

Fallout 3

Opis przejścia, questy, mapy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout 3

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Główne questy	4
GŁÓWNY QUEST 1: Kroki dziecka	4
GŁÓWNY QUEST 2: Szybkie dorastanie	5
GŁÓWNY QUEST 3: Niedoślona przyszłość	7
GŁÓWNY QUEST 4: Ucieczka!	9
GŁÓWNY QUEST 5: Idąc jego śladami	15
GŁÓWNY QUEST 6: Radio Galaxy News	19
GŁÓWNY QUEST 7: Cele naukowe	22
GŁÓWNY QUEST 8: Tranquility Lane	27
GŁÓWNY QUEST 9: Woda życia	33
GŁÓWNY QUEST 10: Podjęcie śladu	40
GŁÓWNY QUEST 11: Poszukiwania rajskiego ogrodu	44
GŁÓWNY QUEST 12: Amerykański sen	47
GŁÓWNY QUEST 13: Zabierać to!	51
Questy poboczne	58
Megatona: Potęga Atomu	58
Megatona: Podręcznik przetrwania	61
Megatona: Więzy krwi	73
Grayditch: One!	78
Rivet City: Replikant	83
Rivet City: Kradzież niepodległości	86
Stołeczne Pustkowia: Głowa państwa	91
Muzeum historyczne: Strażnicy Reilly	95
Muzeum historyczne: Trzeba im strzelać w głowę	101
Canterbury Commons: Nadludzki gambit	103
Paradise Falls: To tylko interesy	107
Duże Miasto: Duże kłopoty w Dużym Mieście	108
Tenpenny Tower: Tenpenny Tower	112
Krypta 101: Problemy na froncie domowym	118
Latarenka: Ocalenie z raju	123
Dom Agathy: Pieśń Agathy	129
Girdershade: Wyzwanie Nuka-Coli	134
Oaza: Oaza	136
Świat gry	141
Mapa świata	141
Główne lokacje	175
Przeciwnicy	211
Zagrożenia	214
Bonusy	216
Porady	230
Kreacja i rozwój postaci	230
Walka	251
Wyposażenie	255
Inne	261

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



Wprowadzenie

Witaj w poradniku do gry „Fallout 3”, stanowiącym przewodnik przetrwania na niegościnnych Stołecznych Pustkowiach. Tekst ten przygotowałem zarówno z myślą o początkujących fanach gier cRPG, którzy mogą mieć problemy z ogarnięciem całości, jak i wyjadaczach gatunku, którym zależy przede wszystkim na jak najlepszym poznaniu tajników gry oraz dotarciu do ukrytych w niej „smaczków”.

W celu zapewnienia maksymalnej czytelności przekazu dokonałem podziału na trzy zasadnicze rozdziały. **Pierwszy rozdział poradnika** w całości poświęcony jest wykonywanym zadaniom (questom) i to zarówno tym głównym jak i pobocznym. Warto już teraz dodać, że w przeciwieństwie chociażby do „Obliviona”, zlecane przez postaci niezależne misje są bardzo złożone i niejednokrotnie nieliniowe. Większość wykonywanych zadań posiada co najmniej dwa drastycznie różniące się między sobą zakończenia. Ponadto dysponując określonymi umiejętnościami czy talentami można doprowadzić do odkrycia dodatkowych nagród czy miejsc. Wszystkie te kwestie na bieżąco objaśniałem, starając się przedstawić wszystkie możliwe rozwiązania dostępnych questów. **Drugi rozdział poradnika** koncentruje się na świecie gry i zawiera przede wszystkim kompletne mapy poszczególnych stref, z wyszczególnieniem głównych lokacji, do których można dotrzeć. Osobne mapki powiązane są z największymi miastami, ułatwiając sprawne przemieszczanie się po nich. Dużo miejsca poświęciłem również omówieniu najważniejszych lokacji, ze szczególnym uwzględnieniem ciekawostek oraz dostępnych postaci niezależnych. Podpunkty poświęcone rodzajom przeciwników oraz zagrożeń w założeniach mają ułatwić przeżycie w niekorzystnym środowisku. Na koniec zająłem się opisaniem achievementów oraz lokalizacji ukrytych figurek i schematów broni. **Trzeci rozdział poradnika** stanowi zestawienie różnorodnych wskazówek, dotyczących między innymi kreacji postaci, rozwoju głównego bohatera (z uwzględnieniem wszystkich dostępnych talentów), walki czy wyposażenia.

W poradniku zastosowałem oznaczenia kolorystyczne, których założeniem jest ułatwienie odczytywania zamieszczonych informacji. Kolor **brązowy** użyty został do oznaczania wszystkich ruchomych obiektów. Mowa tu przede wszystkim o mieszkańcach pustkowi, ale również o potworach czy napotykanych tu i ówdzie robotach. Kolor **niebieski** wykorzystywany został do oznaczania odwiedzanych lokacji, zarówno tych głównych jak i pobocznych. **Zielony** kolor powinien pomóc w odnalezieniu przedmiotów. Kolor **pomarańczowy** służy zaś wyróżnianiu miejsc, w których zdobywa się nowe talenty, bądź też gdy konieczne okazuje się ich używanie.

Życzę udanej gry i miłego czasu spędzonego na pustkowiach!

Stranger

Główne questy

G Ł Ó W N Y Q U E S T 1 : K r o k i d z i e c k a

Zleceniodawca: automatycznie w momencie rozpoczęcia gry [**Krypta 101**]

Opis: Cała **Krypta 101** spełnia rolę miejsca, w którym będziesz mógł zapoznać się z podstawami gry. Zabawę rozpoczynasz w łonie matki. Musisz wybrać płeć swojej postaci, a także nadać jej imię. Następnie przejdziesz do okna kreatora, gdzie ustalisz wygląd przewidywany wygląd głównego bohatera w momencie uzyskania przez niego dojrzałości.

Druga faza rozpoczyna się rok po urodzeniu. Zbliź się do **Jamesa**, dzięki czemu będzie Cię mógł podnieść. Po tym jak **James** wyjdzie z pomieszczenia otwórz drzwiczki kojca. Musisz odnaleźć leżącą na ziemi książkę **S.P.E.C.J.A.Ł. dla ciebie** (screen). Spowoduje to uaktywnienia okna kreatora, gdzie po raz pierwszy podejmiesz ważną decyzję. Musisz mianowicie rozdysponować punkty pomiędzy siedem głównych współczynników. Po więcej informacji na temat sugerowanych ścieżek kreacji postaci zapraszam do **trzeciego rozdziału poradnika**. Powinieneś też wiedzieć, że wszystkie te decyzje będziesz jeszcze mógł zmienić w momencie opuszczania **Krypty 101**. Wysłuchaj przemówienia **Jamesa**, który się tu wkrótce zjawi. Musisz teraz za nim podążać. Po dotarciu do większych drzwi quest zostanie zakończony.



G Ł Ó W N Y Q U E S T 2 : S z y b k i e d o r a s t a n i e

Zleceniodawca: **James** [Krypta 101]

Opis: Quest rozpoczyna się na przyjęciu wydanym z okazji 10 urodzin głównego bohatera gry. Wysłuchaj przemówień **Jamesa** oraz **Nadzorcy**. Zauważ, że zostałeś nagrodzony **Pip-Boyem 3000**. Porozmawiaj teraz z **Amatą**. Niezależnie od tego czy będziesz wobec niej uprzejmy czy nie, otrzymasz prezent w postaci komiksu o przygodach **Grognaka Barbarzyńcy**. Warto go od razu przeczytać, gdyż rozwinięsz umiejętność Broń biała o 1 punkt. Możesz teraz rozmawiać z gośćmi znajdującymi się na przyjęciu. **Staruszka Palmer** podaruje Ci **słodką bułkę**, a od **Stanley'a** dostaniesz **dziecięcą czapkę bejsbolową**.

Na przyjęciu dojdzie do drobnego incydentu. Robot przez przypadek zniszczy tort urodzinowy, co podenerwuje lokalnego osiłka **Butcha**. Rozmowa z nim może przebiec na kilka różnych sposobów. Chłopakowi możesz podarować otrzymaną niedawno **bułkę**, spróbować się nią podzielić, napluć do niej, a nawet obrazić jego matkę. Wybór ostatniej opcji dialogowej spowoduje, że **Butch** Cię zaatakuje (screen). Na szczęście nie masz się czego obawiać z jego strony. Po załagodzeniu tej sprawy ponownie porozmawia z Tobą **Amata**.



James wkrótce poinformuje Cię, że przygotował dla Ciebie niespodziankę na poziomie reaktora. Spróbuj wyjść z pomieszczenia, a spotkasz **Beatrice**. Niezależnie od wybranej opcji dialogowej otrzymasz od niej prezent w postaci **poematu urodzinowego**. Podążaj kolejnymi korytarzami i zejdź na niższy poziom. Na miejscu (screen) porozmawiaj z **Jonasem**. Zaczekaj aż zjawi się tu **James**. Podaruj Ci **wiatrówkę** oraz **śrut**.

Podążaj teraz za **Jamesem** do południowego pomieszczenia. Będziesz tu mógł wypróbować nową zabawkę i jednocześnie zapoznasz się z podstawami systemu walki. Wybierz z inwentarza **wiatrówkę** i użyj jej do zniszczenia trzech celów. Następnie będziesz musiał pozbyć się **radrakana**. Podejdź bliżej. Możesz skorzystać z systemu V.A.T.S. lub pozostać w trybie czasu rzeczywistego. Na koniec musisz zbliżyć się do **Jamesa**. Zaczekaj aż **Jonas** zrobi Wam wspólne zdjęcie.



G Ł Ó W N Y Q U E S T 3 : N i e d o s k o n a ł a p r z y s z ł o ś ć

Zleceniodawca: **James** [Krypta 101]

Opis: Akcja przenosi się sześć lat w przyszłość. Porozmawiaj z **Jamesem** na temat systemu K.O.Z.A, o **Krypcie**, a także o **matce** głównego bohatera. Zanim udasz się na test, warto zbadać biuro **Jamesa**. Możesz aktywować komputer, wchodząc do systemu danych medycznych **Krypty 101**. Zawiera on informacje na temat danych pacjentów oraz odbytych eksperymentów. Nie przegap **figurki – medycyna** (screen). Podniesienie jej spowoduje, że Twoja **znajomość medycyny na stałe rozwinięta zostanie o 10 punktów**.

