

Fallout 3 - Capital Wasteland

A World Of Pain

■ -Ящики целые
■ -Ящики вскрытые



Убежище
Зевса

2

3

4

5

6

7

Логово
повелителей
зверей

- бонус: Лачуга Милгрэма
1. Рейвен-Рок
2. Форт Константин
3. Церковь Дикерсона
4. гора Мэйбл, завал. туннель
5. Минное поле
6. Депо Мерешти
7. Нац. лаг. Эверглоу
8. Акрониджский мемориал
9. Гредич
10. Комплекс "РобКо"
11. пал. лаг. Ф Скотта
12. Ривет-Сии, палуба
13. Ривет-Сити, под водой

Форт
Дэтрик

Коллектор
Спрингвейла

Лачуга
Милгрэма

Заброшенный
дом

Штаб
"Коготь"

Склад
"Коготь"

Отель
Купера

Спец. бюро по
делопроизводству

Пивзавод
Розенхэна

Заброшенная
палатка

Психбольница
"Дружба"

Форт
Льюис

Штаб кавртира
Кэпитал Ресеч

Пожарное депо
Олд-Олни

Пропась
Фостингера

Палатка компании
"Коготь"

11

10

9

8

12

13

Карьер Сперри



A World Of Pain (автор [DjMystro](#))



Мир боли 1.2 (перевод [Hellraiser](#))

Кратенько, обзорно, так сказать.

В моде присутствует очень полезная штучка – «4D-накопитель», увеличивает вес носимого инвентаря.

4D-накопитель (большой) – Кристал-Сити. Сектор А **+400**

4D-накопитель (средний) – Психбольничка «Дружба» **+200**

4D-накопитель (малый) – Выдаёт Чучельник. **+100**

Основной квест завязан на «ящиках, сброшенных с самолёта» (штук двадцать), они разбросаны по всей пустоши. Только ящики, которые упали в обжитых районах ([Акрониджский мемориал](#) или [Ривет-Сити](#)), скорее всего, разграблены. В малонаселённых местах ([Трасса и палаточный лагерь Ф.Скотта](#) или [форт Константин](#)), найти не тронутый ящик вероятность намного выше. Один из таких ящиков находится в хижине Милгрэма.

Хижина Милгрэма.

Забираем из ящика записку от Зевса, пояснения от Милгрэма и ключ-карту от **форта Детрик**. Проникаем в форт, там читаем новое сообщение от Зевса, где он берёт нас «на слабо». Побеждаем гуля «Вуди» и забираем у него первый из пяти ключей.

А дальше (в любом порядке):

Карьер Сперри – рад-скорпион «Петрушка».

Пивной завод Розенхэма – болотник «Шенди».

Пропать Фестингера – кентавр «Мальчик на побегушках».

Форт Льюис – коготь смерти «Красотка».

Собрав все ключи, можно выдвигаться на решающую битву с Зевсом в его логове. Надо ли напоминать о количестве и качестве снаряжения, а так же о состоянии здоровья ГГ?

Отель Купера.

Выдаёт Чучельник (к которому ещё надо пробиться с боем). Квесты без названия и маркеров. В первом, просит найти двух пропавших работяг, Челки и Думфиста (руины метро, под Олд Олни, опознается только Челки, но этого хватит). Во втором, разобраться с четырьмя главарями компании «Коготь» (один из них уже, на тот момент, не живой).

Пожарное депо Олд-Онли.

Через депо, потом руины метро, попадаем в Кристал-Сити. А там как повезёт, когтей смерти больше чем заливе Ксандер и темнота.

Дом в Фэйрфаксе.

В нём можно найти упоминание о возможном наличии богатой добычи на «заводе Рэйд Рейсер». А вот нет там ничего кроме проблем.

Автосервис Грейдича.

Вход через третий этаж, из соседнего здания.

Штаб квартира «Кэпитал Расеч».

Куча бесполезного хлама: красные пропуска, синие смарт-карты, даже есть чистый военный билет! На верхнем этаже, хорошая снайперская позиция с видом на площадь перед Капитолием, «Толстяк» и заряды к нему прилагаются.

От заблокированной двери ключа НЕТ, DjMystro предлагает воспользоваться консолью. (На нексусе писали, если взять в напарники Ванду, она будет универсальным ключом, у меня не стала).

Психушка «Дружба».

Квест – не квест, больше похоже на ловушку. Хотя ничего страшного.

Заходим, а назад дороги нет. Отбиваем нападение группы охранников во главе с «Поваром», у него ключ. Идём через «Офис СБ» в «Главный холл». Общаемся с пациенткой «800». Проверяем ваннные комнаты «Блока А», отбираем у «Берсерка» ключ. В том же «Блоке А» находим «Медсестру» и забираем у неё ключ. Пройдя через «Комнаты отдыха» спускаемся в «Подвал». Там чикаем злодея по имени «Босс», как всегда на трупе ключ. Активируем лифт и о чудо, мы в прошлом в «Основном входе». А там «Смотритель» с кучей охранников, побеждаем всех. Забираем ключ. В «Комнатах отдыха» разговариваем с Вандой. Она такая: «Иди вперёд, проверь дорогу и встретимся снаружи». Ага, размечталась. Опять игры со временем, двери открываются в «Пустоту». Идём назад, на хитромудрый лифт. Сюрприз, вместо «Блок А», теперь «Блок Б», а рядом с дверью пострашневшая Ванда. Окончательно берём её в напарницы и бегом в кабинет к «Смотрителю». Без долгих разговоров в очередной раз забираем у него ключ и телепортом на свободу!

Про остальные локации, что сказать? «Стреляли». ©

Спасибо игрокам с сайтов **Modgames** и **Nexusmods** за подсказки.

botuala@gmail.com