

Fallout

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout

autor: Patryk „Rojo” Rojewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Black Isle Studios, Wydawca Interplay, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
„Zanim otworzy się właz...” czyli garść porad ogólnych	4
Kreacja Wybrańca	6
Możliwe do wykonania akcje podczas walki oraz ich koszt w Punktach Akcji (PA)	10
Punkty doświadczenia (PD)	11
Mapa świata	12
Dokładny opis przejścia gry	13
Krypta 13	14
Cieniste Pisaki	15
Krypta 15	17
Cieniste Pisaki (ponownie)	18
Obóz Chanów	19
Złomowo	21
Hub	24
Nekropolis	31
Krypta 15	37
Blask	40
Bractwo Stali	46
Gruzy	49
Baza Wojskowa	55
Katedra	60
Kastracja Fallouta, czyli jak szybciotko przejść grę bez oddania nawet jednego strzału	65
Uzbrojenie	67
Ręczna broń palna	68
Broń ciężka	76
Broń energetyczna	79
Broń do walki wręcz	82
Broń biała	83
Broń rzucona	86
Materiały wybuchowe	88
Pancerze	89
Pozostałe przedmioty	92
Książki	92
Medykamenty	94
Używki	96
Jedzenie	97
Napoje	98
Inny sprzęt	99
Profity	106
Specjalne lokacje	120
Niebieska budka policyjna	120
Wielka stopa	121
Autokomis Boba	122
Rozbity pojazd kosmiczny	124

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



W s t ę p

Przeładujcie swoje strzelby, zaopatrzcie się w Stimpacki, zażyjcie Rad-Xy, napełnijcie wodą swoje manierki. Na końcu odpalcie swoje PIPBoye-2000. Znajdziecie w nich osobisty, polowy poradnik elektroniczny. Dzięki niemu Wasza przygoda stanie się łatwiejsza, a podróż przez pustkowia mniej niebezpieczna. Z jego pomocą rozwiążecie wszystkie misje główne, nie przegapicie żadnych zadań pobocznych oraz poznacie lokacje specjalne. Pragnę również przypomnieć, że Wasze PIPBoye posiadają w pełni zaktualizowane oprogramowanie. Najnowsze łatki uzupełniły Wasz poradnik o całą mapę świata ze wszystkimi lokacjami, statystyki, tabele, dokładny opis dostępnego uzbrojenia, charakterystykę pancerzy, dane przedmiotów oraz zestawienie wszystkich sojuszników, którzy mogą zasilić Waszą drużynę. Całość wzbogacona jest o analizę współczynników, umiejętności, cech i nieśmiertelnych Perków (profitów). Wszystko po to, abyście mogli z kultowego króla klimatu wycisnąć absolutnie wszystko. Wojna nigdy się nie zmienia, a magia i piękno *Fallouta* nigdy nie przemija. Zatem powodzenia Wybrańcy. Niech Wam piasek lekkim będzie.

UWAGA Poradnik wykonałem na podstawie polskiej wersji gry z najnowszym patchem 1.2.

„ Z a n i m o t w o r z y s i ę w ł a z . . . ” c z y l i g a r ś ć p o r a d o g ó l n y c h

- Zawsze miej przy sobie dwie bronie. Najlepiej jedną o bliskim, a drugą o dalekim zasięgu. Nie dosyć, że będziesz mógł zmieniać uzbrojenie nie tracąc w ten sposób Punktów Akcji (PA) na korzystanie z inwentarza, to zawsze zachowasz się odpowiednio do zaistniałej sytuacji na polu bitwy.
- Zarówno przed jak i po walce – zawsze przeładuj swoje giwery. Unikniesz w ten sposób niemiłej niespodzianki w postaci pustego magazynka podczas kluczowego momentu jakiegoś starcia.
- Nie używaj granatów, jeśli Twoja postać nie jest wystarczająco silna lub nie posiada umiejętności Rzucanie na przyzwoitym poziomie. Możesz wtedy niechcący poważnie zranić siebie jak i swoich towarzyszy podróży.
- Staraj się przeszukiwać jak największą ilość szafek, regałów, biurków, skrzyń oraz ciał zabitych wrogów. Jeśli jakieś skrytki są zamknięte – w celu ich otwarcia używaj umiejętności Otwieranie zamków lub łomu, jeśli jesteś silny. W przypadku pierwszego rozwiązania wspomagaj się wytrychami (jeśli otwarcie zamka jest szczególnie trudne). Z łomem jednak obchodź się ostrożnie. Możesz niechcący zniszczyć jakiś zamek i nigdy nie dowiesz się czego bronił. Nie krępuj się podczas przeszukiwania wszystkich domów czy pomieszczeń – większość cywili nie będzie zwracać uwagi na Twój mały napad na ich posiadłość.
- Podczas walk z dużą ilością przeciwników używaj broni z opcją strzału seryjnego lub wyrzutni raket. Jeśli używasz broni mogącej strzelać seriami, a Twój wróg jest na linii strzału drugiego – zawsze celuj w tego ostatniego. W ten sposób poszatkujez tego najbliższego, a najbardziej oddalonego – na pewno znacząco uszkodzisz. Raketnica z kolei pozwoli Ci zdmuchnąć grupkę wrogów stojących bardzo blisko siebie. Blisko siebie, a nie Ciebie!
- W świecie gry *Fallout* dominuje ogólne bezprawie i anarchia. Skorzystaj z tego! Okradaj wszystkich! Nawet jakbyś miał wczytywać kilkakrotnie stan gry sprzed kradzieży. Zyskasz w ten sposób dużo wartościowego sprzętu oraz pewną pulę Punktów Doświadczenia (PD). Kradnij zawsze od tyłu przy włączonej umiejętności Skradanie.
- Często zapisuj stan gry. Podczas podróży po mapie świata – zawsze możesz trafić na wroga, z którym aktualnie nie będziesz w stanie sobie poradzić. Jeśli w takich przypadkach będziesz miał sposobność ucieczki bez konieczności nawiązania wymiany ognia – ewakuuj się w stronę najbliższego krańca lokacji.
- Czytaj książki, jakie wpadną Ci w ręce. Nigdy nie wiadomo, kiedy przyda Ci się jakaś umiejętność, którą właśnie ulepszyłeś poprzez lekturę. Nie ma sensu czytanie książki poprawiającej umiejętności, które masz na ok. 100 procentach – wtedy po prostu ją sprzedaj.
- Swoich towarzyszy beztrudno traktuj jako tragarzy. Przekazuj im przedmioty w oknie wymiany, a później odbieraj je poprzez kradzież. Nie przejmuj się – nie obrażą się. Przy sobie miej najistotniejszy ekwipunek, zaś niech twój przyjaciel dźwiga rzeczy przeznaczone na handel.
- Staraj się wykonywać wszystkie możliwe misje poboczne. Zyskasz w ten sposób mnóstwo przydatnych informacji, przedmiotów lecz przede wszystkim - bezcennych punktów doświadczenia.
- Podczas potyczek w miastach i wioskach – uważaj do kogo i jak celujesz! Zabłąkana kula może przypadkowo trafić niewinnego cywila, a wtedy całe miasteczko zwróci się przeciwko Tobie. W niektórych lokacjach nie paraduj niepotrzebnie z bronią. Mogą z tego być tylko same problemy.

- Uważaj jak prowadzisz rozmowy. Bardzo łatwo jest wyprowadzić rozmówcę z równowagi. Może on wtedy już nigdy się do nas nie odezwać (tracimy wówczas szansę na niektóre zadania poboczne) lub po prostu chwycić za broń (masa kłopotów i zazwyczaj całe miasteczko na głowie).
- Jeśli podczas poruszania się używamy biegu – zatrzymujmy się co jakiś czas. Jest to ważne by Twoja drużyna mogła Cię dogonić. Nigdy nie wiadomo kiedy i w jakim momencie – przyjdzie Ci stoczyć jakiś bój. Dobrze jest więc mieć kompanów blisko siebie – tak by mogli od razu udzielać się w walce, a nie tracić swoich Punktów Akcji na niepotrzebne dobieganie.
- W trakcie przeszukiwania szafek, regałów, biurka, lodówek i skrzynek oraz podczas używania takich umiejętności jak Kradzież, Otwieranie zamków, Naprawa, Nauki ścisłe czy leczenie kogoś – staraj się mieć schowaną broń. Twoja postać nie będzie musiała za każdym razem wyjmować i chować swojej broni. Zaoszczędzisz w ten sposób sporo czasu i nerwów.
- Zawsze miej na wyposażeniu odpowiednią ilość medykamentów, 2 rodzaje amunicji w zależności od tego, jakim pancerzem dysponuje przeciwnik, linę (bo przyda Ci się w niejednym zadaniu), wytrychy (ułatwią Ci otwieranie zamków), Rad-Xy i RadAwaye (te pierwsze chronią Twoją postać przed promieniowaniem, drugie zaś niwelują jego efekty) oraz na wszelki wypadek jeszcze jedną (trzecią) broń dodatkową – może Ci się przydać, gdy zabraknie Ci amunicji do broni głównych. Przydadzą się również granaty EMP, które obróć każdego robota w pył. Nawet jeśli stoi blisko Ciebie. Wyładowanie elektromagnetyczne nic nie zrobi żywemu człowiekowi. Działa tylko na maszyny.
- Podczas pojedynków z Supermutantami – staraj się zawsze najpierw zabijać tych, co mają na sobie pancerze z czarnej skóry. Dysponują oni najcięższą bronią i mają więcej Punktów Wytrzymałości od mutantów z gołą klatką.

K r e a c j a W y b r a ń c a

Grę *Fallout* przeszedłem 9 razy. Różnymi postaciami. Zarówno tymi proponowanymi przez grę (Max Stone, Natalia i Albert) jak i tymi stworzonymi przez siebie. Zasugeruję Wam jednak stworzenie postaci, którą grało mi się najlepiej, najprzyjemniej i najbardziej ciekawie. Dobór wszelkich statystyk, umiejętności i cech – oczywiście uzasadnię. Tak czy inaczej wybór i tak będzie należał do Was, drodzy mieszkańcy Krypty 13.

Określenie imienia/ksywki, wieku i płci zostawiam Wam. Przejdźmy jednak najpierw do wyboru dwóch cech:

Szybki cyngiel

Co prawda wybierając tę cechę tracisz możliwość celowania w konkretne części ciała przeciwników, jednak użycie jakiegokolwiek broni kosztuje Cię o jeden punkt akcji mniej. Jest to bardzo przydatne, albowiem będziesz w stanie wykonywać o wiele więcej akcji podczas walki niż gdybyś nie miał tej cechy. A uwierzcie mi – w *Fallout*ie walczy się często!

Zdolniacha

Przy awansach będziesz dostawał 5 punktów mniej do rozdysponowania na umiejętności oraz natychmiastowo zostanie Ci odjęte po 9 punktów ze wszystkich umiejętności. Bez obaw jednak. Wybierając tę cechę – każdy z Twoich współczynników głównych podniesie się o jeden punkt. Zyskasz w ten sposób, aż 7 punktów, które możesz swobodnie rozdysponować. Nie przejmuj się również, że będziesz dostawał 5 punktów mniej na umiejętności bo proponowany przeze mnie poziom Inteligencji (IN) na 8 – nie dosyć, że wyrówna ten stan co nawet w znaczący sposób go podniesie! Natychmiastowej ujemnej 9 punktów do umiejętności również się nie obawiaj. W grze większość z nich nie specjalnie się przydaje. Przez uzyskany bonus 7 dodatkowych punktów na współczynniki główne i tak podniesiesz większość umiejętności (nie mówiąc już o dobrach płynących z czytania książek). Mocno dopalisz tym samym 3 główne umiejętności, które przyjdzie Ci zaraz wybrać.

Teraz przejdźmy do współczynników głównych:

SIŁA (SI) na 6 (Dobrze)

Określa ona ilość zadawanych obrażeń w walce wręcz (+1), udźwig (+25) oraz w mniejszym stopniu ilość Punktów Wytrzymałości (+1). Wpływa również na to, jakich broni możesz używać. Ustawiając Siłę na 6 – możemy używać każdej broni w grze – nawet Działka obrotowego Rockwell CZ53 (Minigun), który wymaga siły na 7. Siła zostanie nam podniesiona poprzez noszenie Panczerza Wspomagane (+3) oraz poprzez wszczep (+1) na terenie bazy Bractwa Stali. Jak widzimy – nie ma się o co martwić.

PERCEPCJA (PE) na 8 (Świetnie)

Wpływa ona na inicjatywę podczas walk (+2)(częściej od wrogów wykonujemy pierwszy ruch), znacząco poprawia walkę na odległość (tym właśnie się będziemy zajmować przede wszystkim) oraz dodaje 1 punkt do umiejętności: Pierwsza pomoc, Leczenie, Otwieranie zamków i Pułapki. Bardzo przydatny współczynnik, dlatego ustawiamy go na 8. Przy okazji wyboru drugiego profitu jakim będzie Strzelec wyborowy – zyskamy dodatkowe 2 punkty Percepcji. Oznacza to, że w sytuacjach walk dystansowych nasza percepcja będzie traktowana tak, jakby była na dziesięć. Miotanie ołowiem jeszcze nigdy nie będzie tak proste, skuteczne i przyjemne.

WYTRZYMAŁOŚĆ (WY) na 7 (Bardzo dobrze)

Cecha ta determinuje liczbę Punktów Wytrzymałości (+2), odporność na trucizny (+5%) i promieniowanie (+2%), określa tempo zdrowienia (+1) oraz liczbę Punktów wytrzymałości otrzymywanych przy każdym awansie postaci. Cecha bardzo ważna bo określa w znacznej mierze ogólną odporność naszej postaci i jej organizmu. Ósemka dla niej jest bardzo dobrym rozwiązaniem.

Wartość Wytrzymałości	Ilość Punktów Wytrzymałości na awans
1	2
2	3
3	3
4	4
5	4
6	5
7	5
8	6
9	6
10	7

CHARYZMA (CH) na 6 (Dobrze)

Charyzma wpływa na umiejętności Retoryka (+2) oraz Handel (+2). Retorykę i tak wybierzemy jako umiejętność główną także i tak będzie ona na dość przyzwoitym poziomie, zaś handlem nie powinniśmy się przejmować bo i tak pieniędzy oraz przedmiotów na sprzedaż (dzięki kradzieżom) nam nie zabraknie. Tutaj optymalnie – 6.