravili. Přesvědčte ho, že zabít se je zbabělost nebo že by vám chyběl. Souhlasí s tím, že

musíme pokračovat v boji. On vám dá své značky, abyste je ukázali jako důkaz. Vypadněte s ním. Ale Maxson čeká před stanicí. Sledoval tě a přistihl tě i s Dansea, jak odcházíš. Můžete splnit Maxsonův rozkaz a zabít Dansea. Nebude se bránit. Pokud Maxsona nepřesvědčíte, aby ho nechal žít, nebo mu rovnou neřeknete, aby to udělal sám, zabije Dansea. Pokud ho přesvědčíte, aby nechal Dansea žít, souhlasí, ale zároveň bude vyvrhelem. Pokud se objeví s Bratrstvem, bude zabit. Maxon odchází. Stále oslovujete Dansea. Rozhodne se zůstat zde na stanici Bravo. Můžete si ho vzít s sebou jako partnera a pak ho poslat na jednu ze svých usedlostí.

Vrať se na Prydwen a následuj Maxsona. Ať už Dansea zabijete, nebo ho necháte žít, výsledek je stejný. Danse je pryč a jmenuje tě Paladinem. Odměnou vám bude jeho brnění a prostor. Místnost je na hlavní palubě u žebříku (Prydwen Quarters) a další pancíř u baru je také jeho (BOS V T-60d). Později, když se zastavíte za Haylen, poděkuje vám za záchranu Dansea a zmíní se, že ho několikrát navštívila.

### **11. Taktické myšlení**

Když splníte předchozí úkol s Maxsonem, pošle vás ke kapitánu Lanceovi a vy tento úkol okamžitě dostanete. Jděte za ním a on vám řekne, abyste zničili železnici. Nemají žádný konkrétní důvod, jsou prostě schopni ohrozit Bratrstvo, i když to nedělají. Ale co je nejdůležitější, pomáhají uniknout syntezátorům a Bratrstvo považuje synty za ohavnosti lidskosti, takže je musíte vraždit spíše z ideologického hlediska. Dostanete seznam s hlavními cíli, které musíte zemřít. Jsou to Desdemona, Deacon, Dr. Carrington, Tinker Tom a Glory. Jděte tedy do starého kostela a vejďte dovnitř. Tam už na vás čekají členové Bratrstva. Následujte je do sídla železnice. Stačí odfouknout zeď, kde jste předtím vyřešili hádanku. Umístili na něj výbušninu (pokud ji nelze aktivovat, opusťte kostel, navštivte jiné místo a vraťte se). Probojujte se dovnitř do velitelství. Zabijte každého, kdo je na vašem seznamu. Nalevo je také robot P.A.M., kterého musíte zničit nebo přeprogramovat pomocí dešifrovacího programu, který vám dal Proctor Ingram. P.A.M. neútočí, takže jednoduše vložte disk z Ingramu do počítače na P.A.M. a spusťte program. Pak už se jen vraťte na loď a oznamte Kellsovi splnění úkolu. Pošle vás pro Ingrama.

### **12. Válečná kořist**

Po předchozím úkolu vás Kells pošle za Proctorem Ingramem. Řekne vám, že potřebují součástku, aby robot Liberty Prime uvedli do provozu. Nachází se v budově Mass Fusion. *Máte možnost informovat Institut, zda vám stále vyhovují. Řekněte jim, o co se Bratrstvo snaží, a Institut bude také chtít získat tuto součástku pro svůj jaderný reaktor jako součást úkolu "Hromadná fúze". Pokud půjdete s Bratrstvem a nastoupíte do helikoptéry, která vás vynese na vrchol budovy Mass Fusion, zruší to úkoly Institutu a vy se stanete nepřáteli Institutu. Pokud vyjedete výtahem do teleportační místnosti v Institutu a teleportujete se na střechu budovy Mass Fusion, zruší se úkoly Bratrstva, pokud máte nějaké nesplněné a stanete se nepřáteli Bratrstva. Tento úkol můžete získat i dříve. Pokud jste plnili hlavní úkoly pro Ústav, pošlou vás na díl jako první. Pak můžete informovat Bratrstvo a tento úkol okamžitě splnit.*

Nastupte do vertibirdu a vyleťte na střechu budovy. Na něm je skupina syntů. Dvakrát ho obletíte a můžete je zničit kulometem. Pak pilot řekne, že chytáte příliš mnoho zásahů, a tak přeletí přes střechu. Vyskočte nahoru a dorazí zbytek nepřátel. Na střeše vejďte a vyjděte po schodech nahoru. V back office je počítač (pokročilý, nebo heslo od stolu). Před kanceláří je stůl pod logem budovy. Na stole je heslo (Mass Fusion Executive Lab Password) a přístupová



karta (Mass Fusion Executive ID). Pomocí počítače si můžete zprávy prohlížet. Zjistíte, kde se reaktor nachází. Nastupte do výtahu a použijte čtečku karet. Budete uvedeni do interiéru budovy. Cestou dolů za vámi shoří syntos Institutu. Až sejdete dolů, vezměte si klíč (Mass Fusion Lab Key) od svého stolu nalevo od výtahu v kanceláři.

Projděte protějšími dveřmi a za nimi doprava. V místnosti na konci vyšplhejte po troskách o úroveň výše. Vyjděte do předsíně a vejděte do protějších dveří. Za dveřmi vpravo (horní patro místnosti, do které jste vešli po troskách) je na panelech časopis "Tesla Science" č. 5. Jděte vedle na opačnou stranu tohoto patra s časopisem a do poslední místnosti. Tam na zdi přepněte vypínač a obnovíte napájení výtahu. Můžete se po něm svézt. Nebo jděte do místnosti vedle té, ze které jste vzali klíč, a tam dírou v podlaze skočte níže na nižší úroveň. Takže jste nahoře, ale jste na úrovni, na kterou byste se normálně mohli dostat mimo tuto roli. Stačí se probojovat dolů do přízemí. Ať už sami skokem nebo výtahem, dostaňte se do přízemí. Tam si kartou otevřete druhý výtah a svezte se do haly s reaktorem (výtah tu byl i dříve, jen jste se na kartu dostali kvůli tomuto úkolu).

Hlavní příběh 13: Bratrstvo oceli 3

Obraťte se na Ingrama a oni vám dají 2x Rad-X, pokud řeknete, že proti radiaci nic nemáte a poradí vám, abyste si našli něco proti radiaci. Můžete si vzít oblek nebo energetické brnění. Pod schody je malá kancelář. V něm u počítače (Analyst's Terminal) je Rad-X a protiradiační oblek (Hazmat Suit). Vstupte do chodby směrem k reaktoru a stiskněte v ní tlačítko. Dojde k dekontaminaci a otevřou se dveře reaktoru. Jděte dovnitř, stačí stisknout tlačítko a odebrat část z vysunuté části reaktoru.

Tím se spustí poplach v budově. Zničte dvě věže v hale a vraťte se do chodby. Opětovným stisknutím tlačítka znovu dekontaminujete a vrátíte se do Ingramu. Stále platí poplach. Zde zničte další věž a objeví se pár robotů. Protectron zesponu, Sentry Bot, dva Assaultrony a ještě jeden protectron. Chcete-li splnit tuto část, tj. zrušit poplach, zničte všechny věže a roboty. Pokud chcete, můžete hacknout několik počítačů a otevřít přístup všem robotům před vstupem do reaktoru. Můžete je tak postupně ničit a po návratu z reaktoru vám zbydou jen věže. Když všechny zničíte, výtah se znovu otevře. Vraťte se do přízemí. Můžete odejít, nebo pomoci členům Bratrstva porazit posily Institutu (jedná se o volitelnou část úkolu). Ať už budete bojovat nebo ne, nakonec budovu stejně opustíte. Vraťte se na letiště a sledujte Ingrama, který už tam je. Stačí si s ním promluvit. Dokončíte úkol a hned dostanete další.

### **13. Ad Victoriam**

Hned po předchozím úkolu, když jej dokončíte rozhovorem s Ingramem, pokračujte v konverzaci a začněte tento úkol. Máte tu čest provozovat Liberty Prime. Vylezte na lešení k robotovi a vložte do jeho zadní části beryliový mixér. Poté přejděte na Ingram a aktivujte tlačítko na pultu vedle něj. Teď už jen následujte robota, který zamíří do Institutu. Prostě se toho držte, nemusíte nic dělat. Po cestě na něj zaútočí několik skupin syntezátorů a několik společných nepřátel z okolí. Poradí si s každým. A protože méně používá lasery z očí a vrhá více atomových zbraní, raději se držte dál od nepřátel, aby jeho útoky nezasáhly i vás. Prostě ho tak následujte. Když překročí řeku, připojí se k vám rytířka Lucia a několik dalších rytířů. Vydejte se po ní ulicemi až k Institutu. Maxson a další členové Bratrstva se tam také připojí. Robot začne skenovat oblast, takže zlikvidujte synty, které se objeví. Parta členů Bratrstva je dobrá pomoc, takže nic těžkého. Nakonec robot objeví místo, kde se ústav nachází. Vypálí díru do země a odejde. Prostě skočte dírou do Institutu.

## **14. Jaderná volba**

Vloupali jste se do teleportační komory. Ingram převezme kontrolu, aby vás pak mohl teleportovat pryč. Jakmile se Bratrstvo dostane dovnitř, jako sběratelé technologií ani nepomyslí na to, že by si toto místo zabralo pro sebe. Každý vyčerpaný nájezdník by zaujal tak skvěle chráněné místo. Promluvte si s Maxsonem, který vám dá výbušninu Fusion Pulse. S ním máte vyřadit reaktor a odpálit celý ústav.

U výtahu projděte dveřmi na straně do sekce Stará robotika. Nad schody můžete vyřadit věže přes terminál (pokročilý). Zabijte pár syntů níže. Pokračujte až dolů přes další synty a věže. Ve spodní části konce otevřete poklop v podlaze a skočte o úroveň níž. Zde vedle vás je generátor, ve kterém je fúzní jádro. Projděte chodbou vedle generátoru do oddělení biologických věd. Zde v hale zabijte skupinu syntezátorů a dvě robotické gorily. Odtud se vydejte do centrální části Institutu.

Zde zahodte odpor syntů. Zabijte všechny a uslyšíte Ingrama. Abyste se dostali k reaktoru, musíte jít do Advanced Systems. Ale dveře jsou zablokované. Dolů se svezte výtahem uprostřed haly. Projděte chodbou a na konci sjeděte dalším výtahem. Vstupte do místnosti, kde je váš syn na smrtelné posteli. Můžete si popovídat a rozloučit se. Pokud ho 2x přesvědčíte (střední úroveň), že chcete pomoci jeho lidem, dá vám kód k vypnutí části syntů. Můžete ho zabít nebo opustit (kvůli výbuchu reaktoru), záleží na vašich pocitech. Nakonec použijte počítač na stole vedle něj. V něm se můžete rozhodnout zakázat syntezátory, pokud jste z něj mávli kódem. Tam si také vyberte evakuační protokol (abyste zachránili nebojující synty) a nakonec otevřete dveře. Vraťte se dolů do lobby a přejděte na Advanced Systems. Probojujte se až ke generátoru. Ukončete a vstupte do generátoru. Zde je další skupina nepřátel. Můžete je porazit, nebo, pokud chcete, prostě doběhnout k reaktoru a umístit na něj výbušninu. Když ho umístíte, Ingram vás po chvíli automaticky teleportuje k sobě.

Objevil se s ním i její syn z dětství Shaun. Rozhodněte se, zda si ho vezmete s sebou, nebo ho tu necháte. Pak si promluvte s Ingramem a dohodněte se, že vás pošleme pryč. Vstupte do teleportační haly a Ingram vás a Maxsona teleportuje na střechu budovy Mass Fusion. Tam stačí aktivovat rozbušku u zábradlí a odpálit celý ústav. Poté si promluvte s Maxsonem, který vám poděkuje a úkol je splněn.

## **15. Nový úsvit**

V rozhovoru na konci předchozího úkolu vám Maxson řekl, abyste se mu hlásili o Prydwen. Naskočte tam a kapitán Kells na vás bude čekat také. Povýší vás na hodnost Sentinel a jako fyzickou odměnu získáte energetický jetpack. Oba vám poděkují za vaše služby. Poukazují na to, že mají před sebou ještě hodně práce, aby oblast zabezpečili, stále existují hrozby, které je třeba eliminovat. Ale úkoly si vybíráte, jak chcete, nyní máte nejvyšší hodnost po Maxsonovi. Tím je úkol splněn. Pokud jste s sebou vzali malého Shauna, oslovte ho na hlavní palubě Prydwenu, poblíž vaší kajuty, kterou máte po Danse. Dá vám nahrávku od dospělého Shauna. Proctore Teagan, pokud po něm skočíte, vám bude vyprávět příběh o kamarádovi, který tyto boje nepřežil, a dá vám láhev whisky. Madison Li, pokud jste ji naverbovali, je na vás naštvaná. V Institutu zemřelo mnoho nevinných lidí a on vám řekne, že opouští svou práci na Liberty Prime.

## **Bratrstvo oceli – vedlejší úkoly**

## 1. Ztracená hlídka

Pokud jste ještě nepokročili v hlavním příběhu, může vám tento úkol svěžit Danse po dokončení úkolu "Semper Invicta". Pokud jste již splnili úkol "Shledání", může vám ho kapitán Kells dát. Bratrstvo vysílá průzkumné jednotky po celém světě a jeden tým se před několika lety ztratil. Bratrstvo nemá prostředky na záchranné mise, ale pokud mohou, alespoň se pokusí zjistit, co se stalo. Pošle vás tedy, abyste zjistili, co se stalo s tou konkrétní skupinou

: Jděte první na poslední místo, kde zachytili signál. Tam také zachytíte nouzový signál. Naladte si ho v rádiu na PipBoy a sledujte ho. Zavede vás do výzkumné budovy Med-Tek. Nemusíte jít dovnitř, odbočte na jihovýchod. V podstatě sejděte po bočních schodech z terasy před budovou a jděte rovně odtud. Po pár metrech přijdete k silnici, kde je pár vraků aut. Za silnicí je vedle dalších aut vrak malého domku. Je v něm mrtvý rytíř Varham. Vezměte si od něj holokazetu z Battlefieldu a poslechněte si ji. Zjistíte, že ostatní se stáhli do nedaleké vojenské pevnosti. Také si vezměte jeho známky a má s sebou také uniformu (BOS Uniform). V blízkosti jeho těla je také nouzový vysílač (Distress Pulser), kterým můžete ukončit vysílání nouzového signálu. V ruinách budovy je také trezor (pokročilý).

Vydejte se na cvičiště Národní gardy. U budovy znovu zachytíte signál. Vstupte do hlavní budovy, kterou je náborová kancelář Národní gardy. V zadní části místnosti vpravo je nouzový vysílač a mrtvý rytíř Astlin. Vezměte si její holodisk, razítka a má také hrudní plát bojového brnění (BOS Combat Armor Chest Piece) a uniformu bratrstva (BOS Uniform). Poslechněte si její holodisk a zjistíte, že její další společníci měli prozkoumat nedaleký satelitní vysílač.

Přejděte na Revere Satellite Array. Je to jen venkovní prostor s několika satelitními věžemi, kde se zdržují supermutanti. Vydejte se na vrchol jihovýchodní věže. Na něm je malá chatrč, ve které je písař Faris mrtev. V jeho blízkosti je také nouzový vysílač. Faris má zbroj polního písaře (polní písařská zbroj). Vezměte si jeho razítka a také holodisk a pusťte si ho.

Z holodisku jste se dozvěděli o bunkru, kam by se měl uchýlit paladin Brandis. Vydejte se tedy na sever, kde se nachází Recon Bunker Theta. Oblast jste mohli najít sami, ale dovnitř se můžete dostat až nyní, protože máte kód k bunkru. Otevřete jej terminálem u dveří a vstupte. Uvnitř se nachází paladin Brandis. Řekněte mu, že jeho kamarádi jsou mrtví a dejte mu jejich znamení. Jako odměnu za zjištění, co se stalo, si můžete z jeho bunkru vzít, co chcete. Můžete ho přesvědčit, aby se vrátil do bratrstva (což můžete pouze v případě, že jste stále členem a nepoštáváte je proti sobě). Přesvědčování je obtížné. Pokud ale nepřesvědčíte, nic se nestane, jen budete mít o něco horší odměnu. Zde má na polici Stealth Boy lepicí pásku, terpentýn, v generátoru je fúzní jádro a druhé je u muniční bedny u převráceného stolu. U postele je krabice s vybavením. Na další polici je jeho holodisk (Hotoape Paladina Brandise), jeho armádní okrsek, a jeho neaktivní nouzový vysílač (můžete rozebrat všechny čtyři vysílače). Pokud jste se do úkolu pustili sami (jednoduše jste našli těla a signály mrtvých během průzkumu) a ještě jste se ani nesečkali s Dansem, nemůžete Brandise přesvědčit, aby se vrátil. A ani pak ho už nedokážete přesvědčit, protože úkol ukončíte setkáním s ním. Takže pokud ho chcete přesvědčit, chodte za ním jen tehdy, když jste s Danse, nebo už na Prydwenu.

Pokud jste přijali úkol od Danseho, jděte se k němu hlásit. Zde může být menší problém. Pokud jste od něj úkol přijali, ale již jste postoupili a Danse je vaším partnerem, pak po jeho oslovení má pouze klasické možnosti dialogu se svým partnerem a vy nemáte jak oznámit

nález ztraceného týmu. V takovém případě splňte úkol "Nemít slitování". S ním zabezpečíte starou pevnost pro Bratrstvo. Danse zabezpečí pevnost a pak se vrátí do Prydwenu. Poté můžete nahlásit nalezení ztracených členů. Pošle vás, abyste to ohlásili kapitánovi.

Nakonec ohlaste splnění úkolu kapitánu Kellsovi. Odměnou vám bude brnění (Steadfast BOS Combat Armor Chest Piece). Tím je úkol dokončen a dokončen. Pokud jste přesvědčili Brandise, aby se vrátil do Bratrstva, můžete ho později znovu najít na Prydwen. Zůstává tam kolem baru. Stačí ho oslovit a on vám poděkuje a dá vám také svou zbraň "Survivor's Special". Laserová puška, která je tím silnější, čím méně života máte.

## **2. Povinnost nebo nečest**

Po dokončení úkolu "Ztracená hlídka" a pokud jste již dokončili "Neslitujte se", vám kapitán Kells řekne, že někdo krade zásoby a má podezření, že je to někdo z Bratrstva. Musíte to prozkoumat. Jděte dolů na bostonské letiště a tam stojí ve skladišti rytíř seržant Gavil. Promluvte si s ním. Akcím se věnuje již mnoho let, takže je mimo podezření. Nejnovějšími členy jsou Lucia a Clarke, a v podstatě jediná, kteří mu teď mohou chybět, takže vám řekne, abyste je poslouchali. Opravdu primitivním způsobem vám hra zjednodušila celé hledání zde. Dokonce i když s nimi mluvíte, když se zeptáte na službu ve skladišti, zmíní se pouze o Gavilovi, o sobě navzájem a o "ostatních rytířích a písářích". Docela škoda, když dělají tento druh úkolu. Pokud chcete, můžete nejprve na Prydwen. Tam u postelí (naproti té vaší, s vaší truhlou) mají své hrudníky. V Clarkově (nováčekce) je dopis od Lucie a klíč od Luciiny truhly. V její hrudi (expert) je holoddisk (Knight Lucia's Log). Z poslední nahrávky obviňujete Lucii, že zakrývá Clarkovy přešlapy, a musíte ji konfrontovat. Promluvte si s Clarke a Lucií. Pokud máte Luciin deník, konfrontujte ji a ona vám řekne o Clarke. Pokud jste si nevezli její deník, můžete ji přesvědčit, aby vám řekla o Clarke. Řekne vám, že po boji s ghúly o letiště se změnil a navrhne vám, abyste ho sledovali.

Připližte se za něj z určité vzdálenosti. Vydejte se po ní podél zdi k ruinám bostonského letiště. Jděte tam za ním a tam se ztratí a vy ho máte najít. Napravo od výtahů projděte dveřmi a sejďte dolů do chodby. Ve slepé uličce vlevo je mrtvý rytíř Rylan, od kterého si můžete vzít jeho psí známky. Zde narazíte na první ghúly a budete se s nimi setkávat i nadále. Jděte na konec chodby, kde je podlaha zaplavena. Po zříceném stropě vyjděte nahoru do podzemních garáží. Vlevo ve slepé části je trezor (pokročilý). Vpravo sjedte dolů a jděte doprava k metru těsně před zaplavenou částí. V metru jednoduše projděte ghuly tunelem vedle vlaku a jděte do haly na druhém nástupišti. Na recepci je počítač s několika vzkazy. Seběhněte po schodech dolů před recepcí.

Na konci chodby pod přijímacím sálem je Clarke. Pokud vezmete přístupovou kartu ze stolu a otevřete dveře do místnosti s ghúly, zaútočí na vás jak ghúlové, tak Clarke a musíte ho zabít. Pak už to jen musíte nahlásit kapitánovi. Jinak jen mluvíte. Řekne vám, že ho zabili ghúlové, protože to byli kdysi lidé. S tím nosí jídlo v ruinách, aby je Bratrstvo nemuselo zabíjet, a věří, že když je nakrmí, ghúlové tu zůstanou také. Můžete mu říct, že o něm budete lhát a nechat to tak. Pak už jen lžete kapitánovi při hlášení a přesvědčte ho, že to bylo něco jiného. Splníte úkol a získáte 50 zátek. Pořád můžete říct kapitánovi, že to udělal Clarke. Úkol splníte a získáte 200 zátek. Můžete ho přesvědčit, aby se sám usadil. Když pak jdete za kapitánem, už o tom ví. Poděkuje vám a vy úkol ukončíte. Dostanete 200 zátek a pouze v tomto případě Exemplářův

T-60c Tors (torzo energetického brnění, které snižuje spotřebu akčních bodů o 10%).

Po vstupu do podzemí jste měli také volitelný úkol zabít ghúly. Pokud zabijete Clarke, můžete se také zbavit ghúlů. Pokud ho necháte žít, pak se o úkol nemusíte starat a bude dokončen, až dokončíte celý úkol. Dole v sekci ghúlů pod Clarkem je uprostřed funkční generátor, ve kterém je fúzní jádro. Jinak jsou na policích cetky jako osm pytlů cementu, dva šátky, dvě láhve nemrznoucí směsi, neviditelný chlapec a trezor (pokročilý).

Hlavní příběh 15: Bratrstvo oceli 5

### **3. Volný konec**

Po zahájení úkolu "Slepá zrada" vám kapitán Kells řekne, abyste zabili Virgila. Říká se o něm, že představuje hrozbu pro to, co zná z institutu. Vydejte se do Vergiliovy jeskyně. Promluvte si s ním a buď ho zabijte, nebo ho nechte žít. Pak už se jen vraťte do Kellsu. Řekněte mu, že jste zabili Vergilia nebo ho nechali žít, lži, že jste ho zabili. Pokud jste Virigila vyléčili předtím, než jste přijali tuto roli, přesvědčte Kellse, že Virgil už není hrozbou jako člověk. Souhlasí a uznává, že z toho může mít stále prospěch. Ať už Virgila zabijete, budete lhát, nebo přesvědčíte Kellse, aby ho nezabíjel, úkol stejně skončí. A jako odměnu dostanete Visionary's T-60c Helmet, helmu s energetickým brněním.

### **Bratrstvo oceli – menší úkoly**

#### **Čtvrtletnictví**

Haylen, terénní písárka, je na policejní stanici v Cambridgi, kde jste se s ní setkal. Jedná se o opakující se úkol, který budete moci přijmout po spuštění úkolu "Semper Invicta". Haylen vás pošle do náhodné oblasti, kde máte získat předválečnou technologii, která tam byla objevena. Stačí projít oblastí a na jejím konci si vzít předmět. A samozřejmě se proboujete přes nepřátele, kteří tam budou. Pak už jen ucepte části Haylen. Získáte zkušenosti a oční víčka.

#### **Očista Commonwealthu**

Rytíř Rhys je na policejní stanici v Cambridgi, kde jste se s ním setkali. Jedná se o opakující se úkol, který budete moci přijmout po spuštění úkolu "Semper Invicta". Rhys vás pošle do náhodné oblasti, abyste se tam zbavili hada. To může být reprezentováno supermutanty, divokými ghúly nebo synty. Vy v oblasti máte za úkol najít konkrétního nepřítele (máte ho označeného jako cíl úkolu) a když ho zabijete, úkol je splněn a jen to nahlásíte Rhysovi. Získáte pár zkušeností a zátek.

#### **Technické dokumenty**

Po úkolu "Tour Of Duty" můžete Proctoru Quinlanovi přinést technické dokumenty, které si od vás koupíte za 25 zátek. To budete mít zapsáno pouze mezi drobnými úkoly, jako je "Shromážděte technické dokumenty pro Proctora Quinlana". Ale i když jim dokumenty předáte, úkol nikdy nezmizí ze seznamu. Zřejmě proto, abyste na to nezapomněli, protože dokumenty můžete nosit s sebou. Chcete-li se ho zbavit, použijte cheat bez uvozovek "SetObjectiveCompleted 001b2b08 10 1". Technické dokumenty se po splnění tohoto úkolu náhodně objeví ve skříních a stolech jako obyčejné, náhodně generované objekty. Cíl úkolu vás tedy vždy nasměruje pouze na Quinlan, protože nemáte nikde přímo určeno, kde je hledat.

#### **Křivka učení**

Po úkolu "Tour Of Duty" můžete tento úkol přijmout od Proctora Quinlana. Je to opakující se úkol. Po jeho obdržení jděte k náhodnému písaři. Poskytne vám náhodné umístění (jedno z mála, které se zde opakují). Dočasně se stane vaším partnerem, ale stále můžete mít u sebe jednoho ze svých klasických. Stačí jít s písařem do cílové oblasti a zabíjet tam nepřátele, abyste to přežili. Veďte jej k označenému počítači, který se bude hackovat. Pak se s ním vraťte do Prydwen, abyste navštívili Quinlana a podali mu zprávu o splnění úkolu v několika zážitcích a očních víčkách.

### **Krmení vojáků**

Po úkolu "Tour Of Duty" můžete tento úkol přijmout od Proctora Teagana, stačí požádat o práci navíc. Je to opakující se úkol zajistit, aby jedna z náhodně vybraných usedlostí odevzdala část své sklizně Bratrstvu oceli. Stačí jít k označené usedlosti a oslovit tamního osadníka. Můžete ho zastrašit, přesvědčit nebo zaplatit 1 000 zátek (a dokonce ho přesvědčit o nižším počtu 500 zátek). Pak už se jen vraťte k Teaganovi, abyste mu řekli splnění úkolu, a získáte pár zátek a zkušeností. Ale pozor, pokud tímto způsobem přesvědčíte osadníky, usedlost přejde pod správu Bratrstva oceli. Ihned po rozhovoru s osadníkem také obdržíte zprávu: "Od této chvíle je tato oblast pod kontrolou Bratrstva". To znamená, že ji nebudete moci ovládat – v rámci způsobu, jakým ovládáte usedlosti pro sebe a Minutemana.

### **Vzorky krve**

Po úkolu "Tour Of Duty" můžete přinést vzorky krve postaršímu písaři Neriah. Ten se nachází nad Teaganovým obchodem, kde zkoumá zmutované druhy zvířat. Chce z jejich krve extrahovat přípravek potlačující radiaci, což zmutovaná zvířata dokážou automaticky díky změněné DNA. Koupí od vás každý vzorek krve za 50 zátek. To budete mít zapsáno pouze mezi drobnými úkoly, jako je "Zajistit vhodné vzorky krve pro písařku Neriah". Ale i když jí dáte vzorky, úkol nikdy nezmezí ze seznamu. Pravděpodobně na to nezapomínejte, protože vzorky krve můžete nosit s sebou. Chcete-li se ho zbavit, použijte cheat bez uvozovek "SetObjectiveCompleted 001b2b08 20 1". Po splnění tohoto úkolu se vzorky krve náhodně objeví v tělech některých nepřátel (Mirelurks, Deathclaws, Super Mutants, Wild Ghuls, Yao Guai, Wild Dogs) jako obyčejné, náhodně generované předměty. Cíl úkolu vás tedy vždy nasměruje pouze do Neriah, protože nemáte nikde přímo určeno, kde je hledat. Ke každému vzorku obdržíte 50 zátek. Za každých 20 vzorků obdržíte 6 kusů směsi X-111. Je to látka, která se vyrábí ze vzorků, což vám dává minus 700 radiace.

### **Jít příkladem**

Když dokončíte úkol "Povinnost nebo hanba" pro kapitána Kellse, můžete od něj tento úkol přijmout. Je to opakující se úkol ukázat panošům Bratrstva, jak se chováte v akci. Panoši jsou děti a Bratrstvo jen využívá toho, že mimozemšťané dělají děti do 18 let nesmrtelnými, takže je mohou s radostí posílat na nebezpečné území, aby se učily. Vědí, že se jim nic nemůže stát. Stačí jít do náhodně vybrané oblasti, ve které máte zlikvidovat nepřátele. Stačí zabít všechny označené nepřátele v oblasti a pak se obrátit na panoše, aby vám poděkoval za praktický tutoriál. Pokud chcete prozkoumat okolí, můžete, nic se neděje. Pak už se jen vraťte k Prydwen s panošem a oznamte Kellsovi splnění úkolu. Za to získáte 300 zkušeností a 90 zátek.

### **Chladivo**

Až dokončíte poslední velký úkol Bratrstva, "Nový úsvit", nebo dokončíte "Jadernou možnost" pro Minutemeny, zastavte se za Proctorem Ingramem. Řekne vám, že i když palivo a reaktor udržující loď ve vzduchu jsou chladné, chybí jim chladivo. Není jen tak někde umístěn, ale dá

vám recept, jak ho vyrobit. Potřebujete 1x šátek (kanystr s plynem); 2x jaderný materiál; 3x nemrznoucí láhev; 5x špinavá voda. Není to jako klasický úkol, kde vás vševědoucí GPS nasměruje do cíle. Ingredience si musíte najít sami, a když je máte, vyrobte si chladicí kapalinu na chemické stanici. Pak ho přineste Ingramovi. Za 1 kus získáte 100 zátek.

Hlavní příběh 16: Železnice

### **1. Cesta ke svobodě**

Nahrávky "Join the Railway" najdete ve městech, ale nedají vám úkol. V Diamantovém městě při svých prvních návštěvách najdete rozhovor o železnici dvou mužů. Stojí v uličkách pod náměstím. Zůstaň s nimi a naslouchej rozhovoru, a když uslyšíš, že potřebuješ jít cestou svobody, dostaneš tento úkol. Pokud ji nezískáte dříve, získáte ji v hlavním příběhovém úkolu "The Molecular Level".

Přejděte na Boston Common. K dispozici je turistický robotický průvodce, který vám může říct něco málo o cestě svobody. Na zemi je také kulatá pamětní destička (Značka stezky svobody). Vede od ní úzký pruh červených dlaždic. Stačí se jím řídit. Na několika místech je pokryta sutí a harampádím, takže musíte hledat, kde pokračuje podle směru, kterým jste se ztratili. Cesta vede před historickými budovami, vedle kterých jsou také tabule s jejich popisem a před každou je další kruhová destička s kouskem kódu. Zavede vás před Massachusetts State House, Old Granary Burying Ground, Old State House (nad vchodem do Goodneighbor), Old Corner Bookstore, před Faneuil Hall, kolem a za touto budovou, tam k domu Paula Revereho (poznáte to jen podle tabule, není na mapě) a silnice končí na severozápadě celé této oblasti, před Old North Church. Stačí hned hledat kostel, není třeba jít až do konce. Kostel je cíl. Nastoupit. Uvnitř je pár divokých ghúlů. Vstupte do hlavního sálu a hned vpravo vstupte po schodech vedoucích do podzemí. Na konci podzemní chodby je rotující kruh. Vypadá přesně jako kruhové dlaždice, které jste našli po cestě. No, můžete to otočit. Šipka ukazuje nahoru, která vždy ukazuje na nějaké písmeno z nápisu. Otočte na něj slovo RAILROAD a stiskněte střed kruhu vedle každého písmene. Když uslyšíte nesprávné písmeno, uslyšíte jiný zvuk, než když kliknete na správné písmeno. Postava také komentuje první "R". Stačí tedy vybrat toto slovo, potvrdit stisknutím za každým písmenem a otevře se vám tajný přechod.

Desdemona, vůdkyně železnice, čeká u dveří. Mluv, jáhen bude mluvit za tebe, takže tě pustí dovnitř. Následujte ji do jejich sídla. Stačí si popovídat a tento úkol splníte. Posílá tě k jáhnovi s jiným úkolem.

### **2. Řemeslo**

*Pokud jste již dokončili úkol Institucionalizované, pak k vám synti nebudou během tohoto úkolu nepřátelští. Každého můžete nechat na jáhnovi. Trochu se to zdrží, ale nic vás to nestojí. Pokud je odstraní, mohou být nepřátelští i vůči vám. Splněním tohoto úkolu nebudete moci dokončit dílčí úkol institutu "Ucpání úniku".*

Promluvte si s Deaconem a domluvte si schůzku poblíž Lexingtonu. Jděte na místo a oslovte jáhna v pustině. Pak se po ní vydejte přes dálnici. Bude sledovat stopy železničního agenta, aby ho vystopoval. Projdete kolem autobusu s několika divokými ghúly. Uvnitř je vedle sedadla řidiče Nuka Cola Quantum. Na konci dálničního nadjezdu je Ricky Dalton. Oslovte ho a on vám řekne o bistro, které je obsazené synty a že kolem umístili minu. Bylo to bývalé velitelství železnice, které bylo ztraceno při útoku syntů. Pak si promluvte s Deaconem, který vám řekne, že tunely vedou i druhý vchod. Než odejdete, můžete se ještě obrátit na Rickyho. Můžete ho přesvědčit (obtížné), aby vám poskytl výbušné krytí. Pokud to udělá, nepřežije,

protože se vrhne do min se syntovými bombami. Můžete ho přesvědčit (střední), aby vám poskytl krytí pro odstřelovače. Nebo ho můžete přesvědčit (snadno), aby vám dal nějaké zásoby a dostanete stimpaky, Med-X a jídlo.

Můžete se rozhodnout pro přímý útok. Ale je to k ničemu. Probojujte se skrz synty v bistru a po schodech dolů vstupte do suterénu (Slocum Joe's Basement). Přesuň skříň do rohu a objevíš výtah. Nelze ji však aktivovat, takže stejně musíte tunelovat.

Vydejte se tedy do únikového tunelu. Vstupte do podzemí. Tam vám Deacon řekne, že jste si přišli pro prototyp doktora Carringtona. Řekněte pár slov a pokračujte. Vlevo je terminál (master), který Deacon použije a odemkne dveře. Protáhněte je syntezátorem dolů do vody. Je tu mrtvý Maven. V chodbě vedle je na bednách symbol železnice. Deacon vám řekne, že to znamená skryté zásoby. Hned za krabicemi se symbolem je trubka a v ní u země je díra, ve které máte munici a krabici se zásobami. Probojujte se tunely. Na dvou místech budete mít terminály, kde si můžete změnit nastavení věží a reflektorů, abyste si pomohli. Na konci otevřete zamčené dveře přes terminál (nováček) a vstupte do haly se synty. V místnosti vlevo je fúzní jádro v generátoru. V místnosti nad halou jsou dva počítače (expertní). Ten na stole uprostřed místnosti obsahuje jen nějaké vzkazy. Ale na stole je také "Manuál tajných operací USA" č. 1. Ten u dveří umožňuje vypnout tři laserové pasti na chodbě, ale můžete je také přímo deaktivovat.

Za chodbou pokračujte do místnosti s posledními syntezátory. Tam dostanete pistoli "Deliverer", kterou vám dá Deacon. Otevře dveře do skladu. Na policiče jsou 2x Stealth Boy a prototyp Carringtona, pro který jste si přišli, tak si ho vezměte. Na polici napravo od prototypu je Mini Nuke. V místnosti vedle skladu je na stole několik drobností (Baňka, Vysoká baňka, Nádoba na chemii, Velký jistič, Tenký jistič, Odměrný válec, Stojan na jistič), 2x protiradiační oblek (Hazmat Suit), dům na oční víčka a 2x plynová maska s brýlemi (Plynová maska s brýlemi). U pancéřového stolu je také provizorní baterie. Když si vezmete prototyp, můžete vyrazit. Cestou ven je po pravé straně další místnost. Na panelech je opice (Jangles the Moon Monkey). Můžete hacknout terminál (nováček) a otevřít dvoje dveře do postranních místností. Jsou tam jen drobnosti (sponky, Med-X, Rad-X, víčka, Nuka Cola, Pipe Pistol). Vyjděte po schodech. Vpravo jsou zamčené dveře (pokročilé), za kterými je fúzní jádro. Vlevo použijte terminál k vpuštění energie do výtahu. Použijte výtah a svezte se. Zavede vás do suterénu bistra, které je obsazeno synty. Mohli jste se sem dostat přímým útokem, ale nemohli jste sjet dolů výtahem, protože nebyl aktivován.

Jděte do bistra. Tam se rozejdeš s Deaconem. Pokud jsou synti vůči vám nepřátelští, můžete ho nechat jít jako prvního, nechat ho zbavit se dvou syntů a tří věží v bistru. Nebo můžete využít fast travel hned po vstupu do bistra. Vraťte se do kostela Old North Church, kde je sídlo železnice. Tam Deacon vypráví Desdemoně, jak jsi ho zachránila a jak jsi všechno zvládla sama, a zveličuje své hrdinské činy. Můžete ji přesvědčit, že mluví pravdu. Ať tak či onak, váš úspěch na ně udělá dojem a nabídne vám členství v jejich organizaci. Dohodněte se, že se stanete jedním z nich. Pracují v utajení, takže si musíte vybrat přezdívku. Na výběr jich máte několik (Bullseye, Whisper, Fixer, Charmer, Professor). Pokud řeknete, že nechcete krycí jméno, Desdemona trvá na tom, že ho musíte mít. Řekni, ať to vybere za tebe a ona si vybere Walkera za tebe.



Tím je úkol splněn. Deacon je nyní k dispozici jako váš spolucestující. Máte také přístup do sídla železnice, kde se můžete pohybovat přímo rychlým cestováním a nemusíte neustále procházet katakombami kostela. Na stole vlevo v hlavním sále velitelství je časopis "Úžasné úžasné příběhy" č.9. Po splnění tohoto úkolu máte možnost vztyčit vlajku železnice v rámci výzdoby ve stavebním režimu.

Hlavní příběh 17: Železnice 1

### **3. Podzemní utajení**

*Tato role si vás zneprátní s Bratrstvem oceli. Ani role železnice. Ale abyste mohli pokračovat v tomto úkolu, až splníte většinu z něj, budete muset nějakou dobu pracovat pro Institut. A pro Institut budete muset splnit úkol "Mass Fusion", ve kterém zveřejníte Bratrstvo.*

Po předchozím úkolu a poté, co jste získali přístup do Institutu a dokončili úkol "Institucionalizovaný", promluvte si s Desdemonou. Prozradí vám, že v Institutu je někdo, kdo pomáhá syntézám uniknout. Nevědí, kdo to je, a tak mu říkají Patriot. Měli byste jim zanechat vzkaz na počítači v Institutu, abyste je kontaktovali. V sídle železnice je Tinker Tom. Promluvte si s ním a on vám dá holodisk (Encrypted Message Holotape). V Institutu pak vložte tento disk do libovolného počítače a nahrajte zprávu. Odpověď dostanete hned, tak si ji přečtěte. Kontakt Patriot se chce setkat. V hlavní části ústavu projděte za jídelnou a dveřmi pod schody vstupte do údržbářského tunelu. Tam na vás čeká Liam Binet, který pomáhá synům při útěku. Mluvte a pak ho následujte. Zastaví se u synta Z1-14, který mu pomůže utéct. Je tu 13 syntů připravených k útěku a on by je rád dostal pryč všechny najednou. Dveře zabezpečovacího systému vedoucí k teleportu jsou zabezpečeny starým systémem, který používali v CIT. K jejich otevření potřebuje předválečné jméno a heslo do systému. Vraťte se do ústředí za Desdemonou a řekněte jí, že jste navázali kontakt. Pak jděte do P.A.M. a napište zprávu na počítač vedle něj. Robot vám poté řekne, kde najdete heslo, které potřebujete pro Liama.

Přejděte na web Cambridge Polymer Labs. Tam musíte splnit stejnojmenný úkol "Cambridge Polymer Labs", abyste se dostali ven. V rámci tohoto úkolu se dostanete do místnosti, kde se nachází Bergmanův počítač (Bergmanův terminál). V něm se podívejte do nabídky a vyberte přiřadit jméno a heslo. Získáte tak heslo, které potřebujete.

Vrať se k Desdemoně. Říká vám, že pokud vytáhnou 13 syntezátorů najednou, pak určitě zvýší bezpečnost natolik, že nebudou moci dostat ostatní pryč. To je důvod, proč chce, abyste si promluvili se Z1-14 a přesvědčili ho, aby nechal synty bojovat za jejich svobodu. Neměla bys Liamovi nic říkat, pokud se mu nelíbí, že zabije jeho přátele. Vraťte se do Institutu a jděte za Liamem, kterému dejte heslo. Pak jděte za Z1 a řekněte mu o svém plánu. Souhlasí, ale nejprve musí zjistit, kolik lidí by je podpořilo. Za den se máte znovu setkat. Počkejte 24 hodin a jděte k němu znovu. Říká se, že mnoho syntů je ochotno zapojit se do boje, ale nemají zbraně. Můžete mu nabídnout své vlastní a jako volitelnou součást úkolu mu doručit různé zbraně do skříňky. Ale je pohodlnější jít podle jeho plánu. Říká, že si zbraně mohou vyrobit sami, jen potřebují pár součástek z těžebního zařízení, které jeho tým používá. Tým v dole je ale pod dohledem, takže musíte zabít strážce. Mezi sekcemi Uchovávání syntezátorů a Robotika vstupte do skladu dveřmi pod schody. Tam nalevo se výtahem dostanete do tunelů, kde syntos kopou. Stačí zaútočit na strážce a zabít všech pět syntů, kteří zde hlídají. Ostatní synty vám pomohou, ale mají pouze nože, takže vás od vás spíše odvádějí pozornost, než aby vám pomáhaly. Když zabijete strážce, prostě odejděte.

Nyní se vraťte k Z1-14. Řekne vám, že přípravy začínají, ale že to bude nějakou dobu trvat. A

nejdůležitější je utajení. To je důvod, proč byste měli prozatím pracovat pro ředitele Institutu a on vám dá vědět, až budou připraveni. Pracujte tedy pro Institut a po "Zapnutí dokončete" dokončete všechny úkoly. Po splnění tohoto úkolu automaticky obdržíte úkol "End of the Line", ve kterém máte jít za svým synem. Ale ještě předtím synt dožene Z1 a řekne vám, že váš pokoj byl zaplaven a měli byste se tam okamžitě dostat. Pak jděte do svého pokoje v Institutu. Tam vám Z1 řekne, že slyšel, že Bratrstvo oceli plánuje útok na sídlo železnice. Vraťte se tedy rovnou do hlavního stanu a informujte Desdemonu. Jako odměnu za přípravu vzpoury v Institutu obdržíte Železniční pušku a zásobu klínového střeliva (Železniční hroty) pro tuto klínovou pušku.

#### **4. Válečná propast**

Jakmile oznámíte dokončení Desdemonina předchozího úkolu, tento úkol začíná, protože čtyři rytíři Bratrstva vtrhnou do sídla. Jeden je v energetickém brnění. Zabij je a znovu oslov Desdemonu. Pošle vás, abyste pomohli Glory bránit katakomby v kostele. Vyjděte ven do chodby, kterou jste poprvé vstoupili na železnici. Je tu pár mrtvých rytířů a umírající Glory. Řekněte pár slov, než skončí. Poté pokračujte chodbou dolů. V něm na vás čeká 6 rytířů, tři v energetickém brnění. Naštěstí jdou postupně. Pokračujte ke kostelu. Je zde jak kapitán rytířů, tak rytíř Brandis v energetickém brnění (pokud jste ho přesvědčili, aby se vrátil do Bratrstva během role "Ztracené hlídky"). Kromě nich jsou zde ještě tři obyčejní rytíři. Když všechny zabiješ, Desdemona a ostatní tě doženou. Řekne vám, že je čas zbavit se Bratrstva. Dráteník Tom má plán, ale potřebuje k tomu vertibirda.

Vydejte se tedy na policejní stanici v Cambridge, kde byste se mohli setkat s Dansem a Bratrstvem. Nad nádražím čeká Tom. Promluvte si s ním a on se k vám připojí. Na stanici musíte porazit všechny členy Bratrstva. Venku je jeden v energetickém brnění a pár obyčejných rytířů. Uvnitř jsou rytíři a písaři. Nechybí ani Haylen a Rhys. Zabijte všechny uvnitř, včetně garáže (kam se dostanete pouze zevnitř). Další je v energetickém arzenálu na střeše. Pokud jste přesvědčili Clarka, aby se vzdal v "Povinnost nebo hanba", najdete ho zavřeného v cele. Pokud ji vypáčíte, prostě uteče. Pak si promluvte s Tomem, který vám řekne plán a předá vám obvinění. Přejděte na vertibird, který Tom začne spouštět. Objevuje se další závrť bratrství. Také zasadí pár rytířů do energetického brnění. Pomocí kulometu na svém vertibirdu můžete sestřelit nepřítele a také rytíře, kteří se k vám dostanou. Až se zbavíte nepřátel, obraťte se na Deacona, který vám zde pomůže, i když není vaším aktivním společníkem. Dostanete od něj několik zbraní a vybavení, které ukradl padlým členům Bratrstva. Rozhovor s ním tento úkol ukončí.

#### **5. Rudá záře raket**

Jakmile splníte předchozí úkol, získáte tento. Nasedněte do vertibirdu a Tom vás zavede na Prydwen, loď Bratrstva. Zde si můžete vybrat přístup, který chcete. Můžete zahájit přímý útok, to je vždy možné. A budete se muset probíjet přes každého člena Bratrstva, na kterého narazíte. Můžete se zkusit proplížit skrz. Pokud máte dostatek Stealth Boys, zvládnete to. Nebo použijte převlek. Oblečte si uniformu BOS, určitě ji má jeden z mrtvých na policejní stanici. V přestrojení vás obyčejní členové nechají na pokoji. Policisté vás osloví, pokud kolem nich projdete a vy je potřebujete přesvědčit, že je vše v pořádku (střední a obtížné přesvědčování).

Na letišti je jeden rytíř v energetickém brnění a dva písaři. Projděte dveřmi na velitelský můstek. Zde jsou jen řádní členové. Odtud přejděte na hlavní palubu. Zde je samozřejmě

největší počet členů, a proto je to nelítostná bitva, pokud bojujete. Tři jsou v brnění, Ingram v brnění a dvě brnění, do kterých mohou vlézt ostatní. Pokud jste vešli dovnitř nepozorovaně a plánujete přestřelku, můžete ukrást fúzní jádra ze všech brnění (kromě Ingramova nemůžete). Vystoupejte pouze po schodech do horního patra a na mostě jsou všechna tři místa, na která můžete umístit výbušniny. A můstek je jen jedna přímá vyhlídková plošina. Pokud jste nenápadní, můžete se po uložení výbušnin jednoduše vrátit k vertibirdu. Pokud jste bojovali od začátku, pak na vás na velitelské palubě čeká starší Maxson. Jinak ho nikde nenajdete, pokud jste hned nebojovali. Tímto způsobem ho můžete zabít a vzít si jeho jedinečný oblek (Maxsonův bojový kabát) a jeho jedinečnou zbraň (Poslední soud). Ale pokud nechcete bojovat, můžete prostě utéct nebo se proplížit.

Hlavní příběh 18: Železnice 2

Nakonec stačí nasednout do vertibirdu a Tom vás vyžene z dosahu výbuchu. Odpálí výbušniny, které jste umístili, a zničí celý Prydwen. Tom přistane nad pláží Nordhagen, kde vy jen vystoupíte a on odlétá někam schovat helikoptéru. Vraťte se do úkrytu železnice a ohlásíte Desdemone dokončení úkolu. Po tomto úkolu vám také předá signální granáty (Vertibird Signal Grenade) v sídle Drummer Boy. Tři kusy, další si můžete koupit u Toma. S nimi můžete přivolat vertibird a usnadnit mu pohyb.

## **6. Jaderná volba**

Po předchozím úkolu tě Desdemona pošle, abys se nadobro vypořádal s Institutem. Je to opravdu divné. Železnice zachraňuje synty, pomáhá jim žít. Ale tímto způsobem v podstatě páchají úplnou syntickou genocidu. Syntos se nepohlavně nerozmnožují a vznikají pouze v ústavu (kde je můžete přímo vidět). Tím, že zničí Institut, zajistí, že už nikdy nebudou žádné synty. Teleportujte se do Institutu. V hlavní části středu vyjedte výtahem. Tam se obraťte na Z1-14. Řekne vám, abyste vyprázdnili místnost před teleportační komorou. Jsou zde dva strážní synti a tři vědci. Všechny zabijte. Z1 pak použije počítač a spustí teleport. To sem přivádí Desdemonu, Toma a tři železniční agenty. Oslovte ji a ona vám dá výbušninu Fusion Puls. S ním máte vyřadit reaktor a odpálit celý ústav.

Tom zůstane a bude pracovat na teleportu. U výtahu projděte dveřmi na straně do sekce Stará robotika. Nad schody můžete vyřadit věže přes terminál (pokročilý). Zabijte pár syntů níže. Pokračujte až dolů přes další synty a věže. Ve spodní části konce otevřete poklop v podlaze a skočte o úroveň níž. Zde vedle vás je generátor, ve kterém je fúzní jádro. Projděte chodbou vedle generátoru do oddělení biologických věd. Zde v hale zabijte skupinu syntezátorů a dvě robotické gorily. Odtud se vydejte do centrální části Institutu.

Zde zahodte odpor syntů. Připojí se k vám i vzpurní synti. Zabijte je a Tinker Tom se ozve. Abyste se dostali k reaktoru, musíte jít do Advanced Systems. Ale dveře jsou zablokované. Dolů se svezte výtahem uprostřed haly. Projděte chodbou a na konci sjedte dalším výtahem. Vstupte do místnosti, kde je váš syn na smrtelné posteli. Můžete si popovídat a rozloučit se. Pokud ho 2x přesvědčíte (střední úroveň), že chcete pomoci jeho lidem, dá vám kód k vypnutí části syntů. Můžete ho zabít nebo opustit (kvůli výbuchu reaktoru), záleží na vašich pocitech. Nakonec použijte počítač na stole vedle něj. V něm se můžete rozhodnout zakázat syntezátory, pokud jste z něj mávli kódem. Tam si také vyberte evakuační protokol (abyste ušetřili synty) a nakonec otevřete dveře. Vraťte se dolů do lobby a přejděte na Advanced Systems. Probojujte se až ke generátoru. Ukončete a přejděte ke generátoru, kde jste jej spustili na úkolu "Zapnutí". Zde je další skupina nepřátel. Můžete je porazit, nebo, pokud

chcete, prostě doběhnout k reaktoru a umístit na něj výbušninu. Když ji umístíte, po chvíli vás Tom automaticky teleportuje k sobě. Vedle něj se objevil i dětský syn Shaun. Rozhodněte se, zda si ho vezmete s sebou, nebo ho tu necháte. Poté vás teleportuje s Desdemonou na střechu budovy Mass Fusion. Tam stačí aktivovat ovladač u zábradlí a odstřelit celý ústav.

Nakonec stačí oslovit Desdemonu. Řekne, že mnohým z Institutu se jistě podařilo uprchnout a budou se chtít pomstít, ale hlavní hrozba pro Institut pominula. Lidé v okolí stále vnímají syntu jako hrozbu ze strany ústavu, takže práce železnice tím úplně nekončí. Tím toho dosáhnete a můžete si dělat, co chcete. Pokud jste s sebou vzali malého Shauna, obraťte se na něj na ředitelství železnice. Dá vám nahrávku od dospělého Shauna. Později po návratu do ústředí bude Liamovo tělo uprostřed. Desdemona vám dává dopis na rozloučenou. Zabil se, protože jste ho zradili a zabili každého, koho znal. Řekne vám to pouze. Před ostatními recituje, že zemřel jako hrdina.

## Železnice – vedlejší úkoly

### 1. Boston po setmění

Když splníte hlavní úkol "Tradecraft", dostanete v něm prototyp Dr. Carringtona. Pak mu ji předejte v sídle železnice. Řekne vám, že potřebují pomoc pro H2-22, syna na útěku. Musíte najít vzkaz od starého Stocktona v mrtvé krabici. Jedná se o poštovní schránku se symbolem železnice. Má zabudovaný GPS lokátor, takže ho snadno najdete. Z něj si vezměte Stocktonův holodisk. Pak se vydejte do samotného Stocktonu. Nachází se nad usedlostí Bunker Hill. Ozvěte se a odpovězte heslem (Coutnersign). Řekne vám, že se sejdete na určitém místě, kde vám předá uprchlíka. Nejprve se však musíte zbavit místa nežádoucích hostů. Jděte tedy na místo setkání, kterým je starý kostel. V něm zabijte pár nájezdníků. Počkejte do noci a v noci se objeví jak Stockton, tak synt H2. Promluvte si. Stockton pak na znamení rozsvítí lucernu a odchází. O chvíli později přichází další kontakt, High Rise. Ten vezme H2 do jejich úkrytu. Následujte ho a pomozte mu zlikvidovat pár nájezdníků. Až dorazí do Ticonderogy, oslovte ho. Poděkuje vám za pomoc a oba s H2 půjdou dovnitř. Prostě se vrátíte do ředitelství železnice a řeknete doktorovi o splnění úkolu. Za odměnu také získáte 180 zátek, pár předmětů a Ticonderogu můžete využít i jako úkryt.

Do Ticonderogy se můžete dostat pouze tímto úkolem. Pod schody u výtahu je Fat Man. Jděte nahoru. V místnosti se stoly na zbraně a brnění je pytel cementu, terpentýnu a Mini Nuke. Ve vedlejší místnosti leží na stole vedle rozbitého počítače časopis "Zbraně a kulky" č. 8. V posledním pokoji je na polici nad postelí Stealth Boy. Seběhněte z výtahu o dvě patra níž. K dispozici jsou dvojce dveře. Za prvním je pouze ekonomické lepidlo a žárovka. Za druhým je Vault-Tec Lunchbox. Seběhněte po schodech o patro níž. Pod schody je 2x Nuka Cola Quantum. Úplně dole, v místnosti u východu, je trezor (expert) a počítač (expert), pomocí kterého můžete trezor otevřít.

### 2. Řeznický účet

Když řeknete Dr. Carringtonovi o dokončení "Bostonu po setmění", okamžitě vám řekne, že několik jejich úkrytů bylo napadeno a dvě z nich stále nejsou nahlášeny. Jednu z nich, zvanou Augusta, musíte zkontrolovat. Jděte k mrtvé krabici a pořídte si z ní nahrávku "Augustovy zprávy". Poslechněte si ji a vydejte se do úkrytu, kterým je Kendall Hospital. Uvnitř na vás

čekají nájezdníci, ale nemocnice není velká. Stačí se probojovat hlavní halou. V něm vystoupejte po schodech v rohu a nastupte do výtahu v patře. Svezte se a projděte se ke zřícenině haly. Zde je několik pater s nepřáteli. Stačí se probojovat nížinou, kde si vezmete nahrávku ze stolu (Augusta Station Last Update). Můžete se vrátit a vrátit se na úplný začátek nemocnice a ven. Pokud to chcete zkrátit, stačí seskočit dolů. Skákejte, jak chcete, na nižších úrovních bude o něco více nájezdníků. Úplně dole je Deathclaw. Chcete-li se dostat pryč, musíte aktivovat spínač (jistič) v zadní chodbě. Před ním je díra ve zdi. Pomocí spínače aktivujte tlačítko na dveřích. Stiskněte jej a dveře se otevrou. Můžete zabít Deathclawa nebo pobíhat kolem, aktivovat spínač a tlačítko a utéct. Na chodbě za dveřmi, které otevřete, je již východ z budovy. Nakonec stačí nahrávku odnést zpět do ředitelství železnice k lékaři. Dá vám 150 zátek za námahu.

Hlavní příběh 19: Železnice 3

### **3. Operace Ticonderoga**

Když se dostanete do Institutu a splníte několik vedlejších úkolů pro Dr. Carringtona, Drummer Boy vás osloví, když se vrátíte do ústředí, a řekne vám, že s vámi chce mluvit Desdemona. Spojte se s ní a ona vám řekne, že úkryt Ticonderoga jim není nahlášen. Jedte výtahem. V místnosti je hromada syntů, mrtvý High Rise a kurz X9-27. Můžete mluvit a můžete ho dvakrát přesvědčit, aby se dozvěděl více. Cílem úkolu je nyní zabít tohoto účastníka kurzu a dalšího, který čeká dole před vchodem. Jakmile zaútočíte na X9, všechny synty budou také nepřátelské. Pokud jste s Institutem a nechcete si poškodit vztahy s Institutem (alespoň prozatím), pak se není čeho obávat. Poražení těchto syntů nenaruší váš vztah s Institutem. Výtah je odpojený, takže musíte sejít dolů. Stačí projít nebo se probojovat několika patry a vystoupit. Je tu druhý kurz, kterého zabijete. Až se jich zbavíte, vraťte se na velitelství a ohlaste Desdemone splnění úkolu. Získáte 500 zátek a náhodné vybavení.

### **4. Řeznický účet 2**

Po předchozích úkolech vám Drummer Boy řekne, že vás chce vidět Dr. Carrington. Doktor vám řekne, že lupiči zajali jejich agenta s krycím jménem Blackbird. Ta patřila k úkrytu Augusta, který padl. Desdemona chce, abyste ho zachránili, i když doktor nevěří, že bude ještě naživu. Jděte do mrtvé krabice, ze které si vezmete zprávu Blackbird. Poté se vydejte do náhodně vybrané oblasti, která je obsazena nájezdníky. Zabijte je a najděte v oblasti Blackbirdovo tělo. Udělejte si z něj poznámku (Note From Blackbird) a vraťte se s ní zpět na základnu. Dopis předejte lékaři, který vám za odměnu dá 175 zátek.

### **5. Mercerův úkryt**

Po předchozích úkolech vám Drummer Boy řekne, že vás chce vidět P.A.M. Jump za ní a řekne vám, že je nutné poskytnout nové bezpečné útočiště pro železnici, protože jejich organizace ztratila několik při útocích. Obdržíte náhodně vybranou oblast usedlosti. Stačí tam skočit a dostat to. Udělejte tedy, co je třeba, zbavte se dravých zvířat nebo jiných okupantů. Pak musíte usedlost zabezpečit. Stačí postavit pár věží na obranu. Po každém obdržíte oznámení, na kolik procent je usedlost zajištěna. Jakmile jej zajistíte, vraťte se do P.A.M. a oznamte jeho dokončení úkolu. Získáte 200 zátek.

### **6. Paměť přerušena**

Po předchozím úkolu bude hovořit vedoucí železnice. Desdemona vám řekne, že v Paměťovém doupěti se nové vzpomínky implantují do syntezí, které o to požádají. Poslední syn, který byl poslán za doktorkou Amari, tam uvízl. Tak se vydejte do Goodneighbor a Memory Den. Tam si promluvte s doktorkou Amari a řekněte, že použijete původní trasu,

abyste se dostali pryč s H2-22. Synt, který jste si dříve uložili, získal nové vzpomínky a už si vás nepamatuje. Ale na stole (u počítače, kousek od Irmy) vám nechal disk na rozloučenou (Goodbye From H2-22). Jděte do Malden Center a vyčistěte Synts. Sláva čeká u vchodu. Oba jste byli náhodně přiřazeni ke stejnému úkolu. Můžete ho poslat pryč nebo se dohodnout na společném dokončení úkolu. Jste-li stále v Institutu, pak k vám synti nebudou nepřátelští. V takovém případě je můžete všechny přenechat Glory. Pokud jich pár zabijete, když jste s ní, nepoškodí to váš vztah s Institutem. Až budou všechny synty v metru zničeny, jděte tam a zpět k železnici. Oznamte Desdemoně splnění úkolu, což potvrdí, že H2 bezpečně odjel. Jako odměnu získáte 200 zátek a 2x Railroad Stealth Boy.

### **Železnice – drobné úkoly**

#### **Jackpot:...**

Po dokončení úkolu "Mercer Safehouse" můžete příležitostně přijmout tento typ úkolu od P.A.M. Objevila předválečný úkryt techniky. Obdržíte od ní RFID kartu, která vám umožní otevírat skladové krabice. Pak už jen postupujte podle GPS na mapě do cíle. Někdy musíte hledat cestu. Jedním z cílů je výšková budova Pinnacle (Ruined Skycrapper). Tam vás nasměruje k vysoké budově. Na jeho straně se nachází požární schodiště, kterým se dá projít přímo ke vstupu do interiéru. Nachází se na severozápadní straně a na zdi nad schodištěm visí velký plakát s reklamou na baseball. Uvnitř postranní místnosti je cíl. Druhý cíl je pro Hub 360. Vede k budově pod dálničním mostem. Požární schodiště můžete použít do sousední, nižší budovy a odtud podél zříceniny na terasu k cílové budově. Z terasy lze vstoupit do interiéru Hubu 360. U vchodu z této terasy je hned terčový úkryt. Nebo můžete z ulice hlavními dveřmi do Hubu (ale pouze vstupem z boku se dostanete do prvního patra, kde je cíl). K oběma se dostanete z mostu Fallen Skybridge – což je dálniční most, kde se usadili supermutanti. Na jeho nejhořejší části, kde mají něco jako náznak opevnění, vedou dvě cesty k výškovým budovám hned u mostu. Jeden (u bazénu) je vchod do Hubu 360 a vedle ruin je vchod do Ruined Skycrapper, kterým můžete vyjet výtahy dovnitř na Pinnacle Highrise. Na třetím místě je nemocnice Medford Memorial Hospital. Nemocnice je obsazena supermutanty. Tam, hned v hlavní hale, vyjděte do druhého patra a projděte dveřmi doprava. V postranní chodbě je přístřešek.

Když se dostanete na místo, kde jsou uloženy zásoby, splnili jste cíl. Můžete si vzít, co chcete, bez sankcí. Pak už se jen vraťte do P.A.M. a oznamte její dokončení úkolu. Obdržíte víčka a oblečení Covert Sweater Vest. Obvykle po prvním "Jackpot" questu vám Drummer Boy řekne, že Tinker Tom byl nadšený z toho, co jste objevili, a chce s vámi mluvit. Oslovte ho a on bude mít na prodej obyčejné obleky, vylepšené balistickou vazbou. Od této chvíle můžete balistické vlákno aplikovat i na různé ležérní oblečení sami.

#### **Concierge**

Když dokončíte úkol "Mercer Safehouse", vytvoříte v usedlosti železniční přístřešek. Později se zde objeví správce (Správce). Řekne vám o problémech, které má železniční agent, a pošle vás, abyste je vyřešili. Jen menší úkol, kde vás pošle do náhodné oblasti, kde máte zabít označené nepřátele. Udělejte to a vraťte se k administrátorovi pro odměnu. Dostanete asi 150 zátek a předmět nebo stimpak.

#### **Korouhvička: ...**

Když splníte více vedlejších úkolů, Tinker Tom bude mít tento pro vás. Věří, že Institut chce teramorfozovat svět, a proto postavil přístroje (MILA) pro monitorování událostí. Celkem můžete přijmout 11 z těchto úkolů. Vždy vás pošle na jiné místo, kde byste měli umístit jeho zařízení na vyvýšené místo. Někde se na místo dostanete zvenčí, jinde se musíte probíjet vnitřkem areálu. Pokud zničíte Institut dříve, než splníte všechny tyto úkoly, nedá vám nic dalšího, protože Institut již není hrozbou a dokonce i aktivní úkol bude zrušen jako nesplněný. Za každý úkol obdržíte přibližně 190 zátek a předmět.

### **Randolphův úkryt**

Když splníte více úkolů pro železnici, Drummer Boy vám tento úkol zadá. Musíte najít mrtvou krabici a z ní úkol. To proto, aby se vyčistila oblast, kterou chce Randolphův úkryt využít jako trasu pro pašování syntů. Celkem máte 6 těchto úkolů a v každém musíte bojovat s nepřítelem ve vybrané oblasti. Pak už se jen vraťte a oznamte splnění Desdemony, která vám dá odměnu 100-200 zátek.

Až splníte šestý úkol, bude po Desdemonině boku pan Timms z Randolphova úkrytu, který vám poděkuje za vaši pomoc a osobně vám předá víčka a modifikaci Institute Killer Weave. Typově se podobá Ballistic Weave, až na to, že tato modifikace přidává členům Institutu +10% poškození.

### **Odstranění proměnné: ...**

Po několika úkolech pro železnici vám P.A.M. zadá tento úkol, který můžete opakovat. Útoky Institutu na železnici se zvýšily, takže i když pracují v utajení, musíte najít Coursera, který operuje v oblasti, a zabít ho. Získáte náhodný oddíl, ve kterém jsou synti. Stačí zabít Coursera, ostatní jsou libovolní. Poté, co ho zabijete, vraťte se do P.A.M. a vyzvedněte si odměnu, přibližně 100-250 zátek a možná i náhodný předmět.

Hlavní příběh 20: Železnice 4

### **Lost Soul: ...**

Po splnění úkolu "Jaderná volba" pro železnici nebo pro Minutemany vám Dr. Carrington řekne, že někteří syntové byli náhodně teleportováni po okolí. Musíte je najít a pomoci jim zorientovat se. Dá vám balíček pro synt. Pak už jen jděte do náhodně vybrané oblasti, zachraňte tam svého syna a dejte mu balíček. S ním se vydá na Bunker Hill. Pak už jen nahlaste dokončení úkolu lékaři. Získáte asi 200 zátek a náhodný předmět.

### **K matracím**

Po dokončení úkolu "The Nuclear Option" pro železnici nebo pro Minutemany vám Desdemona řekne o L&L. gangu sadistických nájezdníků, kteří si libují v zabíjení syntů. Pošle vás zabít vůdce gangu. Celkem jich je 6 (Lucky Tatum; Velká Maude; Stevie Buchanan; Tammy Macová; Ranař; Kapitánka Sally). Každý bude vždy v náhodné oblasti. Prostě tam jděte a zabijte svůj cíl. Oznamte tedy splnění Desdemoně. Obdržíte 150-300 zátek a případně náhodný předmět. Po zabití posledního cíle získáte přibližně 400 zátek a náhodný předmět.

### **Čistá rovina Vysoká půda pod nohama**

Po dokončení úkolu "Jaderná volba" pro železnici vám P.A.M. řekne, že roztroušení členové Bratrstva oceli jsou po zničení Prydwenu ještě větší hrozbou pro okolí. Jděte do náhodné oblasti a zlikvidujte hlídku Bratrstva (Čistá rovina). Skládá se ze tří nebo čtyř členů, kteří mají různé hodnoty (a tedy i různé úrovně a vybavení). Nebo najděte místo, kde hlídkuje vertibird (High Ground). Použijte mocnou zbraň a co nejdříve ho sestřelte. Dorazí také rytíři, kteří

vyskočí nebo vypadnou ze závratě. Když zničíte svůj cíl, běžte to nahlásit do P.A.M. Obdržíte 100-130 zátek a případně náhodný předmět.

Hlavní příběh 21: Institut

### **1. Institucionalizované**

To je první úkol Institutu, protože vás vůbec zavede do Institutu a seznámí se s ním. Zároveň ho ale automaticky dostanete, když dorazíte do Institutu, což musíte udělat v rámci hlavního příběhu. Tam je úkol podrobněji rozvržen. Po splnění tohoto úkolu máte možnost vztyčit vlajku Institutu v rámci výzdoby v režimu budovy.

### **2. Retence syntezátorů**

Poté, co jste se seznámili s Institutem a jeho vědci, vraťte se za svým synem. Bude vám vyprávět o syntezátorech, kteří před nimi občas utíkají. Pokud poukážete na to, že je to svobodná vůle, odmítne ji. Vyrobili je, stejně jako jejich syntezátory. Bude vám vyprávět o jednom takovém syntezátorovi na útěku, který se stal vůdcem nájezdníků a obsadil místo zvané Libertalia. Jejich lovec už čeká na místě, takže mu musíte pomoci.

Po dokončení úkolu se chová jako kdokoli jiný, kdo vám úkol zadá. Ne jako syn, který našel své rodiče o několik desetiletí později. Poté se vydejte do přístaviště Nahant Wharf, kde na vás čeká X6-88, lovec syntezátorů. Pověďte si a můžete jít do Libertalie, která je okamžitě ponížena, z tohoto místa je molo. Občas se zde mohou objevit členové Bratrstva oceli. X6 se s nimi pouští do boje. Pokud nejste v nepřátelství s Bratrstvem, nezaútočí na vás. Pokud je nechcete naštvat, počkejte, až je X6 zabije. Mohou ho porazit, ale on je součástí úkolu, takže je nesmrtelný. Proto se znovu sejde a bojuje dál. Může to tedy nějakou dobu trvat. Pak se proboujete přes nájezdníky u Libertalie a jděte k velké lodi vzadu. Nahoře vstupte do kapitánské kajuty. Tam vám X6 řekne frázi, abyste za běhu vypnuli syntu. Když vylezete po žebříku z kabiny do nejvyšší části, čeká tam Gabriel. Tuto frázi můžete použít k jeho deaktivaci. Nebo ho můžete přesvědčit sami, aby to vzdal. Udělá to, v takovém případě jej X6 deaktivuje. Musíte zabít Gabrielovy muže. Ať tak či onak, X6 se teleportuje pryč s Gabrielovým tělem. Vraťte se do Institutu za svým synem. Odměnou vám bude vlastní pokoj v Institutu. Abyste to nemuseli složitě hledat, součástí úkolu je jít do toho. Tak se jen projděte. Před místností stojí X6. V pokoji máte postel, funkční toaletu (zjistíte, že vaše postava je úchylnka, která si nesundává kalhoty) a pár skříněk. Syn sice slíbil velkorysou výstroj a zbraně, ale oblečení a jednu pušku zbývalo jen málo. Pro úkol stačí přijít a úkol je dokončen. Automaticky se spustí další.

### **3. Bitva o Bunker Hill**

Jděte za svým synem a ten vám řekne, že jim Železnice ukradla několik syntů. Normálně to dělají, aby je osvobodili, ale teď mají v Bunker Hill více těchto syntezátorů najednou. Chce, abyste tam šli s lovcem a dostali je. Pokud jste splnili úkol "Řemeslo" pro železnici, můžete je informovat o nadcházejícím zásahu. Pokud jste splnili úkol "Volání do zbraně" pro Bratrstvo oceli, můžete je také informovat. Mezi těmito třemi frakcemi dojde k přestřelce, každá proti druhé. Pokud jste splnili výše uvedené úkoly a máte možnost tyto strany o zásahu informovat, znamená to, že jsou k vám stále přátelské a nebudou na vás útočit (bez ohledu na to, zda jim o útoku řeknete nebo ne). Pokud je k vám železnice nepřátelská a vy nakonec X4 zabijete, pak budou přátelští (pokud na ně znovu nezaútočíte).

Pod Bunker Hill čeká X4-18. Oslovte ho a pak se vydejte na usedlost. Hlavní vchod je nyní uzavřen. Vpravo můžete vylézt na nákladák a přeskočit plot, nebo dále vpravo můžete projít druhými, otevřenými dveřmi. Pokud jste přátelští ke všem stranám, nemusíte na nikoho



útočit. Prostě jděte, nikdo na vás neútočí. Ale můžete toho také využít a počkat a zjistit, kdo vyhraje, a pak můžete okrádat mrtvá těla spojenců (Bratrstvo o energetické brnění a uniformy, Železnice o jejich obrněných kabátech a synty o brnění). Nakonec stejně dostane všechny X4-18, protože je pro tento úkol nesmrtelný.

Uvnitř stačí vstoupit do podzemí budovy. Projděte se nebo se proboujte do podzemí až na konec, kde jsou na útěku čtyři synty. Můžete je vrátit do Institutu. Oslovte všechny a aktivujte jejich návratové kódy. Pak si je X4-18 vezme zpět. Můžete je zabít. Jsou majetkem ústavu a to X4 rozčiluje. Zaútočí na vás, takže ho musíte zabít. Můžete je oslovit a říct jim, že jsou zdarma. Tím se X4 obrátí proti vám. Zaútočí na vás a vy ho musíte zabít.

Vydejte se k ruinám CIT a na střeše na vás čeká váš syn, který bude vyprávět o tom, jak se ztrácí povrch a jejich jediná budoucnost je v podzemí Institutu. Také prozradí, že vás rozmrazil ve Vaultu 111, aby zjistil, jak se vám daří ve světě. Je to fakt zvrácenej parchant. Věří, že ho institut zachránil, když byl jako dítě unesen. Pustil tě, když věděl, že tě nebudou potřebovat jako náhradní sampl pro něj, protože se syntezátory udělali pokrok, který chtěli. A bral to jako experiment, aby zjistil, jestli se v tomto světě plném smrtelného nebezpečí na každém kroku dá vůbec přežít. Nechal své vlastní rodiče bez pomoci, i když ho mohl okamžitě přivést do Institutu prostřednictvím svých agentů. Člověk má hned chuť to shodit ze střechy. Rozhodně nemají problém vykreslit ústav jako nejhorší alternativu ze všech čtyř, vychovávat takové lidi, kteří riskují životy svých rodičů kvůli zájmům. Ignorují utrpení druhých na povrchu a starají se jen o sebe v podzemí. Pokud jste zvolili druhou nebo třetí možnost, můžete říci, že jste byli jednoduše přepadeni. Pokud přiznáte, že jste se vzdali syntů, můžete se omluvit. Ale pokud budete trvat na tom, že jste udělali správnou věc a že váš syn je venku, bude se zlobit. Budete vyloučeni z ústavu, tento úkol nebude splněn a nebudete již moci pokračovat v práci pro ústav. Pokud jste zvolili první možnost a poslali synty zpět, dostanete také odměnu 500 zátek. Ať tak či onak, pokud svého syna nenaštvete, úkol ukončíte a automaticky tak získáte další.

#### **4. Lidstvo – nově definováno**

Můj syn vám řekl, že vás chce seznámit s vedením ústavu. Následujte ho do kanceláře v hlavní části v patře. Tam je on a vedoucí oddělení: Allie Filmore, Clayton Holden, Justin Ayo a Madison Li. Tam oznámí, že je nemocný a umírá. A že vás jmenuje svým nástupcem v čele ústavu. Řekne vám také, že chce zprovoznit jaderný reaktor, aby zajistil dostatek energie pro prosperitu ústavu. On jen prohodí pár slov a řekne, že chce, abyste se o reaktor postarali. Stvrdit svůj závazek vůči Institutu, aby ostatní nezpochybňovali váš status lídra. Tím je úkol splněn. Pokud jste ještě nesplnili úkol "Tradecraft" pro Železnici, bude nyní zrušen jako nesplněný. X6-88 se zároveň stane vaším společníkem.

#### **6. Hromadná fúze**

Po předchozím úkolu přejděte na Allie Filmore. Řekne vám o plánu na spuštění jaderného reaktoru. Musíte jít do budovy Mass Fusion pro beryliový mixér. Allie tam půjde a vy se musíte sejít, abyste pomohli doladit technické detaily.

*Máte možnost informovat Proctora Ingrama z Bratrstva oceli, pokud jste jeho členem a jste stále dobře situovaní. Řekněte jí, o co se Institut snaží, a ona se rozhodne vzít to pro Bratrstvo jako součást svého úkolu "Válečná kořist". Pokud půjdete s Bratrstvem a nastoupíte do helikoptéry, která vás vynese na vrchol budovy Mass Fusion, zruší to úkoly Institutu a vy se stanete nepřáteli Institutu. Pokud vyjedete výtahem do teleportační místnosti v Institutu a teleportujete se na střechu budovy Mass Fusion, zruší se úkoly Bratrstva, pokud máte nějaké*

*nesplněné a stanete se nepřáteli Bratrstva.*

Když se teleportujete na střechu budovy, Allie už tam je. Existují také členové Bratrstva oceli, kteří na vás zaútočí, když vás uvidí. Na střeše vejděte a vyjděte po schodech nahoru. V back office je počítač (pokročilý, nebo heslo od stolu). Před kanceláří je stůl pod logem budovy. Na stole je heslo (Mass Fusion Executive Lab Password) a přístupová karta (Mass Fusion Executive ID). Pomocí počítače si můžete zprávy prohlížet. Zjistíte, kde se reaktor nachází. Nastupte do výtahu a použijte čtečku karet. Budete uvedeni do interiéru budovy. Cestou dolů na vás budou střílet z Bratrstva. Až sejdete dolů, vezměte si klíč (Mass Fusion Lab Key) od svého stolu nalevo od výtahu v kanceláři.

Hlavní příběh 22: Institut 1

Projděte protějššími dveřmi a za nimi doprava. V místnosti na konci vyšplhejte po troskách o úroveň výše. Vyjděte do předsíně a vejděte do protějšších dveří. Za dveřmi vpravo (horní patro místnosti, do které jste vešli po troskách) je na panelech časopis "Tesla Science" č. 5. Jděte vedle na opačnou stranu tohoto patra s časopisem a do poslední místnosti. Tam na zdi přepněte vypínač a obnovíte napájení výtahu. Můžete se po něm svézt. Nebo jděte do místnosti vedle té, ze které jste vzali klíč, a tam dírou v podlaze skočte níže na nižší úroveň. Takže jste nahoře, ale jste na úrovni, na kterou byste se normálně mohli dostat mimo tuto roli. Stačí se probojovat dolů do přízemí. Ať už sami skokem nebo výtahem, dostaňte se do přízemí. Tam si kartou otevřete druhý výtah a svezte se do haly s reaktorem (výtah tu byl i dříve, jen jste se na kartu dostali kvůli tomuto úkolu).

Obraťte se na Allie a ona vám dá 2x Rad-X a poradí vám, abyste našli něco proti radiaci. Můžete si vzít oblek nebo energetické brnění. Pod schody je malá kancelář. V něm u počítače (Analyst's Terminal) je Rad-X a protiradiační oblek (Hazmat Suit). Vstupte do chodby směrem k reaktoru a stiskněte v ní tlačítko. Dojde k dekontaminaci a otevřou se dveře reaktoru. Jděte dovnitř, stačí stisknout tlačítko a odebrat část z vysunuté části reaktoru.

Tím se spustí poplach v budově. Zničte dvě věže v hale a vraťte se do chodby. Opětovným stisknutím tlačítka dekontaminujete a vrátíte se k Allie. Stále platí poplach. Zde zničte další věž a objeví se pár robotů. Protectron zespondu, Sentry Bot, dva Assaultrony a ještě jeden protectron. Chcete-li splnit tuto část, tj. zrušit poplach, zničte všechny věže a roboty. Pokud chcete, můžete hacknout několik počítačů a otevřít přístup všem robotům před vstupem do reaktoru. Můžete je tak postupně ničit a po návratu z reaktoru vám zbydou jen věže. Když všechny zničíte, výtah se znovu otevře. Vraťte se do přízemí. Můžete odejít, nebo pomoci syntezátorům Institutu porazit posily Bratrstva oceli (toto je volitelná část úkolu). Ať už budete bojovat nebo ne, nakonec budovu stejně opustíte. Vraťte se do Institutu a navštivte Allie Filmoreovou, která už tam také je. Stačí si s ní promluvit. Vezme si od vás mixér na berylium, vy úkol dokončíte a hned dostanete další.

## **7. Připnuté**

Po splnění předchozího úkolu budete poslání přímo ke svému synovi, abyste si promluvili. Řekne vám, že institut kontaktoval pana Wallace s nabídkou práce na reaktoru. Ale dostal strach a volal o pomoc. Minutemani přišli na pomoc, takže to musíte vyřešit. Dr. Thompson na vás čeká na místě. Graygarden Homstead je dům, který není zobrazen na mapě, který se nachází hned vedle usedlosti Graygarden. Uvnitř je Dr. Enrico Thompson a venku je skupina Minutemanů. Obraťte se na jejich vedoucího. Tady je to jen o rozhodnutí. Můžete vyzvat

Thompsona a dva synty uvnitř s Minutemany, aby pomohli Minutemanovi, ale samozřejmě tento úkol zrušíte a odvyknete si od Institutu. Můžete zaútočit na Minutemana a porazit ho. To si samozřejmě zneprátní Minutemana a Prestona. Můžete je ale také přesvědčit, aby odešli. Můžete jim vyhrožovat, nebo je rozumně přesvědčovat (zvolená metoda může na vašeho společníka zapůsobit nebo jim překážet), nebo jen upozornit na rizika (horní možnosti) a nemusíte je ani přesvědčovat. To si zneprátní Minutemany, což je pro normální hráče to hlavní.

Až se zbavíte Minutemanů, nebo je pošlete pryč, jděte dovnitř a promluvte si s Thompsonem. Řekne vám, abyste si promluvili s Wallacem, který se zamkl ve svém pokoji. Doslechl se o únosech Institutu a bojí se. Oslovte ho dveřmi a přesvědčte ho, aby se připojil k institutu. Tím, že ho přesvědčíte (poté, co ho přesvědčíte, aby si s vámi promluvil, mu řekněte o výhodách institutu) je úkol splněn.

## **8. Zapnutí**

Ten se automaticky zobrazí po předchozím úkolu. Jděte za svým synem a promluvte si. Jako budoucí ředitel musíte nahrát vzkaz pro lidi na povrchu, aby věděli, že si nemají zahrávat s Institutem. Stačí aktivovat mikrofon na vedlejším stole. Pokaždé automaticky přečtete několik vět a na konec přidejte, co uznáte za vhodné, ať už přátelsky nebo výhrušně (že chcete pomoci, nebo že vše zvládnete a necháte je, aby se s tím smířili). Na hru to nemá žádný vliv. Nyní musíte zajistit, aby se nahrávka dostala do éteru. Přejezd do Diamond City a Travisova přívěsu (Diamond City Radio). Pod rádiovými zařízeními najdete tři komponenty. K dispozici máte také tři části rádia. Věc s trubkami (... s trubkami) vložte vpravo. Knoflíková věc (... pomocí tlačítek) zasuňte doleva. Věci s ciferníky (... s číselníky) vložte doprostřed. Když věc vložíte správně, rozsvítí se ve střední části rádia několik světel. Když je všechny vložíte správně, všechna světla se rozsvítí a tato část úkolu je dokončena.

Vraťte se za svým synem do Institutu. Tam se jde do Advanced Systems a tam rovnou chodbou do reaktorového sálu. V hale jděte za svým synem k reaktoru a on vám řekne, že máte tu čest ho aktivovat. Stačí vstoupit do aktivní zóny reaktoru a aktivovat ji vložením beryliového mixéru. Poté aktivujte terminál před jádrem a vyberte Start Sequence Start. Tím se aktivuje jejich vlastní jaderný reaktor. Spojte se se svým synem a on vám řekne, že máte před sebou ještě schůzku ředitelství. On se neúčastní, ale vy, jako jeho nástupce, ano. Vraťte se tedy do hlavního sálu institutu a vyjděte do zasedací místnosti. Jen se posadte a oni oznámí svůj záměr zbavit se Bratrstva Oceli. Je bez ohledu na to, co říkáte, ať už jste pro nebo proti násilí. Bylo rozhodnuto a oni vás pouze informují. Také se vás zeptají, zda by se měli zaměřit na výrobu více syntů nebo zdokonalování zbraní. Vyberte si, co chcete, rozhodnutí nemá vliv na hru. Na konci pohovoru je úkol také splněn.

## **9. Konec linky**

Hned po předchozím úkolu automaticky získáte tento. Jděte za svým synem a promluvte si s ním o rozhodnutí rady. Schvaluje to, bez ohledu na vaše pocity. Také řekne, že vědí o vašem spojení s železnicí. Bez ohledu na to, kolik úkolů jste pro ně udělali, museli jste se s nimi spojit, abyste se dostali do Institutu. Zeptá se, zda je považujete za spojence. Nezáleží na tom, co odpovíte, pokud jste proti, jednoduše vám to přikáže. Měli byste se jich zbavit.

Pokud řeknete, že je považujete za spojence, můžete varovat Desdemonu. Ale pouze v případě, že jste dokončili jeho úkol "Tradecraft". V takovém případě, pokud je varujete,

řeknou vám, abyste institut odložili. Pokud chcete, můžete pokračovat v úkolech na železnici. Nemáte žádný způsob, jak je zachránit tím, že budete jen předstírat jejich smrt.

Vydejte se tedy ke Starému kostelu, kde je ukryta železnice. Tam máte zabít Desdemonu, jejich vůdkyni. Když ji zabijete, musíte zabít i ostatní vůdce, kterými jsou Deacon, Dr. Carrington, Glory a Tinker Tom. Ale to nevádí, jakmile zaútočíte na jednoho člena, zaútočí na vás všichni. Glory má minigun a silné brnění, takže na ni můžete zaútočit jako první a co nejdříve se jí zbavit. Pak zabijte ostatní. Pokud chcete, můžete pouze zabít vůdce a pak utéct. Ať tak či onak, po hádce se vraťte ke svému synovi a promluvte si s ním o tom, že úkol skončí.

Hlavní příběh 23: Institut 2

### **10. Sestřelení vzducholodi**

Jakmile se zbavíte železnice, musíte se nadobro zbavit Bratrstva oceli. Dr. Li vysvětlí podrobnosti. Pokud jste ji dříve naverbovali do Bratrstva oceli v rámci "From Within", Dr. Evan Watson vám vysvětlí podrobnosti. Jeden z nich a Rosalind Ormandová vysvětlují plán na využití Liberty Prime, megarobota Bratrstva, ke zničení jejich létajících lodí. Nejprve však musíte zničit generátory, které vytvářejí elektromagnetické pole, které blokuje teleport Institutu na letiště. Po rozhovoru se vydejte do teleportačního centra (výtahem z hlavní haly) a oni vás převezou na letiště. Konkrétně starý sklad u letiště. Můžete zahájit útok nebo se proplížit do haly. Ale stejně se boji nevyhnete, když začnete ničit generátory. Ty jsou na terase nad sálem. Takže dva jsou tam a třetí je ve věži. Stačí projít boční chodbou z terasy a vyjet výtahem. K dispozici je pouze silný protectron a dvě věže. Dole samozřejmě čeká mnoho členů Bratrstva. Mnozí bezejmenní, ale budou tam i známí jako Haylen, Ingram, Brandis (pokud jste ho přesvědčili, aby se vrátil do Bratrstva), Clarke (pokud jste ho přesvědčili, aby to vzdal), Lucia, Danse, Rhys a další.

Když zničíte všechny tři generátory, jděte k robotovi Liberty Prime. Poté, co jsou generátory zničeny, začnou se objevovat také synty, které vám pomohou. Vedle robota jsou další členové Bratrstva. Probojujte se jimi až na lešení až na vrchol robota. Tam Synt s virem se k němu připojí a vy ho musíte bránit, dokud se virus nenahraje. Stačí zlikvidovat nepřátele kolem a postupně obdržíte zprávu o tom, jaké procento viru je nahráno. Kromě obvyklých nepřátel se objevuje i Vertibird. Zničte ji a sám starší Maxson z ní seskočí na zem. Nese u sebe energetické brnění BOS VII T-60f, své oblečení (Maxsonův battlecoat) a svůj jedinečný rotační laser "Final Judgement". Nemusíte se soustředit na vertibird nebo Maxsona, ale to je jediný způsob, jak se k těmto věcem dostanete. Když synt načte celý virus, hackli jste robota a ten zaútočí na loď Prydwen. Zničí ho a ona narazí na letiště. Než přistane, jste automaticky teleportováni do bezpečné vzdálenosti, abyste mohli sledovat, jak Prydwen padá.

### **11. Nukleární rodina**

Zničením Prydwen jste úkol ukončili a hned jste získali i to poslední. Vraťte se do Institutu a jděte za svým synem. Víte, že je nemocný a umírá. Už to přišlo. Jen se s ním rozloučit, poslední slova na smrtelné posteli. To, co následuje, je krátká scéna vašich vzpomínek a tento krátký úkol je splněn. Shaun zemřel a jeho tělo bylo během scény odvezeno. Nyní jste ředitelem ústavu. Ale kromě toho, že vás osloví jako režiséra, z toho nemáte žádné další výhody. Stále můžete přijímat jejich drobné úkoly jako dříve. Spojte se s Allie Filmoreovou a řekněte jí, že Shaun zemřel. Potvrdí, že jste nyní ředitelem a že jeho pokoje jsou vaše. Můžete je tedy využít. Dva obleky (Father's Lab Coat a Orange Institute Division Head Coat) se také objevují

na skřínce v horní místnosti ředitelny, nyní ve vašem bytě.

## Institut – Vedlejší úkoly

### 1. Budování lepší úrody

Po přijetí úkolu "Uchovávání syntezátorů" se zeptejte Dr. Claytona Holdrena, zda mu můžete nějak pomoci. Řekne vám, že doktor Isaac Karlin by potřeboval pomoc. Tak to najděte a oslovte nás. Řekne vám, že otce jedné rodiny nahradili synem. Musíte přinést karlínská geneticky upravená semena do Roger Warwick, aby je otestovali na poli. Jděte do Warwick Homestead a spojte se s Rogerem. Sdělte mu heslo a on vás pozve na prohlídku usedlosti. Stačí ho chvíli následovat pryč od ostatních, a když se zastaví, vezme si od vás upravená semínka. Řekne vám, že jeho vůdce Bill Sutton ho podezřívá, že je synt. Mluvil o tom s Cedrikem, který někam zmizel. Chcete-li zjistit, kam šel, promluvte si s místními. Přesvědčit můžete jak jeho dceru Janey Warwickovou, tak jeho syna Wallyho (střední úroveň). Můžete také přesvědčit jeho ženu June (střední úroveň) nebo jí říct, že by měla být vděčná za to, že se její manžel mění k lepšímu. Dozvíte se od nich, že Cedric Hoptom šel do Goodneighboru. Zamiřte tam a vstupte do baru The Third Rail, abyste ho našli. Podplatte ho (500 zátek), nebo ho přesvědčte a on vám řekne, že ho Bill poslal, aby najal žoldáka, který by se postaral o Rogera. Protože se mu to ale nepodaří a dlouho se nevrátí, bojí se, že Bill vezme věci do vlastních rukou.

Tak se vraťte na statek. Uvnitř Bill míří na Rogera. Můžete to nechat tak, provokovat ho při mluvení a pak ho zabít. Nebo ho můžete přesvědčit, že se mýlí a Bill opustí usedlost. Pak už jen oslovte Rogera, který vám poděkuje. Za odměnu od něj dostanete 250 zátek a můžete usedlost využívat. Vraťte se do Institutu za Karlínem a řekněte mu o splnění úkolu. Dostanete 20 stimpaků.

### 2. Ucpání netěsnosti

Pokud jste již dokončili úkol "Tradecraft" pro železnici, pak nemůžete přijmout tento vedlejší úkol. Po dokončení úkolu "Mankind-Redefined" přejděte do sekce Synth Retention (SRB), kde je šéfem Justin Ayo. Řekne vám, že došlo k nárůstu syntů na útěku, a věří, že za to může někdo z Institutu. Někdo, kdo mění přiřazení úkolů na syntézy tak, aby ti, kterým hrozí únik, vyšli na povrch. Věřící, že za tím stojí Alan Binet, ale nemá žádné důkazy, a vy, jako stoupenec jejich vůdce, byste mohli přijít s obviněním, pokud byste našli důkazy.

Přejděte do sekce Robotika. Tam můžete udělat rozhovor s Alanem Binetem, který vehementně popírá, že by měl cokoli společného s útekem syntů, a věří, že život na povrchu je rozsudkem smrti. Podívejte se také na tři terminály na stěnách. Zobrazte přístupové protokoly v každém z nich, ale můžete také zobrazit další záznamy, které vás zajímají. Zobrazíte-li více položek v terminálech, úloha se sama aktualizuje a cíl se změní, když zjistíte vzdálený přístup ve třetím terminálu. Musíte si prohlédnout Binetův byt. Můžete si také promluvit s Alanem o tom, co jste objevili, ale není to nutné. V Alanově bytě si promluvte s Liamem Binetem, Alanovým synem. Brání svého otce a tvrdí, že jeho otec s tím nemá nic společného. Po rozhovoru se můžete podívat i na nahrávky na jejich počítači na stole. Ten vás navede k dalšímu.

Poté přejděte do sekce SRB a napravo od vchodu, v místnosti za sklem, použijte terminál SRB. Podívejte se znovu na nahrávky. Nakonec přejděte k terminálu údržby. Mezi SRB a sekci robotiky v hlavním sále ústavu projděte dveřmi pod schody. Tam chytíte Evu. Namíří na vás zbraň. Zjistíte, že Liam pomáhá svým synům utéct pomocí vzdáleného přístupu se svolením svého otce. Eva je jejich syn, který s nimi žije. Liama vnímá jako svého syna, a proto přišla zahladit stopy po jeho zásazích do systému. Můžete přesvědčit Evu, aby je neprozrazovala (obtížná úroveň). Pokud ji přesvědčíte, nechá vás jít. Pokud ji nepřesvědčíte, musíte ji zabít. Pak jděte za Liamem a konfrontujte ho. Přizná se vám a prosí vás, abyste se o něm nezmiňovali.

První možnost: Pokud se rozhodnete, řekněte mu, že mu to dáte. Slibuje, že neuteče. Stejně by nevěděl kam. Pak jděte za Justinem a řekněte mu, co jste zjistili. Úkol splníte a získáte odměnu 1000 zátek.

Druhá možnost: Pokud se rozhodnete udržet jeho tajemství, proveďte jeho plán. Chce, abyste tyto útoky natočili na Justina Aye. Se svým postojem to přehání a zastrašuje lidi. Po něm by to převzala Alana Secordova, která je spravedlivější. Než budete souhlasit, požádejte o odměnu a on vám slíbí své brýle. Justina ve hře nepotřebujete jinak. Pouze pro menší úkol "Politické sklony", který s ním můžete opakovaně přijmout. Pokud ho máte aktivní a dokončíte tento úkol tím, že na Justina navýšíte důkazy, pak tento úkol vynecháte. Jděte tedy do Justinova bytu a použijte tam jeho soukromý počítač. Deaktivujte ochranu na svém počítači, aby do něj Liam mohl nahrát usvědčující důkazy. Vraťte se k Liamovi a tím úkol skončí. Jako odměnu dostanete jeho brýle (Liamovy brýle, Inteligence +2, Charisma +1, Hodnota: 80).

Hlavní příběh 24: Institut 3

X6 neschválí, pokud udržíte Liamovu práci v tajnosti. Nemá rád, když to slibuješ Evě, stejně jako když to řekneš Liamovi, a nemá rád, když Liama žádáš o odměnu. Pokud Liamovi během rozhovoru řeknete, že na povrchu je to peklo a ne svoboda, je to to, co se X6 líbí a alespoň trochu zmírní negativa. Naopak, líbí se mu, když Liama trefíte.

### **3. Rozdělený dům**

Když se po splnění úkolu "Hromadná fúze" vrátíte do ústavu, můžete se od kolemjdoucích dozvědět, že v oddělení biologických věd je problém a hledá vás Dr. Newton Oberly. Tím získáte tento úkol okamžitě. Tak ho následujte. Je to u vchodu do oddělení výroby potravin, kde se zabarikádovali doktoři Max Loken a Lawrence Higgs. Nelíbí se mu, že vás ředitel jmenoval svým nástupcem. Oberly vám otevře boční dveře. Projděte koridorem, kde je dvojice nepřátelských syntů a věží. Ke konci můžete jít do pozorovací místnosti nebo do FEV Lab.

Pokud půjdete do pozorovací místnosti, oslovte Higgsova oknem. Můžete ho přesvědčit (obtížná úroveň), aby vám dal šanci. Pokud se vám to podaří, odemknou dveře a odpojí přeprogramované synty. Pokud ho nepřesvědčíte, můžete použít terminál vedle okna. Nahrajte do něj disk od Newton (Bioscience Systems Access) a máte několik možností. Dveře můžete odemknout. Po vstupu na vás zaútočí synty. Zabijte je, pak se přiblížte k Higgsovi a řekněte, že je konec, nechte ho otevřít dveře. Max Loken ho přesvědčí, aby to vzdal. Pokud jste s Higgsem nemluvili oknem, mohl by vás on a jeho synové také napadnout. Při použití disku existuje také druhá možnost. Vzorky můžete vypustit (Zahájit uvolnění vzorku). To

vypustí syntetické gorily, které zabijí Maxe i Higgse a synty v hale. Poté otevřete dveře přes terminál a musíte jít dovnitř. Z těla doktora Higgse přineste ke dveřím bezpečnostní kód. Po cestě na vás mohou zaútočit i gorily, protože jsou nepřátelské ke každému. Až zabijete gorily nebo se k nim připlížíte, odemkněte hlavní dveře před Newtonem.

Pokud na začátku nepůjdete do pozorovací místnosti, můžete jít do FEV Labu. Tím se dostanete přímo do místnosti s vědci, ale obejdete zakázanou část. V něm byste mohli hrát vedlejší roli. Pokud jste tam ještě nebyli, pak tam na vás čekají nepřátelské věže. Nakonec vstoupíte do místnosti s vědci. Je to stejné jako výše uvedená možnost, když otevřete dveře dovnitř přes terminál. Synty na vás zaútočí, ale v tomto případě na vědce ne a vy je můžete přesvědčit, aby to vzdali a otevřeli dveře. Nakonec stačí oznámit Newtonovi dokončení úkolu. Pokud se Higgs a Loken vzdali, měli byste navrhnout trest. Můžete ho přesvědčit (střední obtížnost), aby je provedl. Nebo prostě řekněte, ať je vyhoští, ať jim dají podmínku, nebo ať jim to projde bez trestu. Nemá žádnou další dohru. Ale pokud je X6 s vámi, nemá rád popravu nebo vyhoštění. Líbí se mu další dvě možnosti. Pokud jste je přesvědčili, aby se vzdali, a budete v jejich trestu shovívaví, dostanete od Newtona také pár 5x Mentatů, Jetů, RadAway jako odměnu.

### Institut – Drobné úkoly

#### Přivlastnění

Po dokončení úkolu "Synth Retention" vám tento úkol může přidělit Dr. Evan Watson (který přes den zůstává v Advanced Systems). Obdivuje technologii Bratrstva oceli a věří, že by se z ní Institut mohl mnohému naučit. To je důvod, proč chce, abyste Mu přinášeli plány Bratrstva. Úkol můžete přijmout vícekrát a vždy získáte náhodnou oblast, kde je ubytována malá skupina Bratrstva. Nebo spíše se obvykle jedná o nějakou osamělou budovu poblíž konkrétní oblasti zobrazené na mapě. Pokud jste ještě nerozzlobili členy Bratrstva, jděte dovnitř a vezměte si plány. Nic neudělají. Pokud jste s nimi již špatní, musíte se probojovat. Nebo se připlížit a prostě ukrást plány. Pak se prostě vraťte a předejte je Evanovi. Můžete ho přesvědčit, že si zasloužíte odměnu a on vám dá 4 fúzní odkazy.

#### Hypotéza

Po dokončení úkolu "Synth Retention" vám tento úkol může přidělit Dr. Clayton Holdren (který přes den zůstává v biověděch). Pro svůj výzkum by potřeboval vzorek tkáně supermutanta. Souhlaste s tím, že mu pomůžete, a on vám řekne, kde by mohl být. Tento úkol můžete přijmout vícekrát a vždy dostanete náhodnou oblast, jednu z těch, které ovládají supermutanti. Musíte pouze zabít svůj konkrétní cíl, kterým je obvykle vůdce mutantů na konci oblasti. Je silnější a jeho úroveň závisí na vašem. Stačí ho zabít a odebrat vzorek tkáně z jeho těla. Jen mimo zásoby, stejně jako jiné věci. Pak už jen vezměte vzorek do Claytonu. Můžete ho přesvědčit, že si zasloužíte odměnu a on vám dá 4 stimpaky.

#### Škůdců:...

Po dokončení úkolu "Retence syntezátorů" vám tento úkol může přidělit Dr. Alan Binet (který přes den zůstává v sekci Robotika). Řekne vám, že některé týmy syntů operujících na povrchu mají těžkou práci divokých ghúlů. Tento úkol můžete přijmout vícekrát a vždy získáte náhodnou oblast, kde se ghúlové zdržují. Prostě tam jděte a zabijte je. Abyste tedy úkol splnili,

musíte zabít pouze konkrétního ghúla, ale je nutné se k němu dostat přes ostatní. Když ho zabijete, vraťte se a nahlaste to Alanovi.

### Rekultivace:....

Po splnění úkolu "Uchovávání syntezátorů" vám tento úkol může přidělit Dr. Alana Secordová (přes den pobývá v sekci Retence syntezátorů, ale také v hlavní části Institutu). Skupina nájezdníků ukořistila jejich průzkumný syntezátor. Tento úkol můžete přijmout více než jednou. Získáte náhodnou oblast obsazenou nájezdníky. Stačí se tam vydat a probojovat se k zajatému syntu. Dejte mu vysílačku od Alany a vrať se. V Institutu jen podejte zprávu Alaně o úspěchu mise. Můžete ji přesvědčit, že si zasloužíte odměnu a dostanete 5 plazmových granátů.

### Politické tendence

Justin Ayo je šéfem společnosti Synth Retention. Promluvte si po dokončení úkolu "Synth Retention" a několika menších úkolů. Řekne vám, že starosta McDonough z Diamond City je synt. Sleduje vývoj v Commonwealthu a podává zprávy. Po zprávě musíte přestat. Překvapivě o takové bombě nemůžete nikomu říct. Nezáleží na tom, jestli je s vámi Piper, která píše o hrozbě syntů. X6-88 je šťastný, když tento úkol splníte. Ostatním pomocníkům se to nelíbí, včetně Valentina. Jinak je to jednoduché. Stačí zajet do Diamond City, zajet do kanceláře starosty a spojit se s McDonoughem. Odněkud už ví, že pracujete pro Ústav a jste na cestě, takže vám rovnou dá posudek. Prostě to přines Justinovi. Tím je úkol splněn. Můžete ho přesvědčit, aby vás za vaši snahu odměnil. Není nadšený, ale dá vám 100 zátek. Úkol můžete přijmout více než jednou.

HP 25: Závěrem

### Závěry

F4 je zábavná hra, která si zachovává prestiž velkého světa s různými atrakcemi, kterými je naplněna a navazuje na zajímavou herní sérii, i když stejně jako člen této série působí trochu nepatřičně a má plně nevyužitý potenciál. Ale i přes všechno musím říct, že vypadá skvěle. I když to na hru z roku 2015 vypadá velmi zastarale, je třeba to říci objektivně. Ale pro ty, kteří strávili desítky hodin v F3 a NV, je tato grafika úžasná. Náš hrdina/hrdinka má navíc hlas. Schytlal jsem i negativní ohlasy. Ty hlavní byly dva důvody, kterými jsou. První je, že hráči si už nedokážou představit, jak by postava zněla. V devadesátých letech minulého tisíciletí, kdy jsme je museli zhmotnit fantazií, hry nehrajeme. Máme knihy, které si můžeme představit. Nemá charakter, vždycky působí jako idiot. Všechno se kolem něj děje a on se nemůže k ničemu vyjádřit. Nebo jako podivný telepat bez vysvětlení pro svou telepatii. Druhým důvodem bylo, že hráči mají rádi "tiché typy". Ale i tiché typy něco řeknou. Nejsou upovídání, ignorují množství toho, co se děje kolem, ale alespoň občas něco řeknou. Takové jsou ty filmové postavy drsných detektivů nebo starých westernových pistolníků. Řeknou, co je třeba udělat. Hloupé postavy ve hře fungují jen jako najatý vyhazovač pro ostatní postavy, aby posunuly děj. Nebo, v případě Gordona Freemana, jako naprostí idioti.

Také stavební stránka není problém. Jak tvrdili před vydáním hry, budovu můžete zcela ignorovat a nezatěžovat se jí a hru to neovlivní. Ti, kteří si stěžovali na Skyrim, že sem tvůrci tlačí Simíky, Simíky očividně nikdy nehráli. Je to prostě zábava, se kterou se bavíte, stejně jako s různými jinými, vedlejšími aktivitami ve hrách. A tady to dává ještě více možností než ve Skyrimu. I když se zřejmě inspirovali i úspěchem Sims. Tam vydají datadisk se třemi postelemi, čtyřmi účesy a deseti novými oblečeními a řeknou si za něj 18 eur. Zde také vydali DLC, která přidávají pár věcí ke stavbě, často předměty, které již byly v původní hře, nějakého osla (jako



jsou dopravníkové pásy, se kterými hrajete 10 minut, protože je to nové a pak už je vám to jedno) a bum pay.

To, co tu působí venku, je atmosféra. Celá hra působí jako pohádka. Jistě, sci-fi pohádka, ale stále pohádka ze starší doby, kde máte jasně definované padouchy, v tomto případě nájezdníky, a zbytek jsou v podstatě slušní lidé. Diamantové město je trochu rasistické a nepřijímá ghúly, ale jinak se tam žije slušně. Goodneighbor je město vyděděnců, ale díky Hancockovi je také víceméně férové a slušné. A všichni ostatní jsou jen hodní farmáři. Chápu, že když se přidávaly usedlosti, musely se k nim přidávat zemědělci a jejich plochy. Ale jakoby na úkor toho upustili od vytváření jiných skupin. Farmáři jsou zde víceméně neosobní, generické NPC, které chtějí žít v míru. Necítit z něj temnotu postapokalyptického světa. Drsnost boje o přežití v nehostinných podmínkách. Neexistuje prakticky žádná kriminalita (nemyslíme tím nájezdníky nebo střelce nepřátelské vůči všem), slumy, žebráky, lidi zneužívající svou moc. Nejsou zde žádné prostitutky. Ty byly zatím v každé epizodě, včetně Tactics. Jsou běžné i v reálném světě, ve všech historických obdobích a v krutém světě po jaderné válce je samozřejmé, že některé ženy by byly nuceny se tímto způsobem žít. Možná to nemá nic společného se zvrácenou americkou morálkou, kde je v pořádku rozstřílet tělo na kusy, ale vidět ho uvnitř už je úroveň pro soudní spory a občanské protesty. Není tu ani sexy spodní prádlo, což bylo blbnutí v předchozích epizodách. Dokonce jste měl roli v New Vegas, kde jste si najal prostitutku, prostitutku a sexuálního robota pro kasino. Zde, stejně jako v dobré pohádce, nikdo nemluví o sexu a skutečnost, že můžete začít románek s některými společníky, je pouze o této romantice. I když si vyznáte lásku, nedáte si ani pusu. To je místo, kde se Bethesda má od Bioware hodně co učit. Tedy nejen pokud jde o romantické vztahy, ale celkově o partnery na cestách. Nejsou zde žádní kanibalové, žádní otrokáři, žádné tajné vlády, žádní vykořisťovatelé. Neříkám, že například kanibalové musí být v každé epizodě. Ne, stěžovali bychom si na opakování. Ale z toho prostě necítíte syrovost. Orgány činné v trestním řízení NKR, bestialita legie, diktátorská enkláva, mafiáni z Vegas, divocí cháni. Neexistují ani žádné správné morální volby. Jak zničit Megaton a všechny nevinné ve městě, nebo ne; propagovat kanibalismus, ať už v bílých rukavicích nebo ne; obsadit Goodspring pro zločince, nebo zachránit město; opravit generátor, zachránit farmu a zabít lidi ve Vaultu, nebo zachránit lidi z Vaultu a nechat farmu otrávit; Zbavte Harolda utrpení, nebo ho nechte žít a trpět, aby mohl pokračovat ve vytváření života v oáze.

A nejde jen o morální volby, ale celkově je tu jakýsi nedostatek voleb. Kromě toho, že se na konci rozhodnete, ke komu se přidáte, máte pocit, že o ničem nerozhodujete. Prostě vše splníte tak přímo. Kdysi dávno přidávaly schopnosti a perky dialogové možnosti. Nyní ovlivní pouze vaši přesvědčovací sílu a můžete získat větší odměnu, ale nemáte žádný vliv na úkoly a jejich konce jako takové. Celkově je to jako krok zpět. Ve formuli 3 jste měli možnost ovlivnit, co si o vás myslí, měli jste frakce, kde jste se mohli jen otřít oblečením této frakce. Z dialogů vzešla spousta věcí a díky svým statistikám a perkům jste získali spoustu informací. V New Vegas to udělali ještě lepší. A samozřejmě jsou to tvůrci, kteří také vydali TES. Ve Skyrimu byly desítky lidí (jistě, žádný z nich nebyl zapamatovatelný, jako v Zaklínači, ale byli) se jmény a působilo to živě. Zde máte desítky osadníků, bezejmenných NPC, se kterými nemáte nic společného. Raději postavím jednu slušnou usedlost se jmény, příběhy, motivacemi, než tucty pro bezejmenné davy. Zvláště poté, co jste se ve Skyrimu mohli stát šampiony měst, ovlivňovat, co si o vás lidé myslí, lidé komentovali vaše zbraně, brnění, kouzla, mohli jste si najít ženu a adoptovat děti. Tady to vypadá, jako by tvůrci o Skyrimu nikdy neslyšeli. Celkově

je dialog zjednodušen na úroveň čtyřletého dítěte. Odpověď je laskavá, ošklivá nebo sarkastická. A co víc, většinou je jedno, co si vyberete, stejně jdete dál. Doufám, že se z toho nestane RPG trend. I když se bohužel zdá, že čím jsou hry primitivnější, tím lépe se prodávají. Náročnější Morrowind si nikdo nevzpomene, ale lidé se ptají, kdy Skyrim 2 vyjde.

I když kritizuji atmosféru hry, příběh a svět jako celek, musím vyzdvihnout prostředí. Hráč zde skutečně cítí, že se nachází v ruinách města. Takže ve Falloutech jsme byli vždycky v troskách. Ale většinou to bylo pár budov, nějaký větší komplex a pustina všude kolem. A když už jsme byli ve městě, většina z nich byly nepřístupné hromady ruin, které fungovaly jen jako kulisy, což také byly. Mohli jste jít jen tam, kam jste měli, a ty trosky vás nikam nepustily. Ale stejně jako jste se cítili v lese v Zaklínači 3 v lese, tak i tady máte pocit, že jste opravdu v pozůstatcích velkého města. Nevadí, že drtivá většina budov je téměř prázdná, mnoho domů je obecně jen navršených a rozbitých, takže v nich nemáte co prozkoumávat. Ale to, že se můžete toulat ulicemi mezi domy a procházet se těmito vybombardovanými a vyrabovanými budovami, vytváří opravdu dobrou atmosféru fyzického prostředí.

#### HP 26: Závěr 2

Navíc je tu neuvěřitelně nevyužitý potenciál Synts. Stejně jako Assassin's Creed 4: Freedom Cry nevyužil potenciál černošského otroctví. Udělal z něj pouhé rozšíření čtvrtého dílu, kde byla změna postavy zcela zbytečná, protože i když jste osvobodili otroky, mohli jste stejně tak osvobodit všechny ostatní zajatce. O robotech, jejich snaze stát se člověkem, jejich pocitech a snaze o nezávislost bylo napsáno mnoho knih a filmů. Tvůrci hry měli hromadu materiálů, ze kterých mohli čerpat. A právě zde je boj železnice a Syntů za osvobození z otroctví Institutu prakticky základním tématem hry. Mohli poukazovat na to, jak chtějí nebo nechtějí být svobodní. Jak koexistují s lidmi – zmínili jsme se, když se jedna žena zeptala, zda je možné, aby se její manžel změnil. Je to slušná nápověda, když jsme věděli, že je to synt. Ale opět to nejde do hloubky. Pokud si syn uvědomí, že je robot, ale zároveň si je vědom své jedinečnosti a individuality, jak přijme, že nahradil skutečného člověka? Že se stal otcem rodiny, kterou v podstatě ukradl? Jak jsou zneužívány. Například, když se musí obětovat, aby vybudovali nové tunely nebo zdrželi své pronásledovatele, jednoduše když si uvědomují sami sebe a nechají je zemřít, protože jsou stroje. Nebo jak je využívají k sexuálnímu uspokojení (sexuální roboti byli ve filmu A.I., nebo Blade Runner, v seriálu Lidé, ale i v jiných, tak vážná témata) a chtějí se osvobodit. Případně by vám mohli dát syntického parťáka. Ano, máme tu Nicka, který si je vědom sám sebe a je starším modelem, a v podstatě tohoto veselého robota fascinovaného noirovými detektivními příběhy se vzpomínkami na mrtvého detektiva. Zmiňuje, že měl krizi identity, ale to je vše. Pokud jste dostali čerstvého syna, mohli jste diskutovat o světě kolem sebe, učit ho různým věcem a vést dialogy o svých volbách. Ale to by musel být parťák víc než Bioware. Potenciál byl prostě obrovský. Ale dostali jsme minimum syntů. Železnice mluví za ně, osvobození synové vám sami moc poděkují, a to je vše. Odbyli to nezájmem o téma.

I když je třeba pochválit alespoň vzájemnou provázanost částí. V Institutu vám Justin Ayo řekne, že je úřadujícím ředitelem. Ředitelem před ním byl Dr. Zimmer. A se Zimmerem jste se setkali v F3 v roli "The Replicated Man", kde hledal androida na útěku. Tam jste se také setkali s Victorií Wattsovou, členkou železnice, která chtěla pomoci svému synovi utéct. A vy jste se museli rozhodnout, co s tím uděláte. Madison Li, lékařka z Institutu, která se chce nechat naverbovat do Bratrstva oceli, pracovala na projektu Čistota v F3 s otcem hlavního hrdiny.

Tam jsi ji vzal do Citadely Bratrstva oceli. Staršího Maxsona jste také mohli potkat, když byl ještě dítě v Citadele. Jako dítě jste se mohli setkat s MacCreadym, který byl v dětství starostou Little Lamplight. Na druhou stranu, když už na to navazovali, neměli být líní. Zmíní se také o Saryh Lyonsově, která zemřela krátce poté, co převzala velení Bratrstva. Proč? Výborná postava. Když už ji sem nechtěli přivést, nemohli ji prostě nechat na pokoji?

Stále jim ale občas unikají logická rozhodnutí. Třetí díl byl dost kritizován za hromadu nesmyslů, jako například funkční počítač uprostřed jeskyně, bez elektřiny, generátoru nebo jiného vybavení. V New Vegas už opravili dost těchto věcí. To ale platí pro Bethesdu celkově, jako když najdete čerstvý sýr v sudu ve sto let staré opuštěné jeskyni ve Skyrimu. Ale stejně jsou zasaženi. Například ve staré továrně na zpracování ryb. Jistě, ryby na běžících pásech dotvářejí atmosféru. Ale 200 let po válce by se už dávno rozpadly na prach. Stále narazíte na psy nebo brouky, kteří v sobě mohou mít brnění nebo pušku. Když vyjmete fúzní jádro z generátoru, stále napájí vše kolem. Zároveň je zvláštní, že jedno jádro bylo schopno napájet generátor po dobu 200 let a z něj stálé světlo, počítače a cokoli jiného. A celé jádro spotřebujete za pár hodin v napájecím zdroji. Ale nejkřiklavější jsou šílenci, kteří si uprostřed ničeho založí usedlost. Bunker Hill má zachovalé domy doslova přes ulici naproti jejich chatrčím. Mohli opevnit jen pár ulic a žít pohodlně a mít celé náměstí s pomníkem pro sebe. Jinde si postavili usedlost v troskách, doslova s rozpadlými zdmi a bez střechy, i když nedaleko je betonárna, funkční s generátorem a elektřinou, poskytující prostor a ochranu.

Vedlejší úkoly 1

### **1. Vytáhněte zástrčku**

Silnice východně od Concordu vede poblíž starého lomu "Thicket Excavations". V lomu je Sully Mathis. Zeptá se, jestli byste mu mohli pomoci sehnat vodu z lomu. Zřejmě by tam mohly být nějaké atrakce. Souhlasit. Než budete souhlasit, můžete požádat o vyšší odměnu. Od 50 zátek až po 125, v závislosti na vašem charismatu. Ve vodě jsou bubliny na třech místech. Jeden z nich ponižuje Sullyho. Druhý naproti výtahu a třetí naproti schodišti. Skočte do vody a jen se ponořte dolů k bublinám. Nejsou úplně dole, stačí doplatit k ventilu a aktivovat jej. Aktivujte všechny tři ventily a je to. Problém je zde pouze s vodou. Je radioaktivní (10 r za sekundu). Dýchání pod vodou vám umožní použít dort Mirelurk, pokud chcete, a můžete také použít Rad-X proti radiaci. Nebo pokud máte perk Aquaboy/Aquagirl, můžete dýchat pod vodou a radiace vám neublíží. Nemyslete na Energozarmy. Je těžký a nedá se v něm plavat, i když zpomaluje účinky záření a pod vodou se v něm dá dýchat. Pak se obraťte na Sullyho a ten vám řekne, abyste aktivovali pumpu. Stačí jej zapnout na boku. Objeví se pár Mirelurků, tak je zabijte. Spojte se se Sullym a dostanete odměnu. Tím je úkol splněn. Pokud se sem za nějaký čas vrátíte (poměrně dlouho, dokončil jsem pár dalších úkolů), uvidíte, že voda z lomu je odčerpávána. Byla zde obsazena nájezdníky, jejichž vůdcem je Sully. Když vás uvidí, okamžitě na vás zaútočí. Můžete je porazit, okrást a ukrást cetky z lomu.

## **2. Diamantové město**

### **2.1. Kyle a Riley**

Kyle si myslí, že jeho bratr Riley je syn a chce ho zabít. Pokud nic neuděláte, strážný ho zabije. Pokud zabijete Kyla, nikdo na vás nezaútočí. Riley vám poděkuje, i když je zdrcen smrtí svého bratra, a dokonce i městská stráž vám pochválí. Není pro to nic. Kylea můžete prostě okrást. Na sobě má modrý oblek (Padded Blue Jacket) a novinářskou čepici (Newsboy Cap).

## **2.2. Najděte si práci na nástěnce**

Na náměstí v Diamond City má Moe Cronin obchod Swatters. Na zdi vedle jeho obchodu je vývěsní štít. Druhý je v Dugout Inn. Od nich stačí vzít malý úkol a dokončit ho. Ale i to samo o sobě může být drobný úkol. Jděte do kanceláře starosty, kde pracuje Ženeva, sekretářka starosty. Zeptejte se jí na nějakou práci a ona vám doporučí nástěnku. Stačí vzít úkol z nástěnky a tato maličkost je hotová.

Pokud jste si však předtím vzali úkol z nástěnky a pak se zeptáte na práci Ženevy, pošle vás na nástěnku, kde už nic nezbude. Úkol můžete uzavřít cheatem "setstage ffdiamondcitywantedpostermisc 20" bez uvozovek.

## **2.3. Malování zdi**

Ve městě se můžete dozvědět něco o opatovi a čeká vás malinký úkol "Skočit za opatem u zdi". Stačí k němu jít a podat mu pomocnou ruku. Přes den maluje zeď v zadní části jeviště nad zahradou. Tím, že s ním mluvíte, je splněn menší úkol. Namaluje zeď a zeptá se vás, jestli byste mu s tím nepomohli. Pokud budete souhlasit, bude vám tento úkol svěřen. Potřebuje barvu a nabízí vám 100 zátek. Můžete ho přesvědčit o více (125; 150; 200). Řekne vám, že v Hardware Town můžete získat zelenou barvu. Toto místo se nachází jižně pod Diamantovým městem. Místo ovládají nájezdníci, takže se jimi budete muset probojovat. Budova není velká. Stačí jít do zadní části skladu. Najdete zde žlutou a modrou barvu a také míchačku barev. Naneste na něj obě tyto barvy a získáte zelenou barvu. Žlutou a modrou najdete i jinde, ale zelenou můžete získat jen takto. Poté předejte barvu opatovi. Můžete mu dát jinou (modrou nebo žlutou), což ho nepotěší, protože zelená je tradiční po staletí, ale zaplatí to, co jste se dohodli. Pokud mu dáte zelenou, je nadšený a přidá stovku navíc. Ať tak či onak, úkol je splněn. Až se vrátíte do města, zeď bude vymalována barvou, kterou jste jí dali.

## **2.4. Sheffieldova Kohler**

Žebrák Sheffield se také zdržuje na náměstí mezi obchody. Když půjdete kolem, stěžuje si, že mu doktor zakázal pít alkohol a žádá vás o Nuka Colu. Stačí mu jeden dát a malý úkol je splněn. Pak můžete Sheffieldu nabídnout práci. Souhlasí, tak ho pošli na svou usedlost, jestli chceš.

## **2.5. Výstup v levém poli**

Moe Cronin také prodává na náměstí Diamond City Square. Je fanouškem baseballu, i když si myslí, že cílem bylo, aby jeden tým porazil druhý pálkami. Když se ho zeptáte na práci, řekne vám, že hledá tři předměty podepsané trenérem, které jeden trenér dostal, když odešel do důchodu. Nabízí vám 100 zátek pro každý předmět. Můžete ho přesvědčit, aby 125; 150; 200 a tedy všechny x3 pro 3 předměty. Všechny předměty jsou ve Westing Estate, kam vás zavede signál z GPS štěnic na těchto předmětech. Tím místem je zatopená usedlost, kde může číhat pár Mirelurků. V trezoru (nováček) v patře domu je podepsaný míč (Signed Baseball). V garáži v krabici s nářadím je podepsaná rukavice (Signed Catcher's Mitt). Od domu se dá projít po dřevěné vyhlídkové plošině až k malé dřevěné boudě nad vodou. V lednici je podepsaná baseballová kartička a na podlaze u matrace časopis "Unstoppables". Až budete mít všechny tři předměty, stačí je odnest Croninovi a on vám za každý vyplatí dohodnutou odměnu.

## **2.6. Blues Diamond City**

Napravo od vchodu je bar Colonial Taphouse za výtahem vedoucím ke starostovi. Když tam poprvé vstoupíte, uvidíte bitvu. V baru vykouří Darcyho a její manžel Paul Pembroke chce, aby šla domů. Henry Cooke, majitel baru, Paula zmlátí a vyhodí. Ve městě se za vámi zastaví Paul a

požádá vás o pomoc. Chce přesvědčit Henryho, aby přestal spát s jeho ženou, a až se to stane, rád by vás měl u sebe. Můžete ho přesvědčit, aby vám zaplatil za pomoc, a získáte 80 zátek. Můžete ho také přesvědčit, že to zvládnete sami, pokud budete chtít.

### **Konfrontace s Henrym Cookem**

Jděte do baru Colonial Taphouse. Pokud jste souhlasili s tím, že půjdete s Pavlem, půjde tam jako první. Když vstoupíte, namíří zbraň na Henryho a vyhrožuje, že dá své ženě pokoj. Henry se tě zeptá, co tady děláš. Když řeknete, že nejste s Paulem, vzrušíte ho to a zaútočí na Henryho. Je nepravděpodobné, že vyhraje, protože má jen pistoli a Henry brokovnici. Když ho zabije, stěžuje si na všechno, co se děje, a navrhuje vám spolupráci. Pokud řeknete, že jste s Paulem, máte možnost říct Paulovi, aby zaútočil. Pavel zaútočí, ale Jindřich zaútočí znovu na tebe. Pokud řeknete, že jste s Paulem, máte možnost ho přesvědčit, aby se uklidnil. Henry souhlasí s tím, že nechá Darcyho na pokoji, a aby odčinil to, co udělal Paulovi, navrhne mu spolupráci.

Poslechněte si Henryho návrh. Malcolm Latimer je šéf místního podsvětí. Cooke pracuje se svým synem Nelsonem. Pomáhá mu s obchodem s drogami, aby si Nelson mohl užívat více peněz. Ale Nelson si stěžuje na Cookeův podíl, a tak se Cooke rozhodne sbalit a odejít. Drogy jsou sice ve městě legální, ale starosta je řádně zdaňuje, a proto je zde černý obchod. Souhlaste s tím, že mu pomůžete.

Pokud jste zabili Henryho, prohlédněte si jeho tělo a přečtěte si dopis (Cooke's Note). Dozvíte se tak o obchodu s drogami a o místě, které by stálo za to přepadnout. Můžeš Pavlovi říct, co jsi zjistil, a vzít ho s sebou. Nebo mu nic neříkejte a jděte tam sami.

Když vejdete do baru sami, můžete přesvědčit Henryho, aby dal Darcymu pokoj. Pokud neuspějete, zaútočí na vás a vy ho musíte zabít. Pokud ho přesvědčíte, slíbí, že ji už do baru ani nepustí a nabídne vám spolupráci.

### **Přepadení zásilky drog**

**Místem obchodu je severně od města, u řeky. Pokud jste si domluvili schůzku s Henrym a/nebo Paulem, jděte na místo a setkejte se s nimi v uličce s vyvýšením. Obchod musíte zmařit sami, a když uslyší střelbu, přidají se.**

Na břehu je ghulka Trish, Nelson Latimer a tři členové ochranky. Spojte se s Nelsonem, a když zjistí, že jste tu místo Henryho, všichni na vás zaútočí. Zabijte je. Až bude po všem, můžeš Trish vyslyšet. Řekne vám, že když ji necháte žít, řekne vám, kde je Marowského chemická laboratoř. Souhlaste s tím, že ji necháte žít a ona vám dá heslo pro vstup do laboratoře. Pokud nechcete uzavřít dohodu a zabít ji, můžete si vzít vzkaz z jejího těla (Trish's Note), abyste se dozvěděli o laboratoři a o tom, jak se dostat dovnitř, ale heslo nedostanete.

Pokud necháte Trish žít, uteče. Pokud jsou s vámi Paul a Cooke, Cooke na ni zaútočí, protože, jak vám řekl, nechce zanechat žádné svědky. Trish s ním bude jen bojovat a tebe a Paula nechá na pokoji. Výsledek je pestrý. Může ho zabít a pak utéct, nebo on zabije ji.

Pokud to Cooke přežil, pak se rozloučí. Vezme si svůj díl a odejde, aby se Marowski a Malcolm Latimer nedozvěděli o jeho účasti. Vzhledem k tomu, že byl součástí byznysu, byl by zjevně podezřelý. Odejde a už ho nikdy nevidíte. V důsledku toho nebude k dispozici ani jako

barman a prodavač ve svém baru.

Pokud je Pavel s vámi, chce se rozdělit 50:50. Můžete souhlasit. V takovém případě si vezme všechny léky a vám zůstane to, co jste si vzali z těl a pozice laboratoře. Můžete zatlačit a přesvědčit ho, že se rozdělíte 70:30. V takovém případě vám léky zůstanou a chce 500 zátek. Můžete mu je dát později, nebo se mu prostě vyhnout. Pokud ho oslovíte, bude je vyžadovat, ale vás nenapadne, když řeknete, že je ještě nemáte. Dávat mu je už není součástí úkolu. V obou případech přebírá vládu Henryho podnik Colonial Taphouse. Místo Henryho bude vystupovat jako barman a prodavač. Můžete také požadovat vše. Pokud ho zastrašíte, souhlasí a odejde. Pokud neuspějete, zaútočí na vás a vy ho musíte zabít. Z Nelsonova těla můžete vytrhnout asi 800 zátek (z nichž Paul požaduje podíl, pokud souhlasíte). V krabicích je 50 kusů Buffouta, Jeta, Mentata a Psycho.

### **Marowski Lab**

**Vydejte se do staré továrny na balení ryb Four Leaf. Je tu spousta divokých ghúlů. Vylezte na střechu a z ní na vyhlídkovou terasu. K dispozici je počítač. S heslem od Trish v něm aktivujte otevírání dveří. Ve zdi hned vedle počítače se otevírají tajné dveře.**

Pokud nemáte heslo, alespoň jste si vzali kresbu od Trish. Zde vidíte 5 bodů, které je třeba aktivovat ve správném pořadí. Jedná se o laserové paprsky, kterými stačí projít. Pokud máte partnera, nechte ho stát stranou, aby náhodou přes něj neprošel. Když projdete pravým paprskem, zhasne. Takže víte, že je máte ve správném pořadí. Naproti vchodu do továrny (trám, zatím to nechte tak) je nákladák. Za ním je trám mezi nákladákem a plotem (u vraku auta). Nejprve jím přejeďte prstem. Druhý je mezi přední částí kamionu a plotem, zatím to tak nechte. Vyjděte ven do nákladového prostoru a přeskočte za tento nosník skrz kabinu. Další nosník je nad nákladním vozidlem, mezi sloupem schodiště a plotem. Projděte si to. Třetí aktivujete ten, který je přímo před vchodem do budovy. Přeskočte plot nebo obejděte budovu, abyste se vyhnuli tomu před nákladákem. Čtvrtý aktivovaný je ten mezi kabinou nákladáku a plotem, kterému jste se dosud vyhýbali. Pátý a poslední je již . Vystoupejte po schodech na střechu a vyhlídkovou terasu s počítačem. Na vyhlídkové plošině je poslední paprsek, a pokud jste je všechny správně aktivovali a zhasli, pak když jím projdete, otevrou se tajné dveře.

Nebo pokud nemáte heslo a nechcete si hrát s paprsky, můžete prostě hacknout počítač (master).

Vejděte do laboratoře. Pro Marowského pracují čtyři ghúlové. Zabijte je. Každý z nich má ochranný oděv (Hazmat Suit). Už jen tím, že vejdete dovnitř, máte úkol hotový.

### **Afterplaye po splnění úkolu**

#### **Malcolma Latimera**

**Několik dní po akci a po smrti Nelsona Latimera se jeho otec dozví o jeho smrti. I když jste nenechali naživu žádné svědky, stejně mu dojde, že jste za to zodpovědní vy (i když smrtelnou ránu nezasadili vy, ale Cooke nebo Paul). Malcolm se ubytuje v baru Colonial Taphouse.**

Můžete přiznat, že jste ho zabili. Pokud se k němu budete chovat pohrdavě, bude se na vás zlobit a později na vás mohou ve městě zaútočit Triggermani, které na vás pošle. Pokud se mu omluvíte a přesvědčíte ho, že to myslíte upřímně, smíří se s tím. Uzná, že jeho syn dělal hlouposti, a nechá to být.

Nebo ho můžete přesvědčit, že jeho syna zabil někdo jiný. Buď Paul, nebo Marowski. Pokud obviňujete Marowského, chce, abyste ho za to zabili. Nabízí vám 400 zátek, můžete ho přesvědčit na 600. Jeho zabití se počítá jako vražda. A to jak ve vašich statistikách, tak v rámci města. Sejměte ho tedy buď plížícím se tlumičem, nebo perkem Mister Sandman, zatímco spí. Pak už jen skočte za Malcolmem a získejte odměnu. Pokud obviňujete Paula, chce, abyste ho za to zabili (pokud je Paul již mrtvý, Malcolm a Malcolm jsou řešeni obviňováním Paula). Nabízí 200 zátek, můžete se domluvit na 300. Zabít ho je vražda, stejně jako v případě Marowského. Můžete ho zastihnout v baru, kde je obvykle sám, nebo v noci doma, nebo v postranní uličce, pokud neprovozuje bar. Pak už si jen vezměte odměnu od Malcolmů.

Pokud Nelson utekl, Malcolm proti vám nic nemá. Nelson pak bude sedět v baru a také nebude nepřátelský. Kromě toho, že mluvil a chlubil se, že vás přivedl k Marowskému.

### Colette Cooke

**Asi za týden se ve městě objeví Colette, Henryho dcera. Pátrá po svém otci a přímo se vás zeptá, jestli o něm něco nevíte. Můžete ji přesvědčit, že nic nevíte. Nebo jí říct, že je mrtvý a přesvědčit ji, aby to nechala být, nebo ji vyprovokovat k boji.**

Pokud řeknete, že nic nevíte, bude muset hledat svého otce. Pokud se s Paulem rozdělíte 50:50, už se neukáže. Pokud jste se rozešli nespravedlivě nebo si všechno nechali, za týden se objeví znovu a přímo vás konfrontuje s tím, že jí Paul řekl, že jste zabili Cooka (i když Cooke odešel). Můžete ji vyprovokovat a zabít. Můžete ji přesvědčit, aby to tak nechala být. Nebo ji můžete přesvědčit, že Paul zabil jejího otce. Pokud ji přesvědčíte, že Paul zabil jejího otce, pak by podle několika zdrojů měla Paula zabít za nějaký čas. Ale ona prostě zmizela se mnou a už se neukázala a Paulovi se nic nestalo.

### Marowski

**Pokud Nelson nebo Trish přežili, udělají z vás Marowského. A to i v případě, že se vám podaří přesvědčit Trish, aby o vás při výslechu nikomu neříkala. Když přijdete za Rexfordem Marowskim do hotelu Goodneighbor, přímo vás obviní z okradení a požaduje výměnu za 2 000 zátek.**

Pokud se omluvíte za to, že jste nevěděli, že skrýš je jeho, můžete ho přesvědčit, aby vám zlevnil 1 000 zátek. Pak už jen musíte zaplatit. Můžete souhlasit s tím, že vám dá týden na splacení dluhu. Pokud dluh nesplatíte, pošle k vám své lidi. Zvýší ji také zpět na 2 tisíce, pokud jste si vyjednali slevu. Zastavíte to zaplacením. Pokud máte Darcyho fotku, můžete ji dát Marowskému a on vám dluh vymaže. Pokud jste Marowského zabili, stále vám zůstane úkol zaplatit mu ve svém deníku, i když nevíte jak. Můžete se toho zbavit pouze podváděním bez uvozovek "setstage ms13marowskirevenge 380".

### Darcy Pembroke

**Zemřel-li Paul a Cooke odešel, nebo je také mrtev, pak vás za nějakou dobu ve městě osloví Darcy. Boj se, že její manžel je pryč, a když se zeptáte na Cooka, poukáže na to, že je také pryč, aniž by věděla, co se stalo.**

Řekni jí, že Paul je mrtvý. Když se zeptá, co se stalo, zeptejte se, jak byste jí mohli pomoci. V tuto chvíli ne a odejde. Nefrkejte, že o něm nic nevíte. Za pár dní se u ní zastavte. Bude buď doma, nebo v baru. Pokud jste přesvědčili Cooka, aby ji nepouštěl do baru, teď popíjí v Dugout Inn. Řekne vám, že v Paulových věcech našla starou fotku. Jsou na něm Paul, Cooke a Malcolm Latimer. Společně před 20 lety okradli Marowského. Celý jeho úkryt byl vybiten, takže má nyní mnohem menší vliv než kdysi. Malcolm svůj podíl dobře využil a nyní je v tomto městě velkým zvířetem. Cooke si zřídil bar a kde je Paul trávil, nevíme. Darcy vám ho dá, abyste ho prodali, komu uznáte za vhodné, a pak se s ní rozdělí, aby měla peníze na výchovu svého syna.

Můžete jít po Malcolm Latimerovi. Nabídne vám za to 400 zátek. Můžete ho přesvědčit, aby jich bylo 600. Můžete za Marowským. Koupí ho za 500 zátek

Až budete mít odměnu, můžete se o ni podělit s Darcym, jak jste slíbili. Stačí se k ní natáhnout a dát jí polovinu. Nebo jí řekněte, že si necháte všechno, co ji rozhodne, ale ona nic neudělá. Nebo za ní ani nemusíte chodit, nemáte to ve svých úkolech. Pokud po vás Marowski požaduje platbu za loupež, můžete mu dát fotografii zdarma a on váš dluh vymaže. Když pak přijdete za Darcy, máte možnost dát jí polovinu peněz z vydírání, ona ocení, že jste jí něco dali, ale ve skutečnosti jí nedáte nic.

### Loupež Marowského

**Pokud místo toho prodáte Marowskému fotku Darcyho, navrhne vám, abyste pracovali na jeho odplatě. Věř, že Cooke je mrtvý (ať už zemřel nebo odešel). Paul je mrtvý, jinak byste tu fotku nedostali. Jediný, kdo přežil z těch, kteří ho okradli, je Malcolm Latimer. Pokud souhlasíte s tím, že ho zabijete, pak tento úkol dostanete.**

Můžete přijmout 300, nebo se dohodnout na 400 očních víčkách. Zabít Latimera je vražda. Když vyjde z baru, můžete ho vystříknout a zabít ho tlumičem v plížení. Nebo u něj doma byste měli mít klíč od těla jeho syna Nelsona. Nebo když spí, můžete ho zabít pomocí perku Mister Sandman. Pak už jen skočte pro odměnu za Marowského a dokončete úkol. Obdržíte 300 zátek, i když jste se dohodli na více.

Když řeknete Paulovi, aby zabil Henryho. Pokud od Pavla požadujete vše, nebo jen větší podíl. Nemají rádi: Prestona, Curieho, Codswortha, Valentina, Danese, Piper, Deacona, Hancocka. Líbí se jim: Strong, X6, Cait, MacCreadi. Když řeknete Paulovi, aby se uklidnil, protože míří na Henryho. Pokud od Pavla požadujete vše, nebo jen větší podíl. Líbí se jim: Preston, Curie, Codsworth, Valentine, Danes, Piper, Deacon. Nelíbí se jim: Strong, X6, Cait, MacCreadi.

### 2.7. Sebevědomý muž

V Diamond City navštivte hospodu Dugout Inn. Pak strávíte trochu času ve městě a dříve nebo později vám někdo ze stráží řekne, že s vámi chce mluvit Vadim Bobrov. Případně můžete do hospody zajít několikrát a oslovit Vadima, abyste pátrání urychlili. Když za ním musíte jít, stačí ho oslovit v hospodě. Řekne vám, že on a jeho bratr Yefim se přátelí s Travisem Milesem, který je DJ v místním rádiu. Ale on je v tom hrozný a oni mu chtějí dodat důvěru. Souhlase s tím, že mu pomůžete, a Vadim půjde do vedlejší místnosti, aby prodiskutovali plán. Oslovte ho tam. Hlavně dva padouši, kteří večer zaútočí na Trávise v hospodě a vy mu musíte pomoci je porazit. Prostě souhlase. Předtím ho můžete přesvědčit, aby vám zaplatil za pomoc (100, 200, 300 zátek). Pak už jen počkejte do šesti hodin večer. Bull a Gouger vejdou do baru, stejně jako Travis. Začnou se do něj načítat. Spojte se s Travisem a řekněte mu, že mu pomůžete se jim



postavit. Pak jednoho z nich porazte v pěstním souboji a Travis porazí druhého. Po boji stačí oslovit Trávise, který je nadšený, že to zvládne, a jde si lehnout.

Spojte se s Vadimem a ten chce, abyste přesvědčili jejich servírku Scarlett, aby si s Travisem rozuměla. Oba na sebe očividně pokukovali, ale nikdy nenašli odvahu promluvit. Teprve pak se podívejte do města Scarlett a oslovte ji. Můžete ji podplatit 20 víčky, i když Vadim nechtěl, aby si myslela, že si z ní chce udělat štětec. Můžete ji dokonce zastrašit. Nebo ji můžete klasicky přesvědčit. Vraťte se do baru, kde vám Yefim řekne, že jeho bratr Vadim byl unesen muži, které si najal, aby napadli Trávise. Prý jim nechtěl zaplatit, a tak ho vzali s sebou. Neví kde, ale Travis by mu mohl pomoci. Následujte ho tedy do jeho přívěsu s rádiem a promluvte si s Travisem. Ví, kam únosci odešli, a chce vám pomoci, takže se dohodnete, že se na místě setkáte.

Přejezd do pivovaru Beantown. Před vstupem oslovte Trávise, který už na vás čeká a půjde s vámi. Není to velká budova. Jen vstupní prostor recepce a velká hala, kde se vařilo pivo. Zlikvidujte nájezdníky, mezi nimiž budou i Bull a Gouger. Nakonec se vydejte do kanceláře nad halou. V něm je Tower Tom a zajat Vadimem. Zabij Toma a pak už jen odvaž Vadima. Poděkuje vám a dá vám pár Buffoutů a asi 200 zátek, které vzal nájezdníkům. Nakonec stačí oslovit Trávise. Poděkuje vám za vše, co jste pro něj udělali, a úkol je splněn.

### **3. Zákon o zmizení**

Po roli hlavního příběhu "Nepravděpodobný Valentýn" vám Ellie Perkis, asistentka soukromého detektiva Nicka, řekne, že byste mu mohli pomoci s jeho případy. Na stole vpravo je jedna složka a na krabicích vlevo další. Můžete je studovat a přijmout dva vedlejší úkoly, "The Disappearing Act" a "The Gilded Grasshopper". Případy musíte zkontrolovat jako menší úkol "Zobrazit detektivní případy". Hrabě Sterling jednoho dne zmizel. Pracoval jako barman v místním baru a jeho šéf Vadim Bobrov nahlásil jeho zmizení. Můžete jít přímo do Earlova domu a vloupat se dovnitř (nováček), což je zločin. V rámci volitelné části úkolu tedy skočte do baru za Vadimem, který vám dá klíč od Earlova domu. Můžete si také promluvit s Yefimem a Scarlett v baru, kteří vám řeknou, že chtěl, aby Earl udělal sochu. Vstupte do jeho domu a hledejte důkazy. Na podlaze vedle gauče leží účet za potvrzení o operaci. Pokud je Nick s vámi, po chvíli vás upozorní na účet. Jděte tedy do místní nemocnice. Venku si promluvte s Dr. Sunem. Přesvědčte ho a on vám potvrdí, že účet je od Dr. Crockera (snadné přesvědčování) a že on je lékař ve skladu pod klinikou (střední přesvědčování). Můžete ho uplatit 100 čepicemi, nebo ho přesvědčit a on vám dá klíč. Nebo mu můžete ukrást klíč. Případně předem zkontrolujte krev na zemi u dveří a pak se na to zeptejte Suna (těžké přesvědčování) a dostanete k němu klíč. Nebo jen vypáče dveře sami (pokročilí). Ve skladišti pod klinikou je doktor Crocker a rozřezané tělo Earla. Crocker bere drogy a před operací si vzal Earla, takže ho neúmyslně zabil. Aby neutrpěl svou pověst, chtěl se zbavit těla. Pokud jste útoční, zaútočí na vás a vy ho musíte zabít. Pokud se ho pokusíte zatknout, zabije se silnou dávkou drogy. Dovnitř vběhne doktor Sun, tak mu řekni, co se stalo. Pak se vraťte do Elliiny detektivní kanceláře. Řekněte jí, že jste případ vyřešili a jako odměnu získáte 200 zátek a 250 zkušeností. Až se pak vrátíte na kliniku, Dr. Sun bude uvnitř. Stále poskytuje léčení a také převzal sochu po Dr. Crockerovi, takže pokud chcete, můžete si stále změnit make-up.

### **4. Pozlacená kobylika**

Po roli hlavního příběhu "Nepravděpodobný Valentýn" vám Ellie Perkis, asistentka soukromého detektiva Nicka, řekne, že byste mu mohli pomoci s jeho případy. Na stole vpravo je jedna složka a na krabicích vlevo další. Můžete je studovat a přijmout dva vedlejší úkoly, "The Disappearing Act" a "The Gilded Grasshopper". Případy musíte zkontrolovat jako menší úkol "Zobrazit detektivní případy". Procházejte složku a získejte nahrávku "Marty Bullfinch's Holotape". Poslechněte si ho na PipBoy. Marty kdysi pracoval s Nickem. Zanechal mu vzkaz, že objevil záhadu ukrytou v soše na Faneuil Hall. Tak jděte do této budovy. V něm se proboujete přes supermutanty až do nejvyššího patra. U truhly s vybavením je žebřík vedoucí na střeše. Na střeše je mrtvola Martyho. Nahoře je na střeše zlatá kopule a na jejím vrcholu je pozlacený luční kůň. Vezměte si ho a dostanete z něj písmeno "Potrava pro kobyliku". Dopis vás nasměruje k hrobu Shema Drowného. Východně od Cabot House, kousek od Pickmanovy galerie, se nachází malý hřbitov. Není vyznačena na mapě, ale úkol zachytil GPS v hrobě. Na hřbitově čeká pár divokých ghulů. Tam stačí aktivovat Shema's grave a automaticky ho vykopete (nemusíte mít lopatu, jako ve starých Falloutech). Tím je úkol splněn. A budete odměněni obsahem hrobu. Je zde dopis "Nebojte se", meč "Shem Drowne Sword" se 3 měděnými ingoty (Copper Bar), dvěma stříbrnými ingoty (Silver Bar) a jedním zlatým prutem. Můžete si také vzít jeho lebku (Lebka Shema Drowného), která má jedinečné jméno, ale jinak je to obyčejná lebka.

## 5. Rodina Cabotů

### 5.1. Zvláštní doručení

Hospoda Dugout Inn v Diamond City nebo bar The Third Rail v Goodneighboru mohou být Edward Deegan. Když ho oslovíte, on sám vás osloví a nabídne vám práci. Poté se vydejte do Cabot House. Roboti hlídají přední část domu. Stačí aktivovat bzučák u dveří a vejít dovnitř. Tam čeká Edward a připojí se k němu i Jack Cabot, majitel domu a hlava klanu. Povídate si a seznamujete se, ale o úkolu vám toho moc neřeknou. Jen to, že někdo měl balíček přenést ze svého zařízení sem do domu, ale balíček nedorazil. Tak jděte do Parsons State Insane Asylum. Tam na dvoře najdete Marii, velitelku žoldnéřů. Bude vám vyprávět o lupičích, kteří ukradli dodávku. Ty jsou nedaleko, severně v Parsons Creamery. Je to malá oblast, kde zabijete jen pár nájezdníků. Jeden z nich má u sebe tajemné sérum (zvyšuje vytrvalost, sílu a extrémně snižuje radiaci). Uvnitř se Jack pohádá se svou matkou Wilhelminou, která je znepokojena zmizením jeho sestry. Oslovíš Edwarda a řekneš mu, že ses zbavil nájezdníků. Získáte 100 zátek a 200 zkušeností. Pokud mu dáte sérum, získáte dalších 50 zátek. Ale když mu řeknete, že jste sérum nenašli, protože ho zřejmě zkonsumovali nájezdníci, nic se nestane. Ty padesátky navíc prostě nedostanete.

### 5.2. Emogene si bere milence

Jakmile splníte úkol "Speciální zásilka", získáte i tento. Wilhelmina Cabotová je znepokojena tím, že její dcera Emogen zmizela. Edward Deegan vás instruuje, abyste našli Emogene. Jděte do Goodneighbor a tam do baru The Third Rail. Zeptejte se barmana Charlieho na Emogene a on zavolá zpěvačce Magnolii. Řekne vám, že Emogene odešla s kazatelem, bratrem Thomasem. To je jednoduché. Stačí zajít do Charles View Amphitheater, kde se usadil nový kult. Můžete si promluvit s bratrem Thomasem a podplatit ho, zastrašit ho nebo ho přesvědčit, aby nechal Emogene jít. Můžete mu případně ukrást klíč, nebo prostě jít do zadní místnosti, aniž byste s ním mluvili, a vypáčit dveře (pokročilé). Za dveřmi stojí Emogene, se kterou si můžeme promluvit. Vůbec se necítí jako zajatkyň, i když je zavřená. Jen vám poděkuje, že jste přišli na

žádost její rodiny a půjde domů. Z rozhovoru se také dozvíte, že jejich rodina přestala stárnout díky séru, které jste měli najít v předchozím úkolu. Pokud jste si sérum ponechali, můžete jí ho dát. Nickovi, Codsworthovi, Strongovi, Prestnovi a Hancockovi se to líbí, ale jinak nic nezískáte. MacCreadymu se to nelíbí. Jen pro informaci, můžete si také promluvit s Jackem. Musíte ho přesvědčit, aby se vám svěřil, a také vám bude vyprávět o objevech svého otce, které učinil před první světovou válkou, a o tom, že přestal stárnout a je držen v Parsonsově institutu. Když Emogene odejde, vraťte se do domu Cabotových a řekněte Jackovi o dokončení úkolu, protože Edward tam není. Úkol splníte (150 Kč) a Jack vám za odměnu rozdá 195 zátek.

### **5.3. Tajemství Cabot House**

Když se na konci epizody "Emogene Takes a Lover" vrátíte do domu Cabotových, Jack komunikuje s Edwardem Deeganem přes vysílačku. Nájezdníci zaútočili na institut a kontakt je přerušeno. Jack vás požádá o pomoc. Můžete ho také přesvědčit, aby vám řekl pravdu o séru. Získali ho od jeho otce, který před 400 lety objevil artefakt. Ten ho změnil, dal mu zvláštní schopnosti a od nich se zmátl, takže ho zavřeli. Jack vyjde ven a vy ho musíte následovat, až budete připraveni. To znamená, že si nyní můžete z domova vzít, co chcete. Vyjděte ven, kde už na vás čeká Jack, a zamiřte do Parson State Insane Asylum. Nemusíte jít s ním, stačí se tam na mapě přesunout. Poblíž budovy jsou mrtví nájezdníci a žoldáci, včetně Marie, kterou jste potkali předtím. Jack vás pustí dovnitř. Uvnitř se s Jackem proboujete interiérem. Z haly chodbou, na konci po schodech, nahoru a dolů do místnosti, kde je zraněn Edward Deegan. Na stole vedle něj je figurka charismatu (Charisma Bobblehead). V rohu skříňky je také Cell Key. Projděte chodbou, odstraňte řetěz ze dveří a vraťte se do haly. Jack otevře dveře do sousední haly. Tam se vyjde na ležení a z pokoje v patře se vyjde do druhé části interiéru. Zde se proboujete místností s propadlou podlahou. Jděte po ní dolů, v další místnosti ještě níž, a seskočte dolů do cel. V poslední cele napravo seskočte dolů dírou v podlaze. Zde se stačí proboujet k výtahu a svězt. Proboujete se do kontrolní místnosti. Tam vám Jack otevře dveře. Naproti tomu se Lefty snaží osvobodit Lorenza. Utíkej dopředu a tam zabij Leftyho a jeho kumpány. Lefty má u sebe 4 kusy tajemného séra. Další tři kusy jsou na chirurgickém podnosu na stole se dvěma mikroskopy u okna.

Nyní vás Jack žádá, abyste zabili jeho otce Lorenza. Musíte stisknout čtyři generátory, které ji zničí. Lorenzo vás na oplátku požádá, abyste ho nechali jít. Stačí stisknout tlačítko u dveří. Pokud se rozhodnete spojit síly s Lorenzem, pusťte ho ven. Řekne vám, jak dlouho je zavřený a že se chce pomstít své rodině a zabít ji. Sejdete se v domě Cabotových. Jděte k nim domů. Po vstupu k vám přistoupí Jack. Pořád můžete říct, že jste udělali chybu, a přidat se k Jackovi. Nebo říct, že podporujete Lorenza a zůstáváte jeho nepřítelem. Pokud zůstanete, abyste podpořili Lorenza, budete tvrdit, že ho Jack jen využil pro sérum. Odpoví Edward. Pokud ho přesvědčíte, že tomu tak je, připojí se k vám proti Jackovi a jeho rodině. Pokud ho nepřesvědčíte, bude bránit Jacka a jeho rodinu. Po rozhovoru se na terase objeví Lorenzo. Po několika slovech zaútočí na rodinu a oni zaútočí znovu na vás, pokud jste stále na Lorenzově straně. Podle rozhovoru je Edward buď s vámi, nebo proti vám. Takže zabijte Jacka, Emogene a Wilhelminu a možná i Edwarda. Lorenzo vám poděkuje za vaši pomoc a odhalí se jako skutečný šílenec a egomaniak. Ale dá vám tajemné sérum a slíbí, že vám vždy dá další, když ho utratíte. Odměnou za spojení s ním je tedy neustálý přísun séra. Pokud se přidáte k Jackovi, musíte zabít Lorenza. Jakmile to uděláte, Jack vám poděkuje a odmění se 500 víčky. Pokud všichni členové jeho rodiny přežili, můžete poukázat na to, že si zasloužíte větší odměnu a získat Lorenzovu artefaktovou zbraň.

## Vedlejší úkoly 5

Pokud nemáte v plánu Lorenzovi pomoci, aktivujte čtyři generátory přímo v institutu, jak vám řekne Jack, a Lorenza to zabije. Jack otevře dveře, tak skočte za něj a on vám poděkuje a odmění vás 500 víčky. Také se zmíní, že začíná artefakt prozkoumávat a vy se můžete zastavit později. V Lorenzově cele je "Massachusetts Surgical Journal" č. 1. Také si můžete vzít jeho oblek, pokud jste ho zabili.

Tím, že zabijete Lorenza a promluvíte si s Jackem, úkol ukončíte. Pokud jste se spojili s Lorenzem, připojili se k Jackovi v jejich domě a zabili Lorenza, tím jste úkol ukončili. Jack vám pak řekne, že artefakt prozkoumá (v prvním případě vám to řekne sám, v druhém případě požádá o větší odměnu, pokud všichni členové rodiny přežijí) a vy se máte za týden zastavit. Tento úkol je dokončen a dokončen. Za týden pak budete mít mezi vedlejšími úkoly úkol "Vyzpovídat Jacka Cabota o artefaktu". Stačí skočit za něj a získáte "Lorenzovu artefaktovou zbraň". Jedná se o obyčejnou gama zbraň s unikátní modifikací, která přidává šanci omráčit nebo shodit nepřátele. V podstatě střílí rázové výboje a ne záření, jako Gamma Gun.

## **6. Prozkoumejte Pickmanovu galerii**

### **6.1. Pickmanův dárek**

V Goodneighboru se můžete zeptat starosty Hancocka na práci. Požádá vás, abyste si prohlédli Pickmanovu galerii. Za odměnu, samozřejmě. Přesvědčíte ho až na 400 zátek. Vejděte do prostoru a po vstupu vstupte do místnosti hned nalevo. Je tu mrtvý nájezdník, který má s sebou nahrávku "Message To Jack". Poslechněte si ho a řekněte Hancockovi, co jste zjistili. Tím je jeho úkol splněn. Jeho role je v "Misc" pouze vedlejší. Ale jakmile se ocitnete v Pickmanově galerii, můžete si ji prohlédnout. Po celé oblasti jsou nepřátelští nájezdníci, kteří hledají Pickmana. Jděte do suterénu. Buď dveřmi v přízemí (mistr), nebo ve druhém patře prolezte dírou ve zdi a zadní skrytou částí seskočte až do sklepa. Z ní projděte tunelem do kanálu a na konci projděte kanálem do části, kde je Pickman, kterého přijal Slab a dva nájezdníci. Pokud Pickmana zachráníte, poděkuje vám a řekne, že pro vás má dárek a dá vám klíč. Teprve pak získáte tento úkol "Pickman's Gift". Úkolem je pouze upozornit vás, že se musíte vrátit do galerie s klíčem. V přízemí, v místnosti nalevo od vchodu, vejděte dovnitř a pověste obraz naproti (Piknik pro Stanleyho). Za ním je trezor, který můžete otevřít pouze klíčem. V trezoru je dýka "Pickman's Blade" (cíl utrpí 25 zranění krvácením). Pokud se tam vydáte v rámci úkolu, je tam také dopis od Pickmana "Pickmanovo poděkování". Pokud necháte Pickmana zabít, můžete mu vzít klíč z těla. Pak úkol nedostanete, ale stále se můžete vrátit a trezor otevřít pomocí klíče. Dýka tam bude, ale děkvný dopis od Pickmana logicky chybí. Pokud ho zachráníte, nemáte možnost ho provokovat a zabít v dialogu. I když je to šílený zabiják.

## **7. Znalost veřejnosti**

V Goodneighboru má Daisy u vchodu obchod s ghulkami. Zeptejte se jí na práci. Chtěla by, abyste vyčistili knihovnu od supermutantů. Má na ni dobré vzpomínky z doby před válkou. Nabízí 200 zátek. Můžete jej vytáhnout až na 400. Do Bostonské knihovny se dostanete zadními dveřmi (pokročile). Číslo zaměstnance odhadnete přes interkom u dveří a automatický systém vám dveře odemkne. Nebo se můžete dostat metrem. Na severní straně budovy knihovny je vchod přímo do stanice Copley. V knihovně jsou věže a roboti, kteří budou v přestřelce se super mutanty. Pokud jste nepřesvědčili automatický systém přes interkom u

dveří zvenčí, že sem patříte, budou vám nepřátelští i roboti a věžičky. Krátce po vstupu dorazí skupina supermutantů, tak je zlikvidujte. Pak už jen stačí vrátit Daisyinu knihu do automatu (Book Return Terminal) a je to. Vraťte se pro Daisy, abyste oznámili dokončení úkolu a vyzvedli si odměnu. V knihovně v severozápadní místnosti je na ovládacím panelu inteligentní postava (Intelligence Bobblehead). V terminálu pro vrácení knih, v terminálu ve vstupní hale, můžete za 50 žetonů získat časopis "Massachussetts Surgical Journal".

### **8. Problémy Brewin'**

V Goodneighborovi je chlápek jménem Rufus Rubins. Buď je v hotelu Rexford, nebo příležitostně večer v baru The Third Rail. Povídáme si a on se zmíní, že tady na baru mají mizerné pivo. Doslechne se však o moderní mikropalírně a navrhne vám, abyste si ji našli. Nabízí 200 zátek, můžete jich vytáhnout až 400. Souhlaste a vydejte se do výčepu The Shamrock Taphouse. Venku i uvnitř jsou nájezdníci. Jejich šéf Gaff je také nahoře. Bar Shamrock není příliš velký. Stačí projít za barem, kolem toalet a dolů do sklepa. K dispozici je počítač, ve kterém si můžete přečíst, že majitel schoval kód robotovi zde ve sklepě. Ze schodů vyskočte na vrchol police. Postupujte podle něj až na konec, kde je skříňka na náradí a lepicí páska. Vedle nich je heslo (Drinkin' Buddy Password). Níže je uveden samotný robot Buddy. Můžete jej vypustit terminálem (odborníkem nebo heslem z police). Když si budete povídat, můžete Buddyho poslat do hotelu Rexford, jak jste původně zamýšleli, nebo si ho můžete nechat pro sebe.

Nechat si to pro sebe je jako volitelná část úkolu. Stačí mu říct, že si ho necháte a pošlete ho na vybranou usedlost. Tím však úkol nekončí. Dostanete další "volitelnou" část úkolu, a to poslat Buddyho k Rufusovi do hotelu. Takže v podstatě můžete mít Buddyho u sebe, ale úkol nesplníte. Abyste ji splnili, musíte mu pak říct, že jste ji prodali a poslat do hotelu. Ale když ho nejprve vezmete k sobě domů a pak ho pošlete do hotelu, může přijít do hotelu a pak jít do Shamrock Taphouse. Pokud od něj nechcete pivo, může vám to být po skončení úkolu jedno.

Pošlete ho do hotelu a zamiřte tam. Pro jistotu si uložte svou pozici dříve, než se po cestě ztratí. Přestěhujte se do Goodneighboru sami, počkejte pár hodin na lavičce, než dorazí Buddy, a pokračujte. V hotelu stačí oslovit Rufuse a vzít si odměnu, která úkol ukončí.

Od Buddyho si můžete kdykoli poslechnout vtip a jednou za pár dní si od něj můžete vzít studený nápoj. Pokud mu přinesete recepty, dostanete i další nápoje, které bude mít na jídelním lístku.

Gwinnett Pale – tento recept platí od začátku.

Gwinnett Ale Brewing Subroutines – Diamond City, bar Colonial Taphouse, na polici za barovým pultem. Krádež. Recept

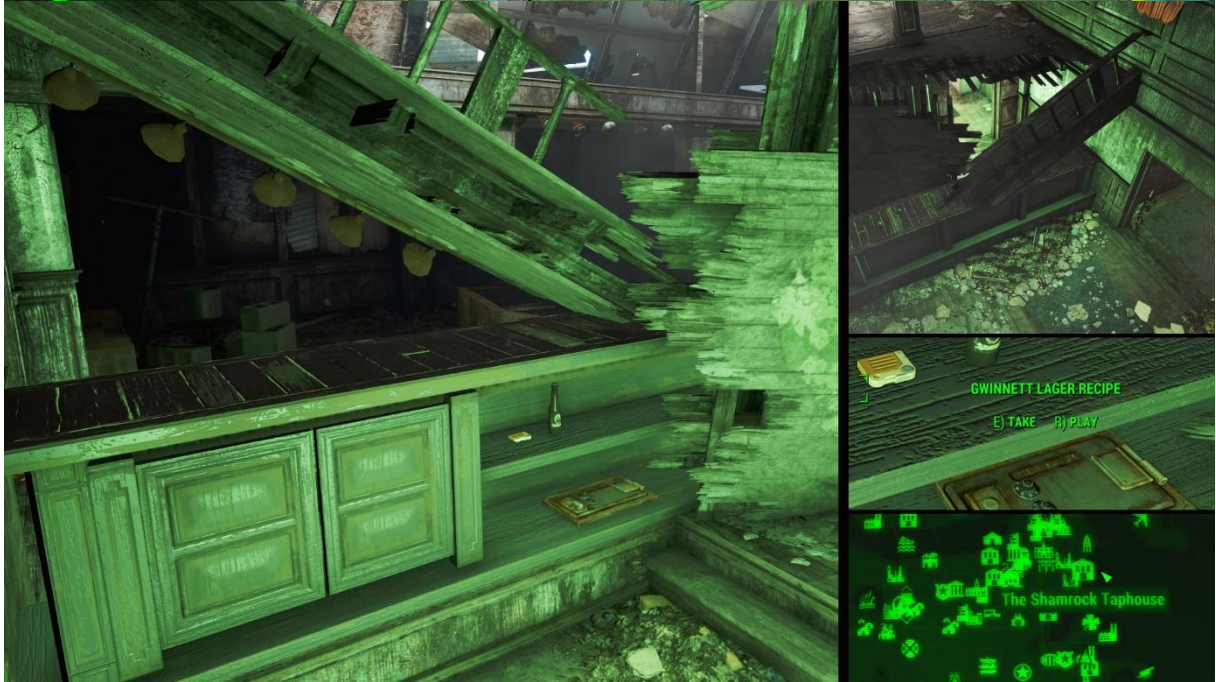
na pivo Gwinnett – pivovar Beantown. Na stole v kanceláři Tower Toma, v severovýchodní části plnicí haly.

Gwinnett Větší recept – The Shamrock Taphouse. Pod barovým pultem vyjděte z kuchyně, trosky oddělené od zbytku baru.

Gwinnett Pilsner / Gwinnet Pils Recept – Goodneighbor, v baru The Third Rail, na stolku s lahvemi vedle lednice, za barem.

Recept na Gwinnett Stout – Pivovar Gwinnett, na počítači na střeše pivovaru. Prorazte bariéru oknem.







## 9. Doupě paměti

V Goodneighbor přejděte do Memory Den. Tento úkol můžete přijmout, pokud jste Nicka Valentina v Vaultu 114 ještě neuložili. Můžete ho začít hledat v jeho úkolu, dokonce i vyčistit metro před Vaultem, jen dovnitř nechoďte. Když poprvé vstoupíte do podniku, osloví vás paní Irma, která vám řekne, že zde umožňují lidem znovu prožít své vzpomínky, ale že to není pro každého. Můžete jí zaplatit 100 zátek nebo ji přesvědčit, aby vás nechala to zkusit. Pak už jen sedněte do stroje a oni zaznamenají vzpomínku na vaše dítě. Vráťte se zpět do Vaultu 111. Ale jen jako pozorovatel, jako duch. Můžete se hýbat, ale nemůžete nic dělat. Jen se dívejte, jak unášejí vaše dítě, a pak se po té vzpomínce probudíte. Můžete požádat o odškodnění za traumatický zážitek (i když jste za používání stroje nezaplatili), a pokud uspějete, dostanete



100 zátek. Nakonec vám Irma poradí, abyste našli Nicka Valentina, detektiva, který by vám mohl pomoci při pátrání po dítěti.

### **10. Eliminace konkurence**

Jděte do baru The Third Rail a oslovte robo barmana Whitechapela Charlieho. Mluvte a pak obchodujte. Nemusíte tedy nic kupovat, stačí otevřít nabídku obchodu. Až ji dokončíte, zeptá se vás, zda byste měli zájem o práci. Můžete ho přesvědčit, aby vám řekl, kdo vás zaměstnává. Je to starosta Hancock, který tento bar také vlastní. A můžete ho přesvědčit o větší odměně (250, 300, 400 zátek). Musíte zabít gangstery ve třech skladištích ve městě. Všichni jsou zamčeni (nováčci) a vypáčit jejich zámky je vloupání, takže si dejte pozor na pomocníky, kterým takové věci vadí. Tito dobří hoši budou také vadit, když roli přijmete. Jeden sklad je poblíž Memory Den a dva jsou vedle sebe, za obchodem se zbraněmi. Je to jednoduché. Každý sklad je jen obyčejná budova plná gangsterů ze Triggermanu. Věci uvnitř jsou jen drobnosti a nepatří vám, takže vzít si je je krádež. Ale můžete si vzít věci, které v sobě mají zabít gangsteři. Prostě je všechny zabijte a vraťte se, abyste řekli Charliemu o splnění úkolu a vzali si odměnu.

### **11. Stříbrné plátno**

V Goodneighbor přejděte do Memory Den. V místnosti vedle vstupní haly je ghul Kent Connolly. Je fanouškem superhrdiny zvaného Stříbrný plášť. Promluvte si s ním a on se vám svěří, že má plán, jak plášť přivést zpět k životu. Chce, abyste našli originální kostým z natáčení televizního pořadu. Jděte do budovy Hubris Comics. Čekají v něm ghulové. Jděte nahoru, v místnosti vpravo je ve stole klíč od kanceláře a ve vitríně fotografie Stříbrného rubáše. Vystoupejte do druhého patra. Vzadu u schodů vedoucích do třetího patra je malá kancelář. Odemkněte jej klíčem ze stolu. Uvnitř je holodisk scénáře (Silver Shroud Script). Naproti této místnosti jsou schody do posledního patra. Zde, na figuríně před kamerami, je oblek Stříbrného pláště (Kostým Stříbrného rubáše a Klobouk se stříbrným rubášem). Za plátnem za figurínou je na bednách maketa stříbrného samopalu (Silver Submachine Gun Prop). V pokynech je také samostatný popis místa, je toho více. K tomuto úkolu potřebujete pouze oblek a klobouk. Ostatní věci jsou bonus. Přineste mu je, požádejte o odměnu 440 zátek (75 125 120 120) za oblek, stejně jako za maketu zbraně, fotografii a scénář. Pak vám řekne, že on není materiál na superhrdiny, ale vy ano. Souhlaste, že to zkusíte. Můžete odmítnout, ale abyste mohli postoupit v úkolu, musíte jednoduše souhlasit. Pokud si o odměnu řeknete předem, dostanete 2 Stimpaky. Pokud budete souhlasit, dostanete zpět svůj klobouk a oblečení – což už není jen oblečení, ale brnění (Silver Shroud Armor). Stříbrný samopal také dostanete, pokud jste si Kent přivezli repliku stříbrného samopalu.

Vyjděte na ulici, oblečte si kostým Stříbrného pláště a naladte si městské rádio. Tam bude Kent vysílat a po chvíli vám řekne, že ve městě je Wayne DeLancey, který zabil nějakou ženu. Máš ji pomstít. Nemusíte používat stříbrný samopal, ale musíte mít oblek. Jděte za hotel Rexford a tam je Wayne. Jakmile budete mít oblek, můžete vybrat možnost "Mluv jako plášť". Oslovte ho, a když ho vyprovokujete, zaútočí na vás. Zabijte ho. Pak nechte Navštívení stříbrného pláště na jeho těle. V inventáři jich máte 6. Stačí namířit kurzor na jeho tělo a aktivovat upload (mezerník), nemusíte jej přesouvat z inventáře do inventáře.

Poslouchejte rádio. AJ údajně prodával drogy dětem. Jděte do Bobbiina skladu, kde je AJ se dvěma hlídači. Můžete k němu přistoupit a vymámit z něj úplatek (50, 75, 90, 200 zátek). Pokud úplatek přijmete, bere se jako vyřízený. Pro další část úkolu stačí poslouchat rádio.

Pokud zabijete AJ a jeho ochranku poté, co jste přijali úplatek, měli byste na jeho těle zanechat návštěvu. Nebo mu vyhrožovat jako superhrdina, zabít je a odejít z návštěvy na rovinu, aby superhrdina přistupoval férově.

Pak si znovu poslechněte rádio. Vrah Kendra je prý nedaleko. Jděte do baru The Third Rail a oslovte robo barmana Whitechapela Charlieho. Zeptejte se ho na Kendru. Chce úplatek, takže mluvejte jako plášť a vaše vystoupení superhrdiny ho přesvědčí a prozradí vám, kde se Kendra skrývá. Vypadněte z města. Na ulici odbočte doleva a při nejbližší příležitosti odbočte doleva. Před vámi je silniční nadjezd. Jedte po silnici a za škvírou v nadjezdu stojí nákladník. Naskočte na něj, jděte po prknech k výtahu a vyjeďte s ním do Water Street Apartments. Uvnitř jsou nájezdníci, takže se připravte na bitvu. Dole jsou tři a jedna s věžičkou na schodech. Vlevo je Vault-Tec Lunchbox, Buffout na polici a karta (Racetrack Advertisement) vedle televize. Vpravo je autíčko, raketa a batoh s vybavením. Nahoře je Kendra. Jediný v budově na vás hned nezaútočí. Vedle něj jsou Jet, Psycho, Mentats, Med-X a pár min v krabici pod oknem. Oslovte ji a skončí to bojem, takže ji zabijte a nechte na jejím těle návštěvu.

Prohlédněte si Kendřino tělo. Kromě svých osobních věcí má také smlouvu na jméno Shelly Tiller. Kendra je vražedkyně a tohle byla její smlouva na vraždu. Jako volitelnou součást úkolu (pokud si vezmete kontrakt z jejího těla) budete muset zabít Shelly. Takže, pokud chcete, zajděte do výcvikového dvora Národní gardy. Jsou tam divocí ghúlové. Uvnitř stačí vyjít po schodech nahoru a v rohu postranní místnosti stojí Shelly. Nemůžete s ní mluvit, jen vás varuje, abyste odešli, protože sem přicházejí špatní lidé. Můžete ji zabít. Je to neutrální postava, civilista, takže se to počítá jako vražda. Poté, co ji zabijete, jděte na hřbitov Old Granary Burying Ground, který se nachází naproti Goodneighboru. Kousek nad autobusem před hřbitovem leží u sutí na zemi kuřík. V něm je odměna 500 zátek za vraždu Shelly.

Ať už jste zavraždili nebo ne, vraťte se do města poté, co byla Kendra zabita, a znovu poslouchejte rádio. Slyšíte, že se s vámi chce setkat starosta Hancock. Následujte ho. Řekne vám, že on sám se chce zbavit Sinjina, šéfa gangu, jehož lidi jste zlikvidovali. Bude vám vyprávět o dalších dvou lidech ze svého lidu. Můžete ho přesvědčit, aby přispěl k vašemu úsilí, a získáte 50 zátek.

Hancock vám prozradil, kde najdete Smiling Kate a Northyho. Vydejte se na sever od města a přejděte most přes vodu. Nedaleko mostu se nachází Cabot House. Za mostem stačí přejít do ulice přímo před vámi a u zničené budovy odbočit doleva. Tam narazíte na Kate a pět jejích mužů. Neútočí hned, jak vás uvidí. Můžete je hned vyzvat nebo se obrátit na Kate. Jakmile ji ale oslovíte, po pár větách na vás zaútočí. Zabijte je a pokračujte městem k druhému označenému bodu. Je tam Northy a pět jeho strážců. Jděte do bitvy, zaútočí na vás, jakmile vás uvidí. Během boje se Northymu podaří utéct, tak ho zabijte. Můžete vyhodit návštěvníky, i když to zde není explicitně součástí úkolu. Prohlédněte si jejich těla. Druhý, kterého zabijete, má holodisk "Find the Silver Shroud".

Vedlejší úkoly 7

Zjistili jste, že Sinjin jde po Kentovi. Vraťte se do Goodneighboru a vydejte se do Memori Den. Tam vám Irma řekne, že Kent byl unesen. Znovu zapněte rádio. Slyšíte opakující se nahrávku. Kent to právě hlásil v rádiu, když byl unesen. Sinjin vám v nahrávce prozradí, kde ho najdete. Vydejte se tedy do Milton General Hospital, jižně od ruin města, jihozápadně od Goodneighboru. Tam v přízemí vyjeďte výtahem do suterénu. Přejděte márnici k dalšímu

výtahu a vyveze vás do druhého patra. Tam skočte dírou v podlaze do prvního patra. Zde máte za místnostmi rozcestí. Vlevo je díra v podlaze vedoucí zpět do přízemí. Napravo je výtah, který vás zaveze do druhé části suterénu, kde je Sinjin.

Tam na vás čeká Sinjin, jeho pomocník Avery a ochranka. Má tam i Kenta. Nevolitelnou součástí úkolu je jeho záchrana. Pokud zaútočíte, okamžitě zaútočí na zajatého Kenta a rychle ho zabijí. Můžete se zkusit proplížit skrz. I když vás uvidí blízko výtahu, nereagují hned. Plížte se do strany a pak už záleží na vaší schopnosti plížit se a mít štěstí. Případně si můžete pomoci pomocí Stealth Boys. Můžete se k nim připlížit zezadu nebo blíž k nim, takže budete mít větší šanci je dobře zasáhnout a rychle zabít, než oni dostanou Kenta. Pokud jste silná postava s dobrými zbraněmi, můžete útočit přímo. V nabídce kroků se zaměřte na hlavy nepřátel. Zabij Averyho jako prvního, zaútočí na Kenta, jakmile zabiješ Sinjina. Pak rychle složte ten svůj. Pokud do nich jen vstoupíte, Sinjin vás osloví. Zůstaňte stát, když začne mluvit, jinak na vás zaútočí a Kent bude zabit. Když mluvíte, můžete použít zastrašování jako zástěrku a pak zastrašování jeho ostražitosti. Pokud se vám to podaří, vyděsíte je a oni utečou. Zbývá vám bojovat pouze se Sinjinem a Averym, kteří se však utkají s Kentem. Můžeš přesvědčit Sinjina, aby tě zabil jako prvního. Tím by Kentovi opravdu ublížil, kdyby svého hrdinu zabil přímo před ním. Pokud se vám to podaří, nápad se mu bude líbit a všichni na vás budou útočit. To je nejlepší volba, protože se nemusíte bát Kenta. Zabijte všechny a pak už jen oslovte Kenta. Je zděšen tím, co se stalo. Chce řezat se superhrdinstvím. Můžete se ho pokusit přesvědčit, aby nepřestával, ale nemá to žádný další účinek. Záchrana Kenta se hodí, protože později může vylepšit vaše brnění Stříbrný plášť. Zlepší vaši odolnost vůči poškození a energetickému poškození, když jste na úrovních 25, 35 a 45.

Pak se vraťte do města a podívejte se na Hancocka. Kent je s ním také, pokud to přežil. Promluvte si s nimi a úkol dokončíte. Odměnou od Hancocka získáte 750 zátek. A Kent vám řekne, že plánuje projekt, takže se pro něj musíte zastavit. To je vylepšování brnění Stříbrného pláště, když dosáhnete příslušné úrovně, ale to už je mimo úkol. Úkol dokončen.

## **12. Drogy z HalluciGen INC.**

V Goodneighbor jděte do hotelu Roxford. Fred Allen zůstává ve sklepě. Když se ho zeptáte na práci, řekne, že Gunners prohledávají budovu HalluciGen a věří, že by tam mohlo být něco zajímavého. Zeptejte se na plat. Můžete se dohodnout na 200 až 400 víčkách. Poté se vydejte do budovy Hallucigen INC. Její popis je u popisu míst. Musíte se dostat nahoru, tam na balkon a z něj na boční schody, kam se zespodu nedostanete. Běžte až do poslední místnosti. Dveře jsou blokovány panelem (odborníkem). V místnosti vpravo je další počítačový panel (nováček). Hackněte to a změňte heslo panelu na dveřích v něm. S ním nyní můžete otevřít dveře bez hackování. Za dveřmi je tunel plný plynu. Nepomůže ani plynová maska, pokud nemáte na sobě protichemický oblek (Hazmat Suit). No a můžete do místnosti vedle chodby. K dispozici je počítač (pokročilý), ve kterém můžete zahájit dekontaminaci, a chodba bude přechodná. U počítače jsou také dveře (expertní), které vedou za chodbu. Pokud jste ale začali s dekontaminací, můžete projít chodbou a za ní jsou odemčené dveře.

Zde je velitel Gunners a kanystry s halucinogenním plynem. Pokud jste tu už někdy byli a uklidili jste to a posbírali kanystry, nevadí. Můžeš Fredovi přinést jednu z těch, které jsi měla. Nebo se zde zastavte na další. Po obdržení úkolu se na polici mezi okny objeví jeden nový. Nezpracovávejte poslední kanystr, pokud jste již použili předchozí. Další ve hře nedostanete a úkol nebudete moci splnit. Prostě to přešvihněte, nebo to zrušte tím, že zabijete Freda.

Chcete-li úkol splnit, stačí předat jeden kanistr Fredovi a vzít si odměnu.



### 13. Velký výkop

V malém městečku Goodneighbor jděte po vstupu hned za obchody a zpoza dveří vzadu se objeví Bobbi No-Nose. Nabídne vám práci, o které toho moc neřekne. Můžete se dohodnout alespoň na odměně od 50 do 200 zátek. Když souhlasíte, otevře dveře, tak pojděte dál. Seběhni dolů a promluv si s Bobbi. Stejně vám toho moc neřekne, jen to, že musíte jít do tunelu k ostatním. Projděte tunelem z místnosti a vstupte na místo, kde dva muži kopou tunel dále. Vloupají se do jeskyně, kde se objeví Mirelurkové a muži utečou. Zabij tři mirelurky a Bobbi přijde k tobě. Vzhledem k tomu, že z její trojice zbyl jen ty, potřebuje ještě jednoho muže z Diamantového města. Tam se máte sejít. Než odejdete, můžete si vynést věci z tunelu a jejího domu, nejedná se o krádež. Ale nic zajímavého tam nemá. V tunelu jsou dvě hornické přilby a vejce mirelurkova. Vydejte se tedy do Diamantového města a na trh.

Ve městě je trh. Stačí se na ni obrátit a ona vám řekne o Mel, kterou je třeba zachránit z místního vězení. Je dostatečně technicky zdatný na to, aby vás provedl tunelem, kterým chce údajně vyloupit skladiště v Diamond City. Následujte tedy školu až k budově ostrahy. V cele je Mel. Můžete si s ním promluvit a říct mu, že ho chcete dostat ven. Zmíní se o robotovi vzadu. Můžeš přesvědčit/zastrašit jednoho ze strážců, aby nechal Mela jít. Můžete podplatit 300 zátek jednoho ze strážců, aby nechal Mela jít. Můžete hacknout (expertní) počítač vzadu a aktivovat poškozený protectron. Začne útočit na všechny. Nechte svého partnera, pokud ho máte s sebou, venku a aktivujte ho. Když začne útočit, strážce ho nechají. Policajťů je tu dost, takže je větší šance, že ho sejmou, než že je dostane všechny. Ale během zmatku můžete odemknout Melovu celu. Nebo tam dokonce přiběhne nějaký strážný, aby se ukryl během přestřelky. V místnosti vlevo je v tabulce klíč od buňky. Můžete to snadno ukrást. S ním pak můžete buňku odemknout. Ale když vás někdo uvidí, všechny strážce na vás zaútočí. Mel uteče, ale vy máte problém. Ale stačí se připlížit ke sloupu vedle mříží. A když vás nikdo nevidí, odemkněte dveře. Musíte zůstat neviděni, dokud vám úkol neřekne, abyste naverbovali Mela. Pak můžete vstát a oni vás uvidí. Když ho vidí, jak utíká ze své cely, vůbec je to netrápí. Až

Mela osvobodíš, jen si promluv a domluv se, že se sejdeme u Bobbi.

Vraťte se k Bobbi a dole v tunelu už na vás čeká Mel se svou robotickou sondou Sonya. Sonya prolomí zeď. Za ní zabijte pár Mirelurků. Vlevo můžete skočit na generátor, je v něm fúzní jádro. Na východní straně aktivujte zeď a Sonya ji rozbije. V této druhé místnosti je král Mirelurkov. K dispozici je také nekompletní motorové dělo T-51b se základnou. Vraťte se do předchozí místnosti a nechte Sonyu rozbít zeď u východu. Touto druhou trasou projedte Mirelurkovem, na konci rozbijte další zeď a dostaňte se do metra. Čeká tu banda ghúlů, tak neutíkejte hned, ať do vás nepustí všechny najednou. Na levé straně nástupiště jsou dveře zamčené počítačem (pokročilé), ale za nimi nic moc není. Vpravo nastupte do vlaku. V něm je vlevo, na sedadle u ledničky Zpožděná kniha. Za vlakem čekají další ghúlové.

Vedlejší úkoly 8

Za vlakem máte dvě cesty. Jeden je nalevo dveřmi. Za nimi se dostanete před vlak. Tam rozbijte zeď, jděte do další sekce s ghuly, rozbijte zeď vpravo a za ní přímou cestou přes pár místností s mirelurky a přes další rozbitnou zeď až na konec. Nebo jít od vlaku na nástupiště, tam rozbít zeď, projít první místností s mirelurky a dolů rourkou do podzemní haly. Když vyjdete z potrubí, nalevo za dveřmi (expert) je generator, ve kterém je fúzní jádro. Obě tyto cesty se setkávají v zamčené místnosti s chemickou stanicí. V automatu je Nuka Cola Quantum. Na stole s počítačem bez hesla otevřete dveře z místnosti. Zabijte zde pár divokých ghúlů. Dole v rozbité místnosti jsou dveře zamčené počítačem (pokročilý). Za nimi je jen batoh s vybavením. Vedle dveří na zemi je provizorní baterie. Na opačné straně místnosti rozbijte zeď. Za ní je prázdná místnost s chladicí kapalinou (chladicí kapalina). Zde oslovte Melu u rozbitné zdi. Řekne vám, že jste na konci a zda jste připraveni pokračovat. Souhlasí, Sonya odpálí poslední tunel a za ním v místnosti osloví Bobbi. Řekne vám, že jste na místě a Mel, že má vyhodit do povětří strop. Vyjděte z místnosti a Sonya vyhodí do povětří strop a zničí ho. Vyjděte ven, vyzvedněte si, co chcete, a vyjděte ze dveří do skladu.

Zde zjistíte, že vám Bobbi lhala. Nešli jste do skladiště v Diamond City, ale do skladiště Hancocka, starosty Goodneighboru. Fahrenheit, Hancockův bodyguard, a další dva její svetry na vás čekají. Bobbi se přizná, že lhala, protože by tě sem s Mel jinak nedostala.

Nyní se rozhodněte, co dál. Můžete se připojit k Bobbi. Společně zabijte Fahrenheita a její pomocníky. Vezměte si klíč od jejího těla. Ze země také seberte její unikátní minigun Ashmaker. Otevřete vůz klíčem a v něm jsou věci ze skladu. Kromě hromady drobností jsou v polici vpravo, u lékárníčky, 2x Stealth boy, RadAway a Vault-Tec Lunchbox v polici vlevo. Pak oslovte Bobbi a dostanete dohodnutou odměnu. Můžete ji také přesvědčit, aby vám přece jen zvýšila odměnu a přihodila dalších 50 zátek. Přijetím odměny jste úkol splnili.

Bobbi můžete odmítnout. Můžete ji zradit, v takovém případě na vás zaútočí a vy ji musíte zabít. Ale můžete ji také přesvědčit, aby prostě odešla, a pokud uspějete, je to konec bez boje. Bobbi odejde, Mel odejde, ať už ji zabijete nebo ne, nebude bojovat. Pak se obraťte na Fahrenheita. Za projevení loajality Hancockovi vám dá svůj jedinečný minigun Ashmaker a pošle vás k Hancockovi. Tím, že jste si s ní promluvili, jste úkol ukončili.

Vypadněte ze skladu. Nacházíte se v nákladním depu NH&M. Můžete se odtamtud dostat, nebo dokonce zpátky do tunelů, pokud jste tam něco nechali.

**Dokončete po dokončení úkolu, pokud jste se připojili k BobbiReturn to Goodneighbor. Tam čeká starosta Hancock. Už ví, že jste ho okradli. Údajně by si ho nechal na splacení dluhu, ale protože jsi zabil Fahrenheita, požaduje krev za krev. Chce, abyste našli Bobbi, zabili ji a přinesli mu 1 000 zátek jako kompenzaci. Můžete si domluvit slevu až na 200 zátek.**

Souhlaste a jedte do Hawthorne Estate. Nejedná se o oblast na mapě, ale v úkolu, který jste na mapě zvýraznili, tento dům, který je jihovýchodně od města. Uvnitř je Bobbi obklopena několika věžičkami. Spojte se s ní a rozhodněte se, co dál. Můžete na ni zaútočit a zabít ji. Můžete ji přesvědčit, aby vám dala peníze z lupy a utekla. Dá vám pouze 375 zátek s tím, že zbytek si musíte zaplatit sami. Můžete ji zabít. Samozřejmě do něj budou přidány i věže. Má něco málo přes 400 zátek. Nebo jí řekněte, ať se ztratí a že to zvládnete s Hancockem. V její skrýši je několik cetek a páska "Ladies Auxiliary Tape 5". Ať už ji zabijete nebo ne, nemusíte platit. Hancock vám ty peníze odpustí. A dokonce i to, pokud ji nezabijete. Pokud jde o Fahrenheita, chápe, že to byla součást akce. Kdybys ji zabil z osobních důvodů, šel by po tobě sám. Řekne vám, že myslel na sebe. Že se pod vlivem moci starosty mění a chce se trochu vrátit ke svým kořenům. Chce tedy s vámi vyrazit na cestu. Proto je vám k dispozici jako nový partner.

**Dokončete po dokončení úkolu, pokud jste se připojili k FahrenheitoviVraťte se do Goodneighbor a jděte za Hancockem. Za projevení loajality ve** skladu vám dá něco málo přes 100 zátek. Dodává také, že se zamyslel nad sebou a zdá se, že se ve své pozici cítí pohodlně. Stále zůstává starostou, ale uvažuje o tom, že se vydá na silnice. Nabídněte mu, aby cestoval s vámi. Nápad se mu líbí a souhlasí. Nyní je k dispozici jako nový pomocník.

## **14. Vault 81**

### **14.1. Vault 81**

Západně od Diamantového města, na druhé straně jezera (Chestnut Hilllock Reservoir) se nachází tato klenba. Vejděte dovnitř a aktivujte otevírací konzoli. Zavolají vám zevnitř a řeknou, že vás pustí dovnitř, pokud jim přinesete 3 fúzní baterie. Mohou být také téměř vybité, takže pokud nějaké máte doma, přineste je. Pokud žádné nemáte, stačí ctrl+F a podívejte se do návodu, kde jsou uvedena místa s bateriemi. Můžete si je také koupit. Až budete mít baterie, stačí to oznámit a oni vás pustí dovnitř. U vchodu je supervizorka Gwen McNamara. Dejte mu baterie, dostanete 100 zátek a úkol je splněn. Tím také získáte přístup k trezoru.

Pokud na to máte, můžete je přesvědčit, aby vás pustili dovnitř bez baterií. Nechte je pomoci kamarádovi z dalšího Vaultu. Ale musíte to zkusit, než budete souhlasit s hledáním baterií. Pak už jen znovu přiběhni, promluv si s Gwen a úkol splníš bez odměny.

### **14.2. Prohlídka Austinu**

Když sjedete výtahem dolů ze vstupní části do obytné části Vaultu, osloví vás chlapec Austin. Nabídne vám prohlídku Vaultu za 5 čepic. Můžete ho přesvědčit, aby to udělal zdarma. Pak už jen následujte. Úkol můžete zkazit pouze tehdy, když od něj odejdete nebo si s někým promluvíte a on odejde. Následujte ho, dokud se nedostanete k jeho kamarádce Erin. Tím prohlídka končí.

### **14.3. Tady Kitty, Kitty**

Když poprvé vstoupíte do Vaultu a vrátíte se k výtahu, proběhne kolem vás kočka. Možná zjistíte, že patří Erin Combesové. Pokud se vydáte na prohlídku s Austinem, skončí to u Erin a Erin se vás pak zeptá, jestli jste neviděli její kočku. Údajně ji poškrábala, křičela na ni, tak utekla. Můžete požádat o odměnu a přesvědčit ji, aby vám ji dala. Za odměnu vám slíbí plyšového medvídka, míč nebo v případě nejtěžšího přemlouvání přívěsek. Odměna se ale může změnit, i když jsem ji přesvědčila, aby mi dala plyšového medvídka. Pokud si o odměnu vůbec neřeknete, dostanete fúzní jádro. Pokud požádáte o odměnu, nedostanete ji. Po přijetí úkolu stačí vyjít ven a běžet z Vaultu dolů k jezeru (Chestnut Hilllock Reservoir). Je to nedaleko. Tam na břehu, u mola s kostrou rybáře v křesle, je kocour Ashes. Stačí se natáhnout a poslat ho domů, je to chytrá kočka. V obojku měl také GPS lokátor, takže jste ho mohli pohodlně najít. Pak už jen jděte pro Erin, která vám poděkuje a dostanete odměnu.

#### **14.4. Povídky**

V trezoru můžete chodit do třídy během dne, kdy jsou děti ve třídě. Během úkolu "Díra ve zdi" nebude učitelka Katy ve třídě. Jinak tam je, tak ji oslovte. Navrhne, abyste dětem vyprávěli o nějakých zkušenostech z vnějšího světa. Děti se vás budou ptát, jestli jste bojovali s Deathclawem. O boji v Concordu můžete vyprávět pravdu nebo si vymýšlet. Nebo můžete řeč zavést jinde. Nevadí, za vyprávění příběhu budete odměněni časopisem "Barbar Grognek".  
Vedlejší úkoly 9

#### **14.5. Díra ve zdi**

Pro tento úkol nejprve dokončete menší úkol "Tady Kitty, Kitty" a poté jděte na ošetřovnu. Dr. Jacob Forsythe vás požádá o vzorek krve. Můžete mu ho dát nebo prodat. Poté Vault několik dní opusťte. Vraťte se a jděte znovu na ošetřovnu. Dr. Forsythe a Dr. Penke se hádají. Krysa pokousala mladého Austina a oni ho nemohou vyléčit. Bobby říká, že byl pokousán v tajné části Trezoru, kterou objevil, kde našel terminál s daty, že tam pěstují viry a protilátky. Budete dotázáni, zda byste tam šli hledat lék. Následujte Bobbyho, který vás zavede k reaktoru a otevře tam tajné dveře.

Zde na vás čekají speciální krysy (Vault 81 Lab Mole Rat). Jsou tedy běžní, pokud jde o síly a útok, ale mohou vás také nakazit virem, který infikoval Austin. Je v ohrožení života, ale trvale vám způsobí pouze -10 bodů života (Moleratická choroba). Ať už jste nemoc chytili nebo ne, můžete se podívat na PipBoy na první stránce se svými statistikami. Nemoc může ovlivnit závěr úkolu. Šance na nákazu je velká bez ohledu na vaši odolnost nebo pancíř. Proto je lepší zaútočit, jakmile se objeví, a pravidelně ukládat svou pozici.

V první místnosti, kterou projdete, si můžete na počítači přečíst, že tam opravdu dělali pokusy s viry. V prvních místnostech na vás čeká nepřátelský protectron a pár věží. Pak je to přímá cesta přes krysy. Na konci se dostanete do patra haly, kde jsou po pravé straně zamčené dveře a panel chráněný heslem (expert). Můžete hacknout dveře nebo jít na konec chodby. Tam se zabíjejí poslední krysy včetně jejich matek. V poslední místnosti je na stole heslo k počítači (Vault 81 Tech Password) a na vedlejším stole je Stealth Boy. Za heslem chráněnými dveřmi je místnost, ve které je Curie. Natáhněte k ní ruku oknem. Nezáleží na tom, zda tvrdíte, že jste zástupcem společnosti Vault-Tec, nebo trváte na tom, že nejste. Každopádně vám otevře a dá vám lék na krysí nemoc. Uvnitř vedle Curie je také figurka Medicine Bobblehead. Droga je pouze 1 kus, ostatní jsou prošlé a neexistují žádné suroviny pro výrobu nových léků. Odejděte výtahem Curie vedle jejího pokoje. Pojedete do vstupní části Vaultu, kde nikoho nepřekvapí, že se otevrou dveře, které byly zavřené 200 let.

Vraťte se na ošetrovnu. Zde máte dvě možnosti. Dáte drogu Austinovi. To ho vyléčí. Jako odměnu dostanete injekční pušku (Injekční stříkačka) a místnost ve Vaultu 81 (místnost nalevo od výtahu v obytné části nad jídelnou. V pokoji je šatní skříň a police na figurky, jinak ji nemůžete upravovat). Také jsou vám všichni vděční, takže si většinu věcí z trezoru můžete vzít bez trestu krádeže. Pokud jste se ale během úkolu nakazili, budete trvale nemocní a mínus 10 bodů života. Lék si necháváte pro sebe. Můžete to udělat, ať už to potřebujete nebo ne. Pokud jste nakaženi, použijte to na sebe a budete vyléčeni. Vzhledem k tomu, že odmítnete dát drogu, Austin zemře. Všichni vás obviňují, takže nedostanete žádnou odměnu.

Curie se stane vaším společníkem bez ohledu na to, kdy úkol skončí.

Cait a MacCready: Líbí se jim, když si lék necháte pro sebe, nelíbí se jim, když ho dáte chlapci.  
Danse, Coddsworth, Hancock, Piper, Preston a Nick: Líbí se jim, když dáte chlapci lék, když si ho necháte, nelíbí se jim.

#### **14.6. Závislost**

Až dokončíte úkol "Díra ve zdi" a zachráníte Austina, vraťte se do reaktorové místnosti. Pracuje tam Tina De Luca, Bobbyho sestra. Samozřejmě, že slyšela, jak jsi zachránil Austina, takže se tě zeptá, jestli bys mohl pomoci i jejímu bratrovi. Doktorka Rachel by mu mohla pomoci, ale on odmítá a aportuje dál. Požádá vás, abyste ho přesvědčili, aby přijal pomoc lékaře.

Běžte za Bobbym, má pokoj naproti vchodu do reaktoru. Pokud se k němu budete chovat ošklivě, budete ho provokovat a on na vás zaútočí. Pokud ho takto zabijete, nikomu ve Vaultu to nebude vadit a úkol tím také neskončí. Jděte za Tinou a ona pochopí, že to asi nemohlo dopadnout jinak. Budte na ni milí a můžete ji také přesvědčit, aby šla na některou z vašich usedlostí.

Pokud se vám podaří přesvědčit Bobbyho, aby přijal pomoc, jděte za Tinou. Řekněte jí, že Bobby souhlasil a ona je potěšena. Nyní ji můžete přesvědčit, aby šla na jednu z vašich usedlostí. Pak jděte za Rachel, řekněte jí, že Bobby přijede (i když už tam je) a ona si s ním pak promluví, ošetří ho a úkol je hotový. Ale s touto verzí Tina nikdy neodchází. Možná to náplast později vyléčí, ale Tina se mnou stále zůstala ve Vaultu. Řekla, že konečně uvidí Commonwealth a opustí Vault, ale nikdy neodejde. Pouze v případě Bobbyho smrti při první možnosti.

#### **15. Opona**

Když už budete na Trinity Plaza, naladte si Trinity Tower Radio. Slyšíte volání o pomoc od Rexe Goodmana. To vám dá tento úkol. Vydejte se k Trinity Tower, vysoké budově nad kostelem. Dole je brnění Super Mutant Cowl. Už tady si vzpomenete na pár super mutantů. Čím výše postoupíte, tím více mutantů a jejich psů na vás bude čekat. Vyjděte nahoru a vyjedte výtahem. Vzadu za recepcí jsou schody nahoru. V kanceláři napravo od schodiště je pod stolem trezor (expert). V místnosti nalevo od schodiště je propadlá podlaha, pod kterou můžete slézt. Dole jsou zamčené dveře (pokročilý). Za nimi je trezor (pokročilý) a počítač (nováček). Trezor a dveře můžete otevřít počítačem – z recepcie můžete seskočit výtahovou



kabinou a nemusíte vylamovat dveře. Na sejfu je Super Mutant Waistcloth. Vyjděte po schodech nahoru. V místnosti nalevo je v rohu převrácené ledničky Super Mutant Leg Guardians. V místnosti vpravo je trezor (expert). Vedle je také propadlá podlaha, po které se jde i o patro nahoru. Sem vyjedte výtahem.

V prvním patře s výtahem se na recepci nachází Super Mutant Leg Armor. Ve třetím patře je u nahrávacího pultu trezor (expert). Pak už jen vyjděte do pátého patra. Je tu Fist, vůdce supermutantů. Zabijte ho a vezměte mu jeho minigun. Před stolem se zbraněmi je Super Mutant Heavy Armor. Na stolku v truhle je klíč (Trinity Tower Cell Key). Rex Goodman a super mutant Strong, který byl zavřený za to, že se zastal Rexe, jsou zde také zavřeni. Osvobodte je. Vypáchte dveře (master) nebo je odemkněte klíčem z truhly. Objeví se několik dalších nepřátelských mutantů. V cele, kde byli drženi Rex a Strong, je figurka útoku na blízko (Melee Bobblehead) a scénář Macbetha. Pak už jen sjeďte externím výtahem dolů a oba jsou zachráněni. Cestou dolů musíte zlikvidovat pár supermutantů v mezipatrech, podél kterých budete projíždět. Když zastavíte, musíte se probojovat o jedno patro výš k dalšímu venkovnímu výtahu. Stačí sejít dolů a jít celou cestu dolů společně. Tam ti Rex poděkuje a odejde. Tím úkol končí. Za odměnu od něj dostanete šaty. Šaty Agáty, pokud jste žena, oblek Regalia, pokud jste muž. Zároveň bude Strong k dispozici jako váš nový společník.

## **16. Vault 75**

Na severovýchodě je blízko sebe skupina měst: Malden Center, Medford Memorial Hospital a Slocum's Joe Corporate HQ. Nad Slocumovým Joem je Maldenská střední škola. Škola je víceméně prázdná a z větší části nepřístupná. Vběhněte v něm do suterénu (Malden Middle School Basement), který vás přesune dovnitř. V suterénu zjistíte, že se nachází vchod do Vaultu 75. Tím se také změní symbol tohoto bodu na mapě a název školy bude na mapě nahrazen názvem Vault 75. Ve Vaultu čekají Gunners. Zabijte první a sjeďte výtahem dolů. Získáte tak úkol "Vault 75", ve kterém musíte Vault prozkoumat. Vpravo pokračujte chodbou. V něm vpravo zkuste aktivovat čtečku karet u dveří a úloha změní cíl pro vyhledání přístupové karty. Pokračujte do jídelny. V něm v zadní části vpravo projděte chodbou se skříňkami a na konci vás chodba dovede na konec do několika místností, ve kterých jsou jen drobnosti a pár nepřátel. Vlevo pokračujte až na konec jeskyně. V jeskyni měl Vault místo pro nácvik střelby a v budově imitující bistro velitele nepřátel. Nahoře má bistro přístupovou kartu v kufríku na polici. Vraťte se s přístupovou kartou a otevřete dveře. Za nimi jsou další, kde potřebujete administrátorskou kartu. Naproti nim vystoupejte po schodech nahoru. Zde přímo naproti vám se proboujete přes několik nepřátel až do poslední místnosti. V něm je vědecká figurka (Science Bobblehead). Také jeden z nepřátel zde má u sebe administrátorskou kartu. Vraťte se ke dveřím, které jste otevřeli pomocí karty, a otevřete další dveře s novou kartou správce. V první místnosti je počítač hlavního vědce. Z něj se dozvíte, o čem Vault skutečně byl. Pokračujte až do kanceláře nadřízeného. Podívejte se na počítač hlídače a úkol "Vault 75" splníte ve 200 zážitcích.

## **17. Zde jsou příšery**

Přejezd do výčepu Shamorck. Tam vás zavede úkol "Trouble Brewin" od společnosti Goodneighbor. Jděte kousek na jihovýchod od budovy. Na břehu jsou čtyři mola, jsou pěkně vidět na mapě. Třetí odshora je Donny Kowalski. Když se přiblížíte k chlapci, zeptá se, jestli jste viděli to obrovské oko ve vodě. Řekne vám o příšerě, kterou zde údajně zahlédl, a i když mu moc nevěříte, zapíšete si to jako questy, které mají příšeru otestovat. Stačí skočit do vody

před Donnym a plavat k vraku lodi. Tam můžete vidět periskop trčící nad vodou. Doplavte k němu a objevíte ponorku Jang-c'-ťiang. Vstupte do něj a promluvte si na můstku s ghulem, bývalým čínským kapitánem Zaem.

Mluvte sami se sebou a on vás požádá o pomoc, když nebudete nepřátelští. Potřebovalo by to tlumicí cívku (tlumicí cívka). Než se dohodnete, dohodněte se na odměně. Přesvědčte ho, aby vás odměnil. Při prvním přesvědčování nabízí 4 svazky předválečných peněz. Za druhé, 200 zátek. Za třetí, jeho důstojnický meč (Zaův meč). Dokonce ví, kde ji najít. V železárnách Saugus. Úkol "Z ohně" vás tam také může zavést. Pozor na lupiče v budově. Z první haly stačí jít do druhé (terminál postoupí, nebo z prvního patra otvorem ve zdi) a v ní do samostatné, malé části slévárny (Vysoká pec Saugus). Na vyhlídkové plošině nad velkým slévárenským kotlem je umístěna skříň s vybavením. Na zemi vedle něj je zásobník "Plotové ploty" č. 3 a na ovládacím panelu na stěně vedle krabice je výbušná figurka (Explosive Bobblehead). Tam v rohu haly (napravo od vchodu) stačí seběhnout dolů po vyhlídkové plošině. Na stěně je pouze světlo a vlevo velký ventil (Dampening Rod Sleeve). Aktivujte ji a získáte tlumicí cívku. Vraťte se a podejte cívku Zaovi.

Nyní stále potřebuje bojovou hlavici ze dna ponorky. Odmítá tam jít, protože tam jsou divocí ghúlové, bývalí členové posádky, které nechce zabít. Jděte s kapitánem dolů a otevřete dveře do spodní části ponorky napravo od něj přes terminál. Zde se připravte na ozařování a místo toho si vezměte léky proti ozáření nebo dokonce protiradiační oblek. V přízemí v první hale před místností s kapitánem je terminál (master). U vchodu do jídelny je terminál (expert). Oba vás dovedou až sem k prvnímu důstojníkovi. Pokud je tedy nechcete hacknout, stačí vyjít nahoru přes jídelnu, kabinu posádky a za ní dolů a rovnou za důstojníka.

Cestou samozřejmě musíte zlikvidovat jak ghúly, tak důstojníka (zářící talár). Na chodbě s důstojníkem otevřete kryt a vezměte si hlavici. Vraťte se za kapitánem. Řekne vám, co je třeba udělat, takže stačí jít k jádru reaktoru před místností. Nejprve do ní vložte tlumicí cívku a poté bojovou hlavici (pokud začnete s hlavicí, zničí to ponorku i vás).

Když spustíte reaktor, stačí znovu oslovit kapitána. Pokud ho přesvědčíte, dostanete dohodnutou odměnu (peníze a/nebo dokonce oční víčka a/nebo dokonce Zaův meč). Navíc vám to dá i další odměnu. Tři naváděcí majáky (Homing Beacon). Můžete je házet na nepřátele venku a on vystřelí taktickou raketu z ponorky na místo. Zbývají mu ještě tři panáky, a tak vám je za odměnu nabídne.

Tím je úkol splněn. I když řekl, že se plánuje vrátit do Číny, zůstane tady, pokud se budete chtít vrátit pro něco na ponorce. Můžete také vystoupit na břeh za Donnym. Nepotřebujete to, ale můžete mu říct, že jste prozkoumali jeho příšeru. A můžete mu říct pravdu o ponorce, nebo si vymyslet příběh o monstře, které vás sežralo a vy jste se z něj museli vyříznout. Jinak tu necháte Donnyho samotného, i když máte spoustu usedlostí a lidí, kteří se o něj starají, ani vás to nenapadne.

## **18. Cambridgeské polymerní laboratoře**

Vstupte do lobby. Za recepcí je malý prostor a napravo vedle konvice na kávu je Vault-Tec Lunchbox. Když vstoupíte do budovy, přivítá vás robot Molly a zeptá se, zda jste přišli do

práce. Řekněte ano a zeptejte se, zda máte předchozí zkušenosti s polymery. Nemusíte: zaměstná vás jako uklízečku (dostanete mop a kombinézu Mechanic Jumpsuit). Máte: zaměstná vás jako výzkumného pracovníka (dostanete destičky na papíře a skořápku Lab Coat). Pokud ji přesvědčíte, že vás potřebují, najme si vás jako koordinátora prodeje (dostanete pero a oblek Dirty Tan). Pokud jí vyhrožujete, zaměstná vás jako ochranku (dostanete obušek, maskáč Dirty Army Fatigues a sluneční brýle Patrolmana se rozbijí). Zeptá se, zda chcete také prezentaci o společnosti. Můžete odmítnout. Pokud přijmete, jděte do vedlejší místnosti za Molly a posaďte se. Poslechněte si její přednášku a pak ji sledujte. Projdete kuchyňkou, ve které se nachází Nuka Cola a Nuka Cola Quantum. Vezme vás do přechodové komory a zamkne vás, když vejdete dovnitř. Zdá se, že na příkaz ředitele musí všichni pracovat přesčas, dokud není projekt dokončen. To, že jsou všichni mrtví, jí zřejmě uniklo.

Vstupte do místnosti před vámi. Podívejte se na aplikátor polymerního povlaku. V něm se dočtete, co potřebujete pro další pokus (hydrid lithný a zlato). Vedle počítače jsou dva otvory pro vkládání vzorků. Pro počítač je neidentifikovaný vzorek 11317. Vložte jej do otvoru poblíž počítače a naskenujte jej v počítači, abyste zjistili, co to je. Je to kyselina chlorovodíková. Naskenujte další vzorky, které najdete tímto způsobem. Vstupte do haly za pokojem. Zde se připravte na divoké ghúly ve vstupní hale a postranních místnostech. Naproti vám jsou dva pokoje. Vlevo je na polici vzorek 3111 (hydrid lithný). Na polici je také protiradiační oblek (Hazmat Suit). Vpravo pod oknem je vzorek 413 (Gallium). V místnosti vedle vpravo je vzorek 65 (wolfram) a terminál (nováček), který hacknete a otevřete s ním dveře naproti. Ty jsou v místnosti vedle místnosti s počítačem. Projděte otevřenými dveřmi do této místnosti, kde je Zářící. Zabijte ho a sundejte U-238 z police.

Vedlejší úkoly 11

Vyjděte z haly v patře. Na stole je počítač (nováček nebo heslo pro zadržování radioaktivity), pomocí kterého můžete otevřít sejf (expertní) vedle počítače. K dispozici jsou dva pokoje. Můžete přeskočit na ten vpravo, protože tam není žádné patro, a odemknout ho pomocí terminálu (expert). V místnosti vlevo je vzorek 49 (kobalt). U stolu je mrtvola (Trilby Hat, Sluneční brýle), která se zřejmě otrávila (na stole Čajový šálek, Čajová konvice, Jed na krysy). V této místnosti můžete po zapuštěné části stropu do ventilační šachty. Průlez vede do protější místnosti, takže pokud nechcete hacknout terminál u dveří zvenčí, můžete tam jít takto a otevřít dveře zevnitř. V místnosti je vzorek 611 (zlato). K dispozici je také počítač (Bergmanův terminál), který můžete použít, viz níže. Na vedlejším stole je také heslo (Heslo Radioaktivního Zadržování).

Pokud si nechcete hrát s testováním, použijte Bergmanův počítač a vyberte obranný systém zařízení a tam se spustí v případě vniknutí zařízení. Tím se otevrou dveře, které za vámi Molly zamkla, a můžete odejít. Ale také aktivuje obranu a útočí na věže a také na Molly.

Pokud nechcete zapínat bezpečnostní systém, můžete dokončit průzkum. Vraťte se k počítači. Napravo od něj je otvor pro izotopový vzorek. Tam byla umístěna U-238. Vlevo umístěte zlato (vzorek 611 z horní místnosti) a hydrid lithný (vzorek 3111 z místnosti vlevo v přízemí) do dvou otvorů pro chemická činidla (chemické činidlo). Jakmile vložíte všechny tři věci, aktivujte polymerovou sekvenci na svém počítači. Napravo od počítače se otevře okno, ve kterém se objeví kus energozbroje (Piezonucleic Power Armor Chest), kterou si vezmete. Běžte to ukázat Molly a řekněte, že projekt je úspěšně dokončen. Pustí vás ven a řekne, že vás režisér bude

chtít vidět. Následujte ji nahoru, kde odemkne (hlavní) dveře řediteli. Za nimi je divoký ghul "Ředitel". Zaútočí na vás, tak ho zabijte i s Molly. Molly se režisérovi omluví. Za dokončení projektu vám vyplatí bonus (25x předválečné peníze) a po dokončení projektu vám oznámí, že vás propouští. Molly se vypne a je jako zničená. Úkol je tak splněn. V ředitelně je na stole také "Massachusetts Surgical Journal" č. 6. Na podstavci v rohu kanceláře je fúzní jádro.

## **19. Bunker Hill**

### **19.1. Brent Savoldi**

V Bunker Hill pracuje barman Joe Savoldi. Pohovor a zeptejte se na práci. Říká, že by se mu líbilo, kdybyste našli nějakou vzpomínku na jeho dědečka Brenta. Byl to Minuteman a zemřel v bitvě u Maldenu. Z nějakého důvodu máte GPS souřadnice těla jeho dědečka. Přejezd do Old Gullet Sinkhole, severně od Bunker Hill. Věcí je několik, viz popis areálu. Hlavní pro vás je, že dole ve velké díře může být Deathclaw. Můžete se tomu vyhnout. V díře stačí skočit do vody, která teče pod zemí. V jeskyni v podzemí se nachází kostlivec u vody a klobouk (Klobouk dědečka Savoldiho). Sundejte klobouk, probojujte se chodbou mezi ghúly a vyjděte z podzemí do domu. Smekejte před Joem. Dá vám 150 zátek, nebo 200, pokud jste ho přesvědčili. Pokud jste členem Minutemana, nechá vám také klobouk.

### **19.2. Deb a ghulovia**

Na usedlosti Bunker Hill prodává Deb. Zeptejte se jí na práci a ona vám bude vyprávět o ghúlech na výcvikovém dvoře Národní gardy. Dohodněte se na odměně (125; 175; 225; 300 zátek) a skočte do toho, abyste ji vyčistili od ghúlů. Viz popis oblasti. Zavede vás tam i úkol Bratrstva oceli "Ztracená hlídka", a pokud jste ho již plnili, mohli jste se tamních ghúlů zbavit. V takovém případě, po odsouhlasení odměny, řekněte Deb rovnou, že jste se o to postarali a je hotovo.

### **19.3. Zellerovův gang**

Když v Bunker Hill splníte úkol pro podnikatelku Deb, řekne vám, abyste skočili za Kesslerovou, někdo jako vy by se k ní hodil. Kessler je vůdce Bunker Hill, který vás přivítal u vchodu. Když se od Deb dozvěděla, že se o sebe dokážeš postarat, nabídla ti práci. Platí usedlostem za to, že nechají svou usedlost a karavany na pokoji. Zeller si ale řekl o další peníze a karavany stejně napadl. Takže se o něj musíte starat. Jděte do přípravné školy East Boston. Budova základní školy je plná obyvatel. Zabijte je. Ve druhém patře je také Zeller, kterého se můžete zbavit. V postranní místnosti zajali lidi z karavanu (nováček). Na stole vedle pracovního počítače je klíč od celnice. Jakmile zabijete všechny nájezdníky, osvobodte zajatce a vraťte se, abyste to nahlásili Kesslerovi. Kromě dohodnuté odměny máte nyní možnost postavit ve svých usedlostech "Trader Caravan Post", místo pro karavany z Bunker Hill.

## **20. Lidská chyba**

Východně od Lexingtonu, na východním břehu vody, se nachází usedlost Covenant. Před vchodem je Swanson. Než vás pustí dovnitř, musíte si udělat test. Stačí si s ním promluvit, posadte se na židli, když souhlasíte s testem, pak odpovězte na otázky a on vás pustí do komplexu. Uvnitř je Honest Dan, který se přiznává místním. Promluvte si. Řekne vám, že byl najat starým Stocktonem, aby našel jeho ztracenou karavanu, konkrétně jeho dceru Amelii, která zřejmě přežila masakr karavany. Zobrazí se vám seznam karavanů "Podrobnosti o

karavanu". Jeďte severovýchodně od města po silnici a tam narazíte na přepadenou karavanu. V lednici najdete Deezerovu limonádu (kterou každému jednou denně poskytuje robot v Covenantu), což je jasný důkaz, že byli na usedlosti. I když to lidé popírají.

Nyní je třeba usedlost prozkoumat. V prvním domě zleva je na stole Jákobovo motto. Jacob Orden má u sebe klíč od kanceláře. Nachází se v budově na konci naproti hlavní bráně. Můžete mu ukrást klíč, nebo vypáčit dveře (pán). Uvnitř je počítač (master nebo heslo z Jákobova domu). Uvnitř se podívejte do počítače a zjistěte, kde se nachází tajný komplex. Jinak jsou samozřejmě krádeže, páčení zámků a hackování počítačů zločiny, které se mohou znelíbit některým vašim společníkům a mohou také přimět obyvatele usedlosti, aby na vás zaútočili. V opačném případě se můžete o komplexu (sloučenině) dozvědět několika způsoby. V kanceláři s počítačem je vlevo rádio. Pokud máte Lucky 9, může ji zapnout a vy se o ní dozvíte. V kanceláři si také můžete prohlédnout knihovnu s knihami o vyrovnávání se se ztrátou a celou vedle pokoje. V obchodě Penny Fitzgeraldové je v odpadkovém koši dopis "Covenant Reminder". Stejně je to i na nočním stolku v prvním domě nalevo od vchodu. Pro obyvatele jsou zde pokyny, jak se chovat. Můžete se zeptat Penny Fitzgeraldové na karavanu, a pokud ji přesvědčíte, řekne, že pokud jí něco udělali, zasloužili si to. A zmiňuje se i o komplexu. Je tu také Talia McGovern. Zeptejte se jí na syntezátory a pak jí řekněte, že jejich test nestačí. Lži, že Dan je synt a pracuje pro institut. To ji vyděsí a odhalí, že pokud se Dan dozví o komplexu a zajatci, nastane problém. Pokud ji vyděsíte jinými tématy o syntezátorech tím, že s ní budete mluvit, nebude se s vámi chtít bavit.

Nezáleží na tom, jak se o něm dozvíte. Koneckonců, vždy musíte použít počítač, abyste věděli, kde to hledat. Když víte o komplexu, můžete to říct Danovi. Půjde tam s vámi. To znamená, že se vydá na cestu a počká na vás na místě. Na cestě ven vás po odhalení komplexu zastaví Jacob Orden a nabídne vám úplatek ve výši 100 zátek, pokud přestanete vyšetřovat.

Vedlejší úkoly 12

Pak jděte před Úmluvu k vodě. Naproti můžete vidět tři kanálové trubky na druhé straně. Prostřední postrádá mřížku, takže s ní jděte dovnitř. Na začátku jsou stráže v čele s Mannyem. Můžete je přesvědčit, aby se s vámi pokusili uzavřít dohodu. V takovém případě vás Manny odvede k bossovi. Stačí ho následovat. Pokud je nepřesvědčíte nebo se rozběhnete přímo k nim, zaútočí na vás a vy se budete muset probojovat až k hlavě zařízení. Pokračujte tedy chodbou dolů. Za prvními dveřmi vpravo (mistr) je vědec Blythe a na stole je disk "Subject 12 Baseline". Pokračujte chodbou do menší haly. Vlevo je generátor, ve kterém je fúzní jádro. Vpravo za dveřmi (master) se dostanete do cel. Na stole před nimi leží disk "Testování předmětu 12". Z přední části cel se sem dostanete zadní chodbou ke dveřím, které jsou zde zevnitř zavřené. S nimi se můžete vrátit do haly. U dveří je ale také místnost, kde je počítač s několika informacemi. Na stole vedle je disk "Předmět 12 Debrief". I když nebojujete, ale následujete Mannyho, nic se nestane, pokud neuvidí, že se vám líbí zámky, nezastaví vás, i když jste v těchto prostorách. Pokud bojujete, vezměte si klíč od svých těl a zámky se vám nemusí líbit. Část vyhlídkové plošiny v hale bude snížena, takže stále musíte projít těmito zamčenými dveřmi, abyste se dostali za mezeru ve vyhlídkové plošině.

Nakonec se seznámíte s doktorkou Roslyn Chambersovou. Ona, stejně jako ostatní v Covenantu, přežila útoky a masakry syntů. To ospravedlňuje jejich nenávisť k syntezátorům. Chtějí je všechny vyhladit. Aby je mohli identifikovat, zkoušejí psychologický test. Problém je v tom, jak sama přiznává, že někdy test identifikuje člověka i jako syntezátora, což odhalí až

pitva. Nyní se musíte rozhodnout, co dělat.

Pokud se s lékařem dohodnete, pustí vás. Pokud je s vámi Honest Dan, zaútočí na vás a vy ho musíte zabít. Počkejte, až doktor zabije Amelii Stocktonovou, a oslovte ji. Za to, že ukážete, že jste s nimi, vám dá 300 zátek a úkol je splněn. Když prohlédnete tělo nebohé Amélie, najdete v něm syntové komponenty, které potvrzují, že byla synt. I když o tom nevěděla (což by vám zase starý Stockton mohl potvrdit v případě opačné strany). Vraťte se do usedlosti a oslovte Jacoba Ordena. Ocení váš přínos a podporu jejich věci. Na oplátku jako usedlost přecházejí na Minutemanov, a tak je vám usedlost k dispozici.

Pokud odmítnete, zaútočí na vás a vy ji musíte zabít. Pokud jste sem přišli po dohodě s Mannym, musíte také porazit všechny strážce. Pak použijte počítač v místnosti s doktorem a otevřete celu s Amélií. Vyděšená uteče. Pokud je Dan s vámi, stačí ho oslovit a on vám za odměnu dá 300 zátek. Úkol dokončen. Pokud jste nevezli Dana, záhadně zmizí. Poté máte za úkol vydat se na Bunker Hill, kde se nachází starý Stockton. Poděkuje vám za záchranu své dcery (pokud o to požádáte, potvrdí, že je to syn) a dá vám odměnu 300 zátek. Tím je úkol dokončen. Vrať se na usedlost a tam jsou všichni obyvatelé nepřátelsky naštvaní (chudí lidé, jejichž synové bijí své rodiny), takže je musíš všechny zabít. Když je zabijete, můžete Covenant použít jako usedlost pro sebe.

Nemáte způsob, jak to ukončit na obou stranách. I když se nenápadně propíříte do Améliiny cely a vypáčíte ji, všichni budou nepřátelští. Jsou to latentní telepati a vycítí, že jste to byli vy, kdo otevřel její celu. Stejně tak, i když nikdo v komplexu nepřežije, osadníci v Covenantu jsou také telepati a budou vědět, že za to, co se děje, jste zodpovědní pouze vy.

## **21. Dítě v lednici**

Na jihovýchodě celého areálu se nachází školní komplex University Point. Nachází se na východním břehu. Ponižení je Neponest Park. Hlavní silnice, která vede dále na jih, vede k ruinám Quincy, vede kolem univerzitního komplexu. Jedte přímo z University Point po silnici (na mapě po užší silnici, ne po hlavní silnici). Hned pod univerzitou je zničené vícepodlažní parkoviště. U silnice je zničený dům. A hned před domem je lednička, ze které můžete slyšet hlas, když se přiblížíte.

Dostanete menší úkol "Zkontrolujte hlas". Billy slyší z ledničky, jak vás prosí, abyste mu ji otevřeli. Je prvním dětským ghulem v herní sérii Fallout. Ghúlové jsou neplodní, ale žijí dlouho. Sex může mít, pokud si pamatujete z předchozích her. Ale děti ne. Vznikají při silném ozáření. Mnozí z nich jsou stále původními obyvateli z doby před válkou. To vysvětluje, proč je Billy stále naživu. Ale je nenormální, aby byl při smyslech. Kdyby byl 200 let zavřený sám v tak stísněném prostoru, zbláznil by se. Kromě toho musí ghu jíst. Dokonce i zombie musí jíst. Potrava je energie pro živý organismus. Nevadí, že nestárnou, koneckonců i v předchozích Falloutech měli ghúlové farmy a prodejce jídla. Bullet (za chvíli) vám řekne, že nepotřebují jíst, ale je to nesmysl. Takhle role působí, jako by ji přidali na konec vývoje v domnění, že to bude vtipné. Jako další odkaz na Indiana Jonese, který se schovával v lednici. Ale i vtip musí mít nějaký reálný základ, aby byl vtipný.

No, nic, po rozhovoru odstřelte dveře ledničky a osvobodte ho. Řekne vám, že bydlel v Quincy, tak mu nabídněte, že ho tam vezmete. Stačí se vydat po hlavní silnici směrem na jih.

Vede přes Quincy Ruins, místo obývané Gunners, takže se mu vyhněte. Hned za ním je dále po silnici Peabody House. Billyho rodiče stále žijí v domě Peabodyových. Gunner Bullet vás zastaví na cestě. Rád by koupil Billyho. Nabízí 200 zátek, protože ghúlům nevádí radiace a nemusí jíst (), takže jsou dobrými otroky. Pokud chcete, můžete zvýšit cenu (250; 300; 350) a prodat. Tím je tento úkol splněn. Pokud se pak dostanete kolem Bulleta a Billyho, mohou si vás všimnout ostatní střelci a zaútočit na vás. Billymu se podaří uprchnout. Pokud za ním poběžíte, můžete ho odvézt až k jeho rodičům. V takovém případě se Bullet objeví venku a bude požadovat ghúly, jak je popsáno níže. I když se pokusíte ghúly prodat, Bullet na vás zaútočí, a pokud ho zabijete, Matt vás odmění. V takovém případě vám může zůstat aktivní úkol - odvézt Billyho k rodičům, což patří mezi drobné úkoly. To se ale nedá splnit. Splníte to cheatem bez uvozovek "setstage MS01MiscObjSold 20". Pokud zabijete Bulleta hned po prodeji Billyho, můžete ho odvézt domů a splnit tento malý úkol a dostanete odměnu.

Pokud Billyho neprodáte, nebo se mu úplně vyhnete, přiveďte ho do domu rodičů Carol a Matta. Když se ona a její syn pozdraví, objeví se venku Bullet s posilami a chce ghúly. Můžete ho přesvědčit (těžké), že jsou pryč a on odejde. Jinak s ním prostě musíte bojovat a zabít ho. Pak vám Matt Peabody, Billyho otec, dá 250 zátek za záchranu jejich syna. Nebo mu můžete říct, aby si je vzal. Pak odejděte, pohybuje se po mapě někam jinam. Tím bude úkol splněn. Samozřejmě bez nároku na odměnu. Když se vrátíte do jejich domu, ghúlové jsou pryč, stejně jako Bullet, ale v domě se utáboří několik střelců, kteří na vás okamžitě zaútočí.

## **22. Poslední plavba ústavy U.S.S.**

Východně od Bunker Hill je loď na troskách budov. Když se k němu přiblížíte, osloví vás robot Lookout s tím, že jste naverbováni do armády a máte se hlásit kapitánovi lodi. Vstupte do ruin domu, v nich po schodech nahoru a podél trupu lodi dopředu, kde jsou v trupu padací dveře. Nastupte s nimi do člunu. Vydejte se do podpalubí mezi roboty až na palubu. Je tu sentry bot, kapitán, který si říká Ironsides. Řekne vám, že od vás jako vojáka potřebují pomoc. Budete označen za vojáka, protože máte záznamy z doby před válkou. Když domluví, loď je napadena lupiči. Pomůžete je odpuzovat. U mastera můžete aktivovat spínač a vypálit salvu z děl. V opačném případě je zasáhněte svými zbraněmi. Ale pozor, roboti nechápou pojem "přátelská palba" a pokud je zasáhnete, zaútočí na vás. Proto vynechejte Fat Many, granáty a podobné vtípy.

Po boji se vraťte do podpalubí, kde na vás čeká Bosun. Promluvte si a chce, abyste opravili kabeláž na třech místech. Nedaleko od něj vyjměte nové napájecí kabely z kovové krabice. Poté otevřete tři poklopy. Pokud máte inteligenci vyšší než 3, můžete opravit starou kabeláž a ponechat si nové kabely. Nebo použijte nové. Až to opravíte, vraťte se do Bosunu. Řekne vám, že rekuperace energie odhalila další problém. Cívku výkonového relé je třeba vyměnit. Je to běžný, náhodný objekt, který už možná máte. Pokud nějaký máte, můžete jej vyměnit ve skříni na zdi poblíž Bosunu. Nebo pokud máte inteligenci nad 5, můžete opravit starou cívku. Jakmile to bude opraveno, skočte do Bosunu, aby vám poděkoval.

Poté přejděte do spodní části palub za navigátorem. Řekne vám, že lupiči ukradli jejich navigační čip a potřebují ho zpět. Skočte k budovám poblíž lodi. Existuje skupina lupičů vedená Daviesem a Mandy Stilesovými. Promluvte si s Mandy. Chce přepadnout loď a využít vás, protože tam máte přístup. Když jí řeknete, že jste s Ironsides, už se s vámi nebude bavit. Čip mají ve skřínce v troskách domu, který obývají. V takovém případě jej musíte ukrást.

Nejsou to jen nějakí kopáči, ale ovládají magii. I když žeton ukradnete tak, že si toho nikdo nevšimne, očarovaná krabička jim řekne, že jste to byli vy a zaútočí na vás. Když Mandy řekne, že jim pomůžete, dá vám čip. Zatím se nic neděje, stále se můžete rozhodnout, že jim pomůžete později. Pokud tedy řeknete, že jim pomůžete, můžete si čip beztrešně vzít. Dobrým klukům z vašich partáků se nelíbí, když souhlasíte s tím, že Mandy pomůžete (i když to tak nemyslíte), ale neradi kradou ani oni. Někteřím lidem se prostě nevejdete.

Jakmile budete mít čip, přeneste jej na palubu a vložte jej do základního naváděcího systému. Poté se obraťte na navigátora, který se k vám přesunul na palubu. Za odměnu vám dá 250 zátek. Potřebuje ještě opravit naváděcí radar, který potřebuje nový vysílač. Pokud máte inteligenci 9, můžete opravit rozbitý radar. Pokud nejste dostatečně chytří, pak máte na mapě polohu místa, kde se vysílač může nacházet. Stačí tam skočit a vzít to, vrátit se a nainstalovat. Jako odměnu obdržíte od navigátora dalších 250 zátek.

Nakonec se obraťte na kapitána. Chce od vás pouze ložiska pro turbočerpadlo (FLL3 Turbopump Bearings). Získáte umístění náhodné továrny, kde se nachází. Skočte tam a vezměte si to.

**Pokud jste se dříve dohodli s Mandy, skočte po ní, až získáte ložisko pro čerpadlo. Davies to upraví na třesk. Jděte na palubu a do kapitánovy kajuty, od které vám dal klíč. Ve své kajutě má na stole časopis "U.S. Covert Operations Manual" č. 2. Na zeď naneste na zařízení poškozené ložisko. Jděte na palubu a řekněte Ironsidem o splnění úkolu. Jako odměnu dostanete 500 zátek.**

Stále musíte zapojovat energii do trysek. Jděte za Mandy a ona vám potvrdí, že jsou připraveni k útoku. Jděte s Mandy nahoru do domu a aktivujte vypínač na rádiu. Rakety explodují a zničí obranu lodi. Vběhněte na loď spolu s lupiči a zabijte všechny roboty, včetně Ironsideů na palubě. Po boji jděte pro Mandy. Řekne vám, že hlasovali a hlasovali, že se s vámi nebudou dělit a že vás zabijí. Chcete-li úkol dokončit, stačí zabít lupiče, včetně Mandy a Daviese. I když na vás nezaútočí hned.

**Pokud jste se s Mandy nedohodli, nebo pokud jste nesouhlasili, ale nechcete se s ní spojit, vraťte se na loď. Jděte na palubu a do kapitánovy kajuty, od které vám dal klíč. Ve své kajutě má na stole časopis "U.S. Covert Operations Manual" č. 2. Na stěnu aplikujte na zařízení ložisko. Jděte na palubu a řekněte Ironsidem o splnění úkolu. Loď je znovu napadena lupiči. Pomůžete je porazit. Stejně jako dříve můžete používat kanóny lodi, ale jinými zbraněmi nesmíte zasáhnout roboty.**

Když zlikvidujete útočníky, oslovte kapitána a budete odměněni dělem "Broadsider", dělem střílejícím dělové koule. Také vás požádají o připojení napájení z generátoru do jejich trysek. Vyskočte na ulici před lodí a vstupte do budovy vlevo. Vylezte po schodech na střechu a aktivujte spínač generátoru na terase. Člun odlétá a naráží do střechy budovy za vodou. Tím je úkol splněn. Loď je nyní na střeše budovy hned vedle Fanuil Hall. Dole v budově je výtah, který se dá vzlétnout. Na lodi vám kapitán ještě jednou poděkuje za pomoc. I když jsou stále v troskách, považuje to za úspěch a věří, že ještě jeden nebo dva starty a budou v moři. Opět vás odmění, i když je úkol již splněn. Vzhledem k tomu, že se nevejde do podpalubí, dá vám svou kajutu. I když zcela zbytečně. Všechno je tam pořád jeho, takže vzít si cokoli (kromě časopisu) je krádež. Můžete použít pouze jeho postel, což je k ničemu. Jmenuje vás také čestným důstojníkem a za odměnu dostanete klobouk "poručíka".



### 23. Tajemné maso

Na severovýchodním poloostrově, východně od Finch Farm, jižně od Muzea čarodějnictví, je na pobřeží tato továrna. Uvnitř je majitel Theodore, který se pohádá s podnikatelkou Rylee z Vaultu 81. Ona objednávku odmítne, protože lidé jsou nemocní jeho masem. Zeptejte se ho na to. Říká jen, že má problémy s krysami, a tak mohly kontaminovat pár konzerv. Nabídněte mu, že mu pomůžete s krysami a on vám dovolí porozhlédnout se po továrně.

*Pokud jste s Rylee mluvili dříve než on (můžete ji naverbovat do své usedlosti), možná nebude mít příležitost zeptat se ho na maso a hádky. Stačí vejít do továrny nebo vyjít ven a znovu ho oslovit. Pokud to nepomůže, stačí vejít do továrny a sjet výtahem dolů, jako v úkolu, a úkol se spustí automaticky, jakmile výtahem sestoupíte.*

Ve vstupní hale jděte dozadu a tam sjeďte dopravním výtahem. Zde máte počítač, který otevírá dveře dále. Vedle nich je malý sklad s masem, kde na vás zaútočí pár švábů. Za dveřmi, které otevřete počítačem, už jsou divocí ghúlové. Probojujte se chodbami s ghúly do zatopené místnosti. Za schody je zatopená chodba. Můžete doplavat do slepé místnosti, kde je batoh, kufr a trezor (pokročilý). V opačném případě ze zatopené místnosti jděte doleva potrubím do další zatopené místnosti se schody. Vyjděte z nich a pokračujte do velké haly s ghúly. Porazte je a vyjděte po schodech do horní části haly. Vlevo je věž, vpravo pokračujte kolem generátoru, ve kterém je fúzní jádro. Tímto způsobem se dostanete zpět do první haly se ghúly, kousek od výtahu, ale do horní části na vyhlídkovou plošinu. Tady stačí doběhnout ke dveřím s řetězem.

Odvezou vás zpět do výrobní haly. V horní kanceláři je Theodore. Zaútočí na vás a své dva roboty za to, že prozradí, že konzervuje maso z krys i ghúlů. Když k němu přiběhnete a vezmete mu život, vzdá se a nabídne vám podíl na zisku. Pokud budete souhlasit, dá vám 100 zátek a úkol je splněn. Občas se za ním můžete zastavit na pár dalších zátek z prodeje tohoto odporného masa. Nemůžete mu zakázat, aby pokračoval v činnosti. Pokud s ním nesouhlasíte, nebo k němu ani nepřiběhnete, zabijte ho na dálku. Tím je úkol splněn, ale nemáte žádnou odměnu. V kanceláři vedle něj je časopis "Tales Of a Junktown Jerky Vendor" č. 4 a Figurka obchodu (Barter Bobblehead).

### 24. Objednávka nahoru

Jižně od Muzea svobody, západně od Starlight Drive In se nachází restaurace Drumlin Dinner. Venku stojí Simone a Wolfgang a dožadují se svých peněz. Uvnitř je majitelka Trudy a její syn Patrick, dlužník. Pokud se obrátíte na Trudy, požádá vás o pomoc. Nabízí 100 zátek (přesvědčit se můžete na 125; 150; 200). Pokud budete souhlasit, Simone a Wolfgang zaútočí na ni i na vás a vy je musíte zabít. Pokud nechcete zabíjet, můžete odmítnout pomoc Trudy a jít za Wolfgangem. Zastrášte ho, aby odložil zbraň. Pak ho zastrašte (střední přesvědčování), aby vám dal své peníze. A nakonec je zastrašit, aby se nepohádali (těžké přesvědčování). Pokud to zvládnete, oba odejdou a vy můžete oslovit Trudy, která vám dá 100 zátek a úkol splní.

Když půjdete za Wolfgangem, řekne vám, že naučil Patrika brát drogy a teď mu dluží hromadu peněz. Navrhne vám, abyste mu pomohli. Nabízí 100 zátek (přesvědčit se můžete na 125; 150; 200). Pokud souhlasíte s tím, že jim pomůžete, můžete se rozhodnout, zda se k útoku připojíte, nebo přesvědčíte Trudy. Pokud se rozhodneš mluvit, skoč za Trudy. Pokud jí nabídnete pomoc, bude chtít, abyste Wolfganga zabili. Pokud teď odmítnete (protože vás viděla mluvit s Wolfgangem), zaútočí na vás. Takže ji raději přesvědčte nebo zastrašte, aby zaplatila. V takovém případě zaplatí. Oslovíte Wolfganga a vezmete si odměnu. Takhle to

vypadá nejlépe, nikdo nezemře a vy zůstanete s Trudy jako podnikatelkou a Wolfgangem jako drogovým dealerem.

## **25. Ďáblův dluh**

Vydejte se do Muzea čarodějnictví, které se nachází na severovýchodě herní oblasti. Napravo od zablokovaného vchodu do Muzea čarodějnictví leží pod stromem mrtvé tělo vojáka Harta. Vezměte si její nahrávku (Private Hart's Holotape) a poslechněte si ji, abyste roli získali. Gunners si sem přišli pro něco pro Wellingham. Vstupte dveřmi do sklepa. Stačí jím projít a vyjít ven do muzea. Vlevo je na stole vedle dvou figurín "Barbar Grognač" č. 10. Jinak je tu jen Deathclaw. Můžete ho zabít nebo se proplížit kolem. Stačí si dojít na záchod, kde jsou rozbitá vejce Deathclawa a jedno zakonzervované. Vezměte vejce a disk poblíž těla seržanta Leeho (Holotape seržanta Leeho).

Až budete mít vejce a možnosti, co s ním dělat ze seržantova disku, rozhodněte se, co dál. Vejce můžete vrátit. Jděte na značené místo vysoko na severu. Severozápadně od Parsons Creamery a Parsons State Insane Asylum, západně od Recon Buncer Theta. Je tu jen malé hnízdo Deathclawů. Když se přiblížíte, slezete dolů, ale nezaútočí na vás a čekáte. Pokud vejce vrátíte do hnízda, čímž úkol splníte, pustí vás. Pokud odejdete s vejcem, zaútočí na vás. Na hnízdě je zbraň Deathclaw Gauntlet, která je pro vás jako odměna za vrácení vejce. Ale můžete to vzít a prostě odejít. Buď jděte a zabijte Deathclawa, nebo rovnou odejdete rychlým cestováním, dokud je přátelský.

Pokud chcete zákazníkovi přinést vajíčko, vydejte se do Diamantového města. V Colonial Taphouse pracuje robot Wellingham. Dá vám 200 zátek na vejce (můžete ho přesvědčit až na 300, 400 nebo 500) a také vás naučí dva recepty na Deathclaw Wellingham a Chutnou omeletu Deathclaw. Tím úkol skončí.

## **26. Vault 88**

### **26.1. Volání Vault-Tec**

Po instalaci doplňku naladte rádio Vault 88. Slyšet zprávu, že integrita byla porušena a žádají o pomoc. Vydejte se do lomů Quincy. V původní hře to byl jen lom ovládaný nájezdníky. Nyní je to stejné, až na to, že ve spodní části je vchod do Vaultu 88. Pokud se tam vydáte před úkolem, jsou to stále Quincy Quarries. Pokud objevíte Vault nebo spustíte úkol naladěním rádia, ikona na mapě se změní na Vault 88. Tam v jeskyni najdete pár nájezdníků, kteří se snaží dostat do Vaultu. Zabijte je a aktivujte ovládací panel dveří. Dveře se otevřou.

### **26.2. Lepší život v podzemí**

Hlas, který dříve varoval nájezdníky, nyní promlouvá k vám. Považuje vás za údržbu od Vault-Tec, protože jste otevřeli dveře PipBoys. Zřejmě byla zavalena troskami a abyste se k ní dostali, musíte jet pracovní stanicí. Chcete-li to však provést, musíte nejprve zrušit bezpečnostní uzávěr. Nastoupit. Vpravo je oděv Vault (kombinéza Vault 88) na modré krabici. V krabici je dalších 10 kusů. Ve Vaultu jsou divocí ghulové. Jděte přímo do bezpečnostní místnosti a aktivujte zrušení alarmu na svém počítači. Nyní jděte doleva od vchodu a pod schody je šéf bezpečnosti Andersen. Je to ghul, tak ho zabijte a vyndejte z jeho těla ovládací desku Vault-Tec. Nad schodištěm je pracovní stanice (Vault-Tec Workshop). Aktivujte jej, vložte do něj řídicí desku a již funguje.

Nyní se automaticky přepnete do konstrukčního režimu. Stejně jako když stavíte na usedlostech. Jediné, co vám zbývá prozkoumat, je prostřední chodba, která je pokryta troskami. Jděte tam a odstraňte je (trosky). Za nimi je Valery Barstow, strážce Vaultu. Ano, ještě ten původní, protože po pádu bomb se z ní stala ghoulka.

### **26.3. Vzorný občan**

Sledujte, jak vám začíná vyprávět, co se jí stalo. Z dálky se mi vybaví divoký ghul Julian. Zabijte ho. Valerij si uvědomí, že stavitelé Vaultu neměli takové štěstí jako ona. Požádá vás, abyste je zbavili utrpení. Takže zabijte pár divokých ghulů v hale. Vraťte se k Valerijovi. Řekne vám, že Vault měl sloužit jako experiment pro testování několika vynálezů, které by měly být přínosem pro celé lidstvo. Navrhne vám spolupráci. Pokud ji požádáte o odměnu, dá vám 115 kusů předválečných peněz. Když jí řeknete, že s Vault-Tecem nikdy pracovat nebudete, pochopí to a odejde. Tím, že tak učiníte, nesplníte tento úkol a nic dalšího nezískáte. Ale Vault zůstává s vámi, abyste si s ním mohli hrát a stavět.

Dohodněte se na spolupráci. Uznává vaši výhodnou pozici, protože jste ji uložili a máte zkušenosti v tomto světě. Proto vám navrhnou, aby za vás spravovali mikromanagement Vaultu, pokud dokončíte jejich plánované experimenty. Takže souhlasím. Aby mohl začít, potřebuje svůj dozorcí stůl. Postavte ho, ale ze speciální sekce. Takovou tabulku máte i mezi normálními stoly, ale pro tento úkol máte jednu z těchto tabulek s počítačem ve speciální sekci. Postavte se a až si tam Valerij sedne, oslovte ji. Říká vám, že potřebujete lidi, kteří budou experimentovat. Musíte tedy zapnout rádio Vault. Jděte nalevo od vchodu, kde jste zabili Andersena, a aktivujte spínač na zařízení. Tím se zapne rádio.

Než lidé dorazí, musíte prozkoumat Vault, což je také samostatný úkol "Prozkoumat Vault 88". Jediné, co musíte udělat, je aktivovat jedno ze tří stanovišť v tomto úkolu a obdržíte zprávu, že máte pomoci nadřízenému s pohovorem s uchazeči o pozici v Vaultu. Pak se vraťte za Valerije a u vchodu už jsou tři lidé. Přiznejte se k nim. První dva nejsou vhodné pro experimentování, ale můžete je přijmout jako osadníky. Třetí, Clem, je ochoten udělat cokoli, a tak si ho Valerij vybere pro experiment. Tím je úkol uzavřen.

### **26.4. Prozkoumat Vault 88**

Když zapnete rádio v předchozím úkolu, dostanete toto. Můžete prozkoumat tři zbývající sektory Vaultu. Severní, severovýchodní a východní. Vydejte se na sever a odstraňte velký zásyp. Projděte několika chodbami, kde na vás zaútočí krysy. Za chodbami je stanice metra. Na něm se proboujete skrz ghúly. Za vykolejeným vagónem pokračujte tunelem k severnímu pracovišti. Potřebujete řídicí desku Vault-Tec: Severní sektor. Ten se nachází u stanice metra, na polici u zdi. Stačí si ho vzít a aktivovat Severní nádraží.

Vedle severní stanice projděte chodbou. Severovýchodní oblast je již menší. Těsně pod chodbou se cesta rozděluje. Pod vámi je severovýchodní stanice u jeřábu. Aktivujte jej a zjistíte, že potřebuje řídicí desku (Vault-Tec Control Board: North-East Sector). Jděte tedy nahoru a vstupte do místnosti s ghúly. Zde se silnice rozděluje. Stačí sejít po schodech doleva a pod schody je tabule. Vraťte se s ním a aktivujte severovýchodní stanici. Rozbijte vápencovou zeď vedle ní. Za ní tlučte v chodbě škorpiónů. Rozbijte zeď a dostanete se k velké části. Jedná se o hlavní, severovýchodní část. V něm vylezte po schodech a rozbijte zásyp. Tím se vrátíte zpět do výchozího prostoru.

Vraťte se tam, kde jste získali desku, do severovýchodní oblasti. Prkno bylo dole pod schody. Koridorem zpod schodů se kolem několika krys vracíme zpět do hlavní části severovýchodní oblasti. Po schodech nahoru se dostanete k barikádě, kterou můžete odstranit, jakmile již budete mít aktivní severovýchodní sektor. je ghúlský obchod. Zabijte je a můžete se dostat ven. Tím se aktivuje lékárna University Point, což je lékárna poblíž University Point. Další přístup k vašemu Vaultu.

Vraťte se do vstupního prostoru a odstraňte zásyp v tunelu na východní straně. Projděte tunelem dolů a porazte tam mirelurkov. Vpravo máte pracovní stanici. Aktivujte ji a zjistíte, že potřebuje řídicí desku (Vault-Tec Control Board: East Sector). Deska je nahoře v tunelu. První tunel je zasypaný, ale vedle něj je místnost s ghúly. V něm je deska na polici. Použijte jej k aktivaci stanice a máte také přístup do východního sektoru. Aktivací všech tří stanic je úloha dokončena.

V rohu u vody můžete rozbít zeď u stanice východního sektoru a navázat tak spojení se severovýchodní částí. V místnosti, kde jste dostali desku na východní stanici, můžete zničit trosky za dírou ve zdi a za nimi objevíte jeskyni. Je plná uranu a vápence (jaderného materiálu a betonu), ale také škorpionů. V něm můžete rozbít další dvě boční vápencové stěny. Za tím nalevo je skupina krys, za tím napravo je sentry bot Annihilator MK.II. U pracoviště severního sektoru je rypadlo s vápencovým blokem. Za ním můžete rozbít zeď a za ní je jeskyně, ve které je Deathclaw. Za ním rozbijte další zeď. Ta také spojuje severní část se základnou a nemusíte ji obcházet metrem. Tímto způsobem máte všechny díly přímo propojené a můžete je zabudovat podle chuti.

### **26.5. Moc lidem**

Nejprve se Clem vybaví pro Vault. V modrém boxu u vchodu do Vaultu je 10 outfitů (Vault 88 Jumpsuit) a 10 PipBojů. Oslovte ho a otevře se mu inventář (stejně jako u běžných osadníků). Oblečte mu jeden oděv a rozhodněte se, že ho budete nosit). Můžete mu také dát PipBoje, ale není to nutné (ale vydělá vám to Úspěch Vault Dweller). Pak jděte na Valeryho. Dá vám plány na stavbu stacionárního kola Power Cycle 1000. Podle výzkumu nejsou cvičení prospěšná, protože lidé jsou zdravější, žijí déle a vyčerpávají zdroje Vaultu. Vědci se proto pokusili přeměnit cvičení na něco užitečného. Postavte si kolo a postavte vedle něj terminál a připojte terminál ke zdrojům elektřiny a poté jej připojte ke svému kolu. Nastavte testovací parametry v terminálu. Cyklistu můžete nastavit tak, aby dostával malé elektrické šoky, aby produkoval více elektřiny. Může dojít k úmrtí. Cyklistovi můžete nastavit, aby mu při jízdě na kole dávaly malé dávky Buffoutu, což vytvoří závislost a přiměje obyvatele, aby chtěl jezdit na kole více. Můžete si nastavit zdravou cyklistiku, která bude rezidenta uspokojovat.

Vyberte si, co chcete. Později to nebudete moci změnit, takže se rozhodněte. Pak Clem nastoupí a jede asi hodinu, než dojde ke zkratu EMF a poškodí se kolo i generátor, ke kterému je připojeno. Promluvte si s Clem. Pak opravte kolo a nakonec si promluvte s Valerijem o experimentu. Tím je tento úkol splněn. Nyní si můžete tato stacionární kola postavit jako běžnou věc. Najdete ho v části Suroviny, Vault.

### **26.6. Napajedlo**

Valery vám řekne, že pro další experiment potřebuje balíček od společnosti Hallucigen Inc, který kvůli válce nedorazil. Tak běžte do té budovy. Chemický pokus je v truhle na chodbě za

poslední místností. Pokud jste již budovu uklidili, můžete projít bočním vchodem přímo do truhly. Popis budovy patří mezi popisy míst. Vezmi si dokument a vrať se za Valerijem. Řekne vám, že tento experiment je o přestávkách na pití. Lidé cítí iracionální potřebu socializovat se, a tak se vědci pokusili využít tento neduh lidstva k něčemu prospěšnému. Postavte sodovkovou fontánu (je to jen obyčejný automat na nápoje). Připojte k němu terminál a nastavte parametry testu. Můžete upravit potlačovač chuti k jídlu. Lidé jsou šťastnější a jedí méně. Získáte bonus ke štěstí, 1 kus jídla navíc, ale může dojít i k úmrtí. Můžete jej nastavit do režimu štěstí. Získáte největší bonus ke štěstí, ale mohou se vyskytnout vedlejší účinky. To je vynález od Hallucigen. Můžete jej nastavit na běžnou konzumaci kofeinu. Získáte menší bonus ke štěstí, ale je bez drog. Vyberte si, co chcete. Později to nebudete moci změnit, takže se rozhodněte. Nechte Cleme podávat nápoje po dobu jedné hodiny a pak ho oslovte. Pak se spojte s Valerijem a vyhodnoťte experiment.

### **26.7. Vize budoucnosti**

Po předchozím experimentu si Valerij stěžuje na Hippokratovu přísahu. Říká se, že lékaři by měli brát ohled spíše na obecné dobro než na dobro pacienta. Postavte Phorofter, zařízení pro vyšetření zraku. Připojte jej k elektřině a také k terminálu a nastavte parametry experimentu.

Můžete jej nastavit na verzi s podprahovým vkládáním obrázků a verzi pro čtení myšlenek. Obojí zvyšuje štěstí, ale může způsobit smrt. Třetí verze zlepšuje zrak, takže zvyšuje štěstí, i když méně, ale nemá vedlejší účinky. Vyberte si, co chcete. Později to nebudete moci změnit, takže se rozhodněte. Pokud nastavíte negativní vliv, pacient se rozzlobí. Pokud byly předchozí testy pozitivní, můžete ho přesvědčit, aby se uklidnil. Pokud předtím nebyli pozitivní, nebo ho nepřesvědčíte, opustí Vault.

### **26.8. Paní Štěstěna**

Nakonec vám Valerij řekne, že každý podléhá chamtivosti, a na tom je založen poslední experiment. Postavte si hrací automat. Můžete jej nastavit tak, aby lidé hráli. Generuje peníze. Můžete jej nastavit do normálního režimu. Generuje to trochu peněz a trochu štěstí. Můžete to nastavit tak, aby lidé vyhrávali. Žádné peníze, ale vytváří to více štěstí. Vyberte si, co chcete. Později to nebudete moci změnit, takže se rozhodněte.

Pak jděte na Valeryho. Pokud nastavíte všechny experimenty ve prospěch lidí, pak je našťvaná a odejde. Ani ji nepřesvědčíte. Pokud jste je všechny nastavili co nejefektivněji, je potěšena. Pokud jste vytvořili většinu pro lidi a alespoň jednu pro efektivitu (i morálně, první tři jsou dobré pro lidi a poslední pro zisk), pak má smíšené pocity, ale můžete ji přesvědčit, aby neodcházela. Aby byl "Dohled" úspěšný, musíte se stát dozorcem. V tom případě nechte Valerije jít, nebo ji zabijte. A pak nahrajte svou uloženou pozici, pokud ji zde chcete.

Ať už zůstane a bude spokojená, nebo bude našťvaně odcházet, za splnění úkolu a všechny experimenty získáte jedinečný kostým z Vaultu "Legenda o Vaultu 88". Tím je dokončeno přidání dílny Vault-Tec. Můžete také sestavit Vault 88 a sestavit všechny položky, které jste testovali během experimentů.