



# Fallout: New Vegas

**Zadania główne i poboczne**

PORADNIK DO GRY

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

# **Fallout: New Vegas**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

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

Producent Obsidian Entertainment, 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>5</b>
<b>Fabula – zadania początkowe</b>	<b>7</b>
To dopiero kopniak w łeb	7
Znowu w siodle	9
Przy ognisku na szlaku	11
Tędy poszli	12
Dzyń dzyń!	14
<b>Fabula – wybór frakcji</b>	<b>19</b>
<b>Fabula – Pan Tak</b>	<b>20</b>
Dzika karta: As w rękawie	20
Dzika karta: Zmiana w zarządzie	21
Dzika karta: Ale masz do tego jakieś wsparcie?	23
Dzika karta: Zakłady na boku	25
Dzika karta: Ostatnie szlify	27
<b>Fabula – Pan House</b>	<b>28</b>
House zawsze wygrywa, I	28
House zawsze wygrywa, II	30
House zawsze wygrywa, III	32
House zawsze wygrywa, IV	34
House zawsze wygrywa, V	36
House zawsze wygrywa, VI	38
House zawsze wygrywa, VII	39
<b>Fabula – Legion Cezara</b>	<b>40</b>
Oddajcie Cezarowi	40
Et Tumor, Brute?	48
<b>Fabula – RNK</b>	<b>50</b>
Rzeczy, które wybuchają	50
Gambit królewski	52
Za Republikę, cz. 2	55
<b>Fabula – Prezydent Kimball</b>	<b>61</b>
Zauważysz, kiedy się wydarzy	61
Kiler z Arizony	64
<b>Fabula – Zapora Hoovera</b>	<b>67</b>
Żadnych Bogów, żadnych panów	67
Wszystko albo nic	70
Veni, Vidi, Vici	72
Eureka!	74
<b>Zadania poboczne</b>	<b>77</b>
Atomowe tango Wang Dang	77
Białe czystki	80
Biegnij, Goodsprings, biegnij!	82
Blues ciężkiego losu	84
Czy znajdziesz to w swym sercu?	86
ED-E moja miłość	87
Flagi naszych męczycieli	89
„For Auld Lang Syne”	92
G.I. Blues	95
Gdziekolwiek pójdę	99
Imię nasze Legion	100
Jak mało wiemy	101
Już mnie nie boli	107
Klasyczna inspiracja	109
Kojoty	111
Koło fortuny	112
Księżyc jest nad wieżą	114
Ktoś, kto się mną zaopiekuje	115
Legenda Gwiazdy	118

Liczbowe niepokoje	141
Miedzy wronami	143
Miesiąc miodowy Aba Daby	146
Młode serca	148
Mogę sprawić, że się przejmiesz	150
Możesz na mnie polegać!	158
Mój rodzaj miasta	161
Na własnym podwórku	163
Na zielonej trawce	164
Nagroda trzech kart	166
Najlepsze czasy	168
Nie ma cię w mym sercu już	170
Nie rób ze mnie żebraka	172
Nie spuszczaj nagrody z oczu	173
Nie, niewiele	174
Nieprzyjazna perswazja	175
Niewychowane mrówki	176
O mój Papo	177
Oko za oko	180
Palec skazujący	182
Pilne sprawy	183
Płacz ile chcesz	184
Poborca długów	185
Pod osłoną mroku	189
Pojedynek w Boulder City	196
Pojedynek w mieście duchów	198
Poleć ze mną	200
Poza mięchem	203
Pójdziemy wszyscy razem	208
Przywrócenie nadziei	210
Pula talentów	212
Radosny tancerz	216
Słyszę twoje pukanie	217
Szaleństwo, szaleństwo	218
Szpitalny Blues Bitter Springs	220
To za moją małą	221
Tylko pies tropiący	223
Uśmiechnięty staruch	226
Volare!	228
Walczę z prawem	231
Will ciołek	233
Wizjer na zaślepkę	235
Włączony	236
Wyssij mnie do sucha	237
Zagadka medyczna	242
Zajmij się swoimi sprawami	243
Zaklinam cię	244
Zapominam pamiętać o zapominaniu	246
Zdobądź każdy szczyt	247
Zgadnij kogo dziś widziałem	248
Zimne, lodowate serce	250
Zostaniemy przyjaciółmi?	251
Zwrot do nadawcy	253
Żegnaj, ukochana!	256
<b>Mapa świata</b>	<b>258</b>
Segment A	259
Segment B	260
Segment C	262
Segment D	264
Segment E	266
Segment F	267
Segment G	268

<b>Mapy</b>	<b>269</b>
<b>M1 - Goodsprings</b>	269
<b>M2 - Cmentarz Goodsprings</b>	270
<b>M3 - Primm</b>	271
<b>M4 - Novac</b>	273
<b>M5 - Boulder City</b>	274
<b>M6 - Freeside</b>	276
<b>M7 - Strip Nowego Vegas</b>	278
<b>M8 - Zatoka Cottonwood</b>	283
<b>M9 - Fort</b>	284
<b>M10 - Siedziba sunset Sarsaparilla</b>	286
<b>M11 - BSP Nellis</b>	287
<b>M12 - Karmazynowa Karawana</b>	289
<b>M13 - Ukryta Dolina</b>	290
<b>M14 - Krypta 3</b>	292
<b>M15 - Krypta 11</b>	293
<b>M16 - Krypta 22</b>	295
<b>M17 - Kanion Red Rock</b>	298
<b>M18 - Krypta 34</b>	299
<b>M19 - Zapora Hoovera</b>	301
<b>M20 - Obóz Legata</b>	304
<b>M21 - Nelson</b>	305
<b>M22 - Camp Forlorn Hope</b>	306
<b>M23 - Kopalnia Techatticup</b>	307
<b>M24 - Przyczółek Mojave</b>	308
<b>M25 - Camp McCarran</b>	309
<b>M26 - Zakład Karny RNK</b>	311
<b>M27 - Bitter Springs</b>	312
<b>M28 - Camp Golf</b>	314
<b>M29 - HELIOS Jeden</b>	315
<b>M30 - Placówka REPCONN</b>	317
<b>M31 - Sloan</b>	320
<b>M32 - Krypta 19</b>	321
<b>M33 - Camp Searchlight</b>	323
<b>M34 - Nipton</b>	324
<b>M35 - Jacobstown</b>	325
<b>M36 - Thorn</b>	326
<b>M37 - Jaskinia Bootjack</b>	327
<b>M38 - Jaskinia Bloodborne</b>	328
<b>M39 - Jaskinia Dead Wind</b>	329
<b>M40 - Krypta 21</b>	330
<b>M41 - Terytorium Bestii</b>	331
<b>M42 - Biura Aerotechnu</b>	332
<b>M43 - Westside</b>	333
<b>M44 - Czarna Góra</b>	334
<b>M45 - Farmy spółdzielcze RNK</b>	335
<b>M46 - Jaskinia Charleston</b>	336
<b>M47 - Bunkier Ocalałych</b>	337
<b>M48 - Hala fabryczna</b>	338
<b>M49 - Plac północnego Vegas</b>	339

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)



Do niniejszej gry dostępny jest również Atlas Świata, który stanowi rozszerzenie podstawowego poradnika.



## Wprowadzenie

Poradnik do gry *Fallout: New Vegas* zawiera dokładny opis zarówno całego **wątku fabularnego** jak i wszystkich **zadań pobocznych**. Opisy zawierają informacje o możliwych rozwiązaniach konkretnych zadań i ich zakończeniach. Tekst podzielony jest na trzy główne rozdziały – fabułę, zadania poboczne oraz mapy.

Wątek fabularny został dodatkowo rozbity na mniejsze rozdziały, uwzględniając kolejno: początkowe zadania, których wykonanie jest konieczne; informacje o wyborze frakcji dla której będziemy wykonywać zadania i przy jej pomocy poprowadzimy dalsze losy rozgrywki; opis zadań dla poszczególnych frakcji; na końcu misje finałowe, czyli walka o Zaporę Hoovera.

Drugi rozdział zawiera opis zadań pobocznych posortowanych w kolejności alfabetycznej.

Na samym końcu tekstu znajdują się mapy, na których zostały oznaczone, wymienione w poradniku, miejsca oraz postacie w świecie gry.

W **Atlasie Świata** umieszczone zostały wszystkie podstawowe informacje na temat rozgrywki, rozwoju bohatera, wszystkich dostępnych umiejętności, profitów, cech wraz z ich szczegółowym opisem. Ponadto atlas zawiera zestawienia z lokalizacją wszystkich unikalnych przedmiotów w grze i nie tylko.

## Legenda

**Odniesienia do map** zostały oznaczone w następujący sposób:

**(Mx:y)**, gdzie **x** oznacza numer mapy, **y** pozycję na tejże mapie;

**(MxY:z)**, gdzie **x** oznacza numer mapy, **Y** literę mapy wewnętrznej, **z** pozycję na tejże mapie;

**(MsX:y)**, gdzie **s** oznacza odniesienie do mapy segmentowej, **X** literkę segmentu, **y** numer lokacji;

Przykłady:

Oznaczenie **(M23:56)** wskazuje, że na mapie 23 należy się udać w miejsce oznaczone liczbą 56. W przypadku map segmentowych oznaczenie **(MsE:12)** oznacza lokację numer 12 w segmencie E.

**Oznaczenia kolorystyczne:**

**#1, #2** – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem obrazków (w przypadku, gdy znajdują się dwa, a nie jeden). Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

**Kolor czerwony** – napotkane postacie w grze;

**Kolor zielony** – przedmioty;

**Kolor niebieski** – lokacje w grze;

**Kolor pomarańczowy** – umiejętności/profity wymagane do uzyskania konkretnych opcji dialogowych.

**Artur „Arxel” Justyński ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Fabula – zadania początkowe

T o d o p i e r o k o p n i a k w ł e b



Grę rozpoczynasz w mieszkaniu **Doktora Mitchella (M1:1)**, przebudzasz się z ogromnym bólem głowy. Na początku podaj swoje imię **#1**, a następnie określ swój wygląd zewnętrzny **#2** (bądź skorzystaj z generatora).



Kiedy wstaniesz i uzyskasz kontrolę nad bohaterem postępuj zgodnie z dalszymi instrukcjami doktora – podejdź do Testera Wigoru Vit-O-Matic **#1** gdzie będziesz mógł dopasować swoje główne atrybuty S.P.E.C.J.A.Ł. według własnych upodobań. Podążaj dalej za doktorem i usiądź na kanapie **#2**, gdzie zostanie przeprowadzony test psychologiczny, po którym będziesz mógł wybrać umiejętności oraz dwie cechy (nieobowiązkowe).