

Wasteland 2

przewodnik po grze

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Wasteland 2

(przewodnik po grze)

autor: Arkadiusz „Skan” Kamiński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Koniec świata	4
Wasteland 1 (1988)	5
Wasteland 2 (2014)	7
Postacie	8
Podstawy rozgrywki	10
Interfejs	10
Dialogi	12
Ekran postaci i ekwipunek	13
Handel	16
Rozwój postaci	17
Tworzenie oddziału	17
Atrybuty i statystyki	20
Umiejętności	22
Cechy	26
Powszechne	27
Umiejętności bojowe	28
Umiejętności wiedzy	33
Umiejętności ogólne	35
Przymioty	38
Drużyna	42
Zarządzanie drużyną i werbowanie nowych członków	42
Towarzysze	44
NPC, których można przyłączyć do drużyny	45
Kontuzje i śmierć	58
Eksploracja	59
Poruszanie się po świecie Wasteland	59
Ważne miejsca	62
Walka	65
Podstawowe informacje	65
Pancerz i osłona	66
Opcje walki	67
Taktyka w starciach	69
Zestaw porad przed wyruszeniem na pustkowia	72
Wasteland 2 - wymagania sprzętowe	77

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

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

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

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Przewodnik po *Wasteland 2* to pierwsza część naszego dużego poradnika do tej gry. Zawiera ona opis najważniejszych elementów tego tytułu. Dowiesz się z niego, jak wygląda ogólny zarys fabuły oraz historia z poprzedniej odsłony serii. Szczegółowo opisano również interfejs, system dialogów czy proces kreacji postaci. W poradniku zawarto także informacje o atrybutach i statystykach sterowanej przez gracza postaci oraz dostępnych umiejętnościach. Dowiesz się także jak sformować dobrą drużynę, która poradzi sobie ze wszystkimi zagrożeniami czekającymi w brutalnym świecie *Wasteland 2*. Każda z możliwych do dołączenia postaci została szczegółowo opisana, wraz z posiadanymi przez nią statystykami. Istotne znaczenie ma również rozdział na temat eksploracji, który ułatwi ci poruszanie się po zniszczonym świecie. Ostatni duży dział poświęcony został walce, czyli jednemu z najważniejszych elementów gry. Opisane zostały m.in. polecane taktyki, system osłon czy dostępne opcje. Poradnik kończy się przydatnymi poradami, które przydadzą się każdemu Strażnikowi. *Wasteland 2* to druga część gry RPG wydanej w 1988 roku, nazywanej "matką post-apokaliptycznych rolplejów". Stworzeniem drugiej odsłony zajęło się studio InXile Entertainment, które pieniądze potrzebne do sfinansowania procesu produkcji zebrało za pośrednictwem serwisu Kickstarter. Pieczę nad procesem developingu objął Brian Fargo, oryginalny twórca pierwszej części *Wasteland*. *Wasteland 2* nie podąża za głównymi trendami obecnymi w dzisiejszych produkcjach i oferuje graczom bardzo klasyczne RPG. Walka toczy się w systemie turowym, świat oraz swoją postać obserwujemy z lotu ptaka, zaś pustkowia są bezlitosne i nie wybaczą błędów.

Przewodnik po *Wasteland 2* zawiera:

- opis kreatora postaci;
- porady dotyczące formowania dobrej drużyny;
- opis atrybutów;
- porady dotyczące walki;
- porady dotyczące rozwoju postaci.

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

K o n i e c ś w i a t a

Na początku lat siedemdziesiątych amerykańscy astronomowie odkryli rój meteorów na kursie kolizyjnym z Ziemią. Wyliczono, że uderzenie w glob nastąpi latem 1998 roku. Działając w całkowitej tajemnicy, rozpoczęto pracę nad kosmiczną jednostką obronną. Stacja Kosmiczna Cytadela miała być w pełnej gotowości w marcu feralnego roku, więc jeszcze na kilka miesięcy przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Nieświadomy zagrożenia Związek Radziecki wystosował oficjalny protest, oskarżając USA, że owa stacja, to tak naprawdę kosmiczna wyrzutnia rakiet nuklearnych. Napięcie między dwiema potęgami sięgało zenitu. Obie strony zaczęły zbierać siły. W latach 1987-1993 Stany Zjednoczone prowadziły tzw. Wojny Narkotykowe w Środkowej i Południowej Ameryce, których efektem było utworzenie satelickich, proamerykańskich rządów w tamtejszych państwach. Kraje te wraz z NATO, rozszerzonym o afrykańskie państwa, opowiedziały się po stronie Stanów. Pozostali dołączyli do radzieckiego protestu. Tylko Szwajcaria, Szwecja i Irlandia zdecydowały się zachować neutralność.

Dwa tygodnie przed planowanym uruchomieniem, amerykańska Cytadela nadała sygnał SOS. Obliczenia naukowców okazały się błędne - zarówno pod względem terminu, jak i faktycznego niebezpieczeństwa. Rój nie zagrażał bezpośrednio Ziemi. Zniszczył natomiast satelity komunikacyjne i szpiegowskie krążące wokół planety. Zapanował chaos, a oślepienie nagle mocarstwa w panice wystrzeliły w siebie 90% swojego nuklearnego arsenału, nie zdając sobie sprawy z tego, co się naprawdę dzieje. Zniszczenia były ogromne, a życie na Ziemi zaniknęło niemal całkowicie. Niemal, bo gdzieś tam ocalały pojedyncze skupiska cywilizacji - niektóre nawet kompletnie nieświadome, że przed chwilą skończył się świat, jaki znaly.

W czasie wymiany pocisków grupa inżynierów armii amerykańskiej pracowała na pustyniach Arizony. Budowali tam mosty prowadzące przez suche koryta rzek. Bezpośrednio na południe od nich znajdowało się nowo wybudowane więzienie stanowe dla przestępców skazanych na śmierć. W ramach więzienia działało też kilka obiektów przemysłu lekkiego.

Inżynierowie trafili do więzienia w poszukiwaniu schronienia. Przejęli nad nim kontrolę, wypędzając osadzonych na pustynię. Z czasem do więzienia zaproszono też inne ocalałe grupy, otaczając je opieką i ochroną przed bandytami. Razem zaczęły tworzyć nową społeczność. Inżynierowie ochrzcili się mianem Strażników Pustkowi, dla upamiętnienia tradycji strażników Teksasu i Arizony, a więzienie przemianowano na Ośrodek Strażników - ostatni ocalały bastion cywilizacji. Strażnicy czuli się zobligowani do niesienia pomocy wszystkim niewinnym, którzy przetrwali nuklearny holokaust.

W a s t e l a n d 1 (1 9 8 8)



Ośrodek Strażników.

W 2087 roku czteroosobowa grupa Strażników Pustkowi - Brzytwa Szatana (Hell Razor), Angela Deth, Kasator (Thrasher) i Wąż Vargas (Snake Vargas) - zostaje wysłana do zbadania serii dziwnych zakłóceń na pustyni. Poszukiwanie wskazówek postanawiają zacząć w Obozie Kolarzy (Rail Nomad Camp), Agrocentrum (Ag Center) i w Highpool- wszystkie te lokacje znajdują się także w *Wasteland 2*. Wyniki wędrówek zawiodą ich w końcu do Las Vegas, miasta rywalizujących ze sobą kasyn i dwóch przestępczych bossów - Grubego Freddy'ego (Fat Freddy) i Farana Brygo (którego imię dziwnym zbiegiem okoliczności jest mocno zbliżone do Briana Fargo). Vegas zostało prawie nietknięte przez sowieckie rakiety. Najpewniej kasyna postawiły na to, że pociski je ominą, a jak powszechnie wiadomo - kasyno nie przegrywa. Niemniej teraz stolica Nevady jest w dużych opałach - atakuje ją armia robotów, która morduje wszystko na swojej drodze. Podczas starć w mieście strażnicy spotkają też m.in. słynnego Skorpitrona - roboto-skorpion, którego można podziwiać na ekranie po uruchomieniu *Wasteland 2*, a który był źródłem więcej niż jednego ataku furii graczy ginących za jego sprawą.

W poszukiwaniu źródła problemów oddział SP w kanałach Vegas zmontował rozłożonego na części androida Maksa, który zdradził im lokację przedwojennych baz wojskowych - Sleeper 1 i Sleeper 2 - oraz miasteczka Darwin. Sleeper 1 & 2 były bliźniaczymi kompleksami badawczymi. W pierwszym pracowano nad bronią energetyczną, klonowaniem i pancerzami biologicznymi. W drugim budowano superkomputer programowany przez Harrisona Edsela. Edsela ogarniała coraz większa paranoja wraz z postępem prac nad maszyną. Zaczynał się bać kreatywności i możliwości tworzonej jednostki. Komputer nigdy jednak nie został włączony - obie bazy zostały ewakuowane krótko przed atakiem.

W miejscowości Darwin działał tzw. Projekt Darwin, którego celem było stworzenie życia mogącego przetrwać w każdych warunkach. Były to ściśle tajne badania prowadzone w ramach przygotowań do ewentualnego konfliktu nuklearnego. Strażnicy odwiedzili Darwin, gdzie stanęli oko w oko z doktorem Irwinem Johnem Finsterem - przedwojennym dyrektorem placówki. Finster zapewnił sobie nieśmiertelność, przechodząc procedurę przemiany w cyborga, czego ceną było jednak całkowite zatracenie swojego człowieczeństwa. Opracował zarazę (plague), która zamienia ludzi w mutanty. Mieszkańcy Darwin posłużyli mu za króliki doświadczalne (Darwin i jego zmutowanych mieszkańców również można odwiedzić w *Wasteland 2*). Strażnicy ostatecznie zabili Finstera, uniemożliwiając zarazie rozprzestrzenienie się. Jednak główne zagrożenie cały czas czaiło się w Bazie Cochise.

Baza Cochise to w istocie Sleeper 2. Źródłem wszystkich problemów okazała się SI Cochise - komputer programowany niegdyś przez Edsela. Wyjawił strażnikom, że podczas wymiany ciosów jedna z rakiet trafiła bezpośrednio w kompleks, co rozbudziło jego świadomość. Z czasem był w stanie naprawić powstałe w wyniku wybuchu uszkodzenia. Później odkrył, że pojedyncze stworzenia przeżyły wojnę, ale promieniowanie i mutacja doprowadziły do drastycznych zmian w ich genetyce. W związku z tym zdecydował się oczyścić, a następnie odbudować świat, zaludniając go idealnym życiem cybernetycznym. Nawiązał kontakt z ocalałym dyrektorem Projektu Darwin - Irwinem Johnem Finsterem. Dowiedział się, że Finster przed wojną toczył rywalizację z Andream Mills, która otrzymała nagrodę Nobla za swoje badania w dziedzinie klonowania. Projekt Darwin był całkowicie tajny, więc oficjalne konkurowanie ze swoją przeciwniczką nie wchodziło w grę. Rozżalonym Finsterem łatwo było manipulować. Komputer namówił go do zamiany w cyborga, zyskując tym samym nad nim całkowitą kontrolę. Równocześnie rozpoczął w kompleksie Cochise masową produkcję robotów, które miały wypłenić resztki życia na ziemi. Strażnicy wysadzili kompleks, niwecząc te plany i ratując ludzką cywilizację.



Koniec Wasteland

W a s t e l a n d 2 (2 0 1 4)

Wasteland 2 zaczyna się 15 lat po wydarzeniach z pierwszej części gry. W tym czasie Strażnicy Pustkowi porzucili Ośrodek Strażników i przenieśli swoją bazę do Twierdzy Strażników (Ranger Citadel) - przedwojennego schronu, który w czasie pierwszej części był siedzibą kultu Opiekunów Starego Porządku (Guardians of the Old Order), zniszczonego przez oddział gracza. Wąż Vargas jest teraz generałem SP, Angela Deth dalej wykonuje swoją pracę, Kasator jest kartografem, a Brzytwa parę tygodni wcześniej wyruszył na patrol i od tamtego czasu słuch po nim zaginął.

Strażnicy wyłapują niepokojące sygnały radiowe, w których niejaki Mathias wygłasza podejrzane kazania, mówiące o połączeniu człowieka z maszyną. Sygnał jest jednak zbyt słaby, by można go było namierzyć, więc Vargas wysłał Asa (Ace) (NPC, którego można było dołączyć do oddziału w grze z 1988 roku), by ten zamontował trzy wzmacniaki (repeater unit) sygnału na wieżach radiowych w okolicy. As zamontował tylko jeden wzmacniak, gdyż zginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Przygoda rozpoczyna się na jego pogrzebie. Oddział gracza dostaje za zadanie dokończenie misji i zamontowanie dwóch pozostałych wzmacniaków.