

# Fallout 3

## Oficjalne dodatki

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Fallout 3**

## **Oficjalne dodatki**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Bethesda Softworks, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Operation Anchorage</b>	<b>4</b>
Prolog	4
Symulacja	16
Epilog	67
Dodatki	69
Mapa świata	72
Inne	73
<b>The Pitt</b>	<b>76</b>
Prolog	76
The Pitt	88
Finał	108
Quest dodatkowy	132
Dodatki	162
Mapy	165
Inne	170
<b>Broken Steel</b>	<b>171</b>
Prolog	171
Główne questy	173
Poboczne questy	233
Inne	252
<b>Point Lookout</b>	<b>258</b>
Prolog	258
Główne questy	260
Poboczne questy	291
Inne	316
<b>Mothership Zeta</b>	<b>329</b>
Prolog	329
Główne questy	330
Epilog	417
Inne	420

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek 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 GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Oglądany przez Ciebie zestaw stanowi kompletny zbiór poradników do wszystkich oficjalnych dodatków do gry *Fallout 3*. Znajdziesz tu bardzo szczegółowe informacje na temat metod przejścia następujących rozszerzeń:

- **Operation Anchorage** – pierwszy oficjalny dodatek
- **The Pitt** – drugi oficjalny dodatek
- **Broken Steel** – trzeci oficjalny dodatek
- **Point Lookout** – czwarty oficjalny dodatek
- **Mothership Zeta** – piąty oficjalny dodatek

Każdy z tych opisów składa się przede wszystkim z niezwykle szczegółowego objaśnienia opracowanych przez producentów zadań, włącznie z metodami aktywacji questów, możliwymi wyborami i wyszczególnieniem nagród za wypełnianie poleceń. Dołączone zostały ponadto informacje na temat atrakcji oferowanych przez poszczególne dodatki, jak również mapy okolicy, pomocne w przemierzaniu świata gry.

**Jacek „Stranger” Hałas**

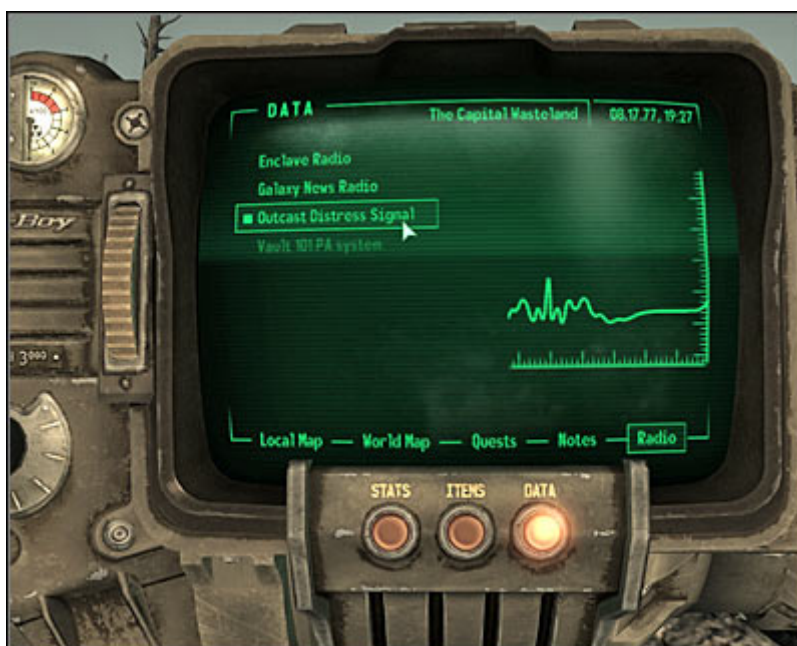
# Operation Anchorage

## P r o l o g

### Aktywacja dodatku

Poprawnie zainstaluj dodatek i nie zapomnij uaktywnić go z poziomu menu autostartu. Nie musisz korzystać z save'ów z zaawansowanego stadium rozgrywki ponieważ zabawa jest w pełni możliwa postacią, która dopiero co wyszła z **Krypty 101**. Jest to zresztą bardzo wskazane, gdyż pomyślnie zaliczając dodatek nie tylko awansujesz o kilka poziomów doświadczenia, ale także wejdiesz w posiadanie cennych przedmiotów. W konsekwencji znacznie ułatwi Ci to dalszą zabawę, już po pomyślnym wypełnieniu wszystkich czterech questów wchodzących w skład tego rozszerzenia.

Po rozpoczęciu gry przystąp do swobodnej eksploracji **Stołecznych Pustkowi**. Naturalnie w przypadku zabawy postacią znajdującą się na drugim poziomie doświadczenia (świeżo po opuszczeniu **Krypty 101**) musisz zachować szczególną ostrożność, bo można dość łatwo zginąć w wyniku napotkania silnych przeciwników. Jeżeli zaczynasz zabawę od nowa, ruszaj w stronę **Megatony**, czyli pierwszego miejsca, które zostanie zaznaczone na Twojej mapie. W przeciwnym wypadku przenieś się od razu w okolice **Fabryki Red Racer**. Po upływie kilku minut na ekranie wyświetlona zostanie krótka informacja, a do listy stacji radiowych dodana częstotliwość alarmowa **wyrzutków** [#1]. Warto oczywiście wybrać tę pozycję z listy, a po drodze będziesz mógł wysłuchiwać krótkich fragmentów transmisji.



[#1]



## QUEST 1: Pomagając wyrzutkom (Aiding the Outcasts)

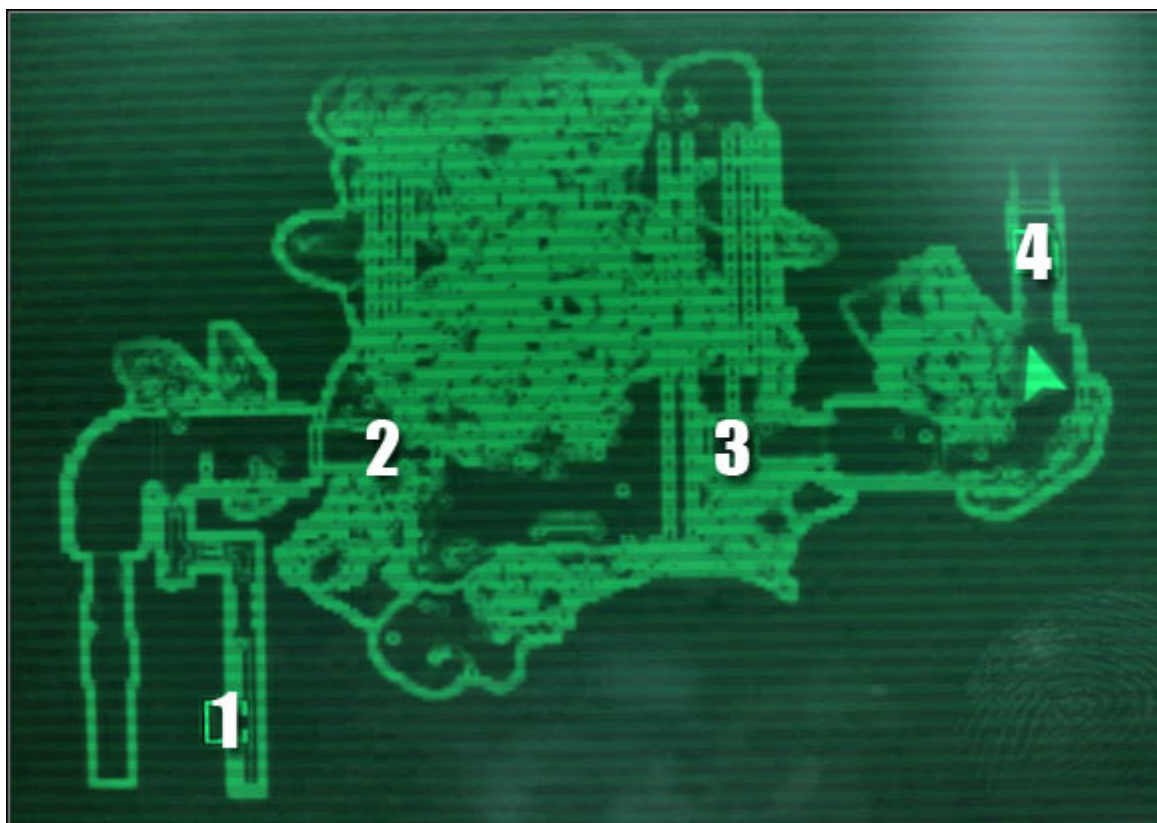
**Zleceniodawca:** automatycznie podczas przemierzania **Stołecznych Pustkowi** [**Stołeczne Pustkowie**]

**Opis:** Po zapoznaniu się z ogólnymi założeniami tego questu będziesz musiał skierować się do miejsca, z którego nadawana jest transmisja. Lokacja ta automatycznie zaznaczona zostanie na Twojej mapie, a najprościej będzie tam dotrzeć przenosząc się z wykorzystaniem opcji szybkiej podróży do **Fabryki Red Racer**. Jeżeli nie odkryłeś jeszcze tego miejsca, do wędrówki możesz też przystąpić rozpoczynając w okolicach **Megatony**. Po dotarciu na miejsce przedrżysz się przez zgliszcza i zlokalizujesz pokazane na screenie **[#2]** drzwi. Prowadzą one do **Tuneli metra Bailey's Crossroads**.



[#2]

**MAPA TUNELI METRA:**



Oznaczenia na mapie: 1 – wejście do tuneli metra; 2 – miejsce stoczenia walk ze zdziczałymi ghulami; 3 – tunel prowadzący do wyjścia; 4 – wyjście do: Stacja metra Bailey's Crossroads

Tunele metra nie są na szczęście przesadnie rozległe, a ponadto wpadniesz jedynie na kilka **potworów**. Kieruj się na północ, mijając po drodze automat Nuka-Coli. Skieruj się na wschód, a dotrzesz do największego pomieszczenia, które jest okupowane przez dwa **zdziczałe ghule** [#3]. Pozbycie się **bestii** nie powinno Ci przysporzyć większych problemów, nawet przy założeniu, że korzystasz z **pistoletu** pozyskanego z **Krypty 101**.



[#3]

Po zakończonych walkach możesz zająć się zbadaniem okolicy, bądź też od razu skierować się na wschód, czyli do wyjścia z tej lokacji. Jeśli podejmiesz decyzję o eksploracji tuneli metra, warto przede wszystkim skierować się na północny-zachód. Odnajdziesz między innymi narkotyki (**odlot** i **wygrzew**), **amunicję 5.56mm**, **Rad-X**, **stimpaka**, a po przedostaniu się przez zgliszcza także **wiatrówkę** wraz z **amunicją**. Kiedy uznasz, że wystarczająco dużo czasu spędziłeś w tunelach, skieruj się w stronę zachodniego korytarza [#4]. Po krótkiej wędrówce dotrzesz do metalowej bramy prowadzącej do **Stacji metra Bailey's Crossroads**.



[#4]