

Fallout: New Vegas

Old World Blues

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout: New Vegas Old World Blues

autor: Daniel „Thorwalian” KazeK

GRYOnline.pl

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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Talenty	5
Talenty specjalne	7
The Sink	10
Zadania główne	19
Midnight Science–Fiction Feature	19
Welcome to the Big Empty	20
X–8: High School Horror!	22
X–2: Strange Transmissions!	25
X–13: Attack of the Infiltrator!	27
Old World Blues	30
Zadania poboczne	39
Picking Your Brains	39
On the Same Wavelength	40
Coming Out of Her Shell	42
What's in a Name?	45
He Came... and Went	47
When Visitors Attack!	49
A Brain's Best Friend	51
All My Friends Have Off Switches	55
Influencing People	63
Field Research	73
Project X–13	76
X–8 Data Retrieval Test	80
Sonic Emitter Upgrade	85
Mapy	87
Mapa świata	87
M1 – Think Tank	89
M2 – The Sink	90
M3 – Higgs Village	91
M4 – X–8 Research Center	92
M5 – X–2 Transmitter Antenna Array	95
M6 – X–13 Research Facility	96
M7 – Forbidden Zone	98
M8 – Magnetohydraulics Complex	100
M9 – Y–17 Medical Facility	101
M10 – X–22 Botanical Garden	102
M11 – Big MT North Tunnel	102
M12 – Cuckoo's Nest	103
M13 – Big MT West Tunnel	103
M14 – Signal Hills Transmitter	104
M15 – Z–14 Pepsinae DNA Splicing Lab	104
M16 – Z–9 Crotalus DNA Preservation Lab	105
M17 – Little Yangtze	105
M18 – Construction Site	106
M19 – X–12 Research Center	106
M20 – Saturnite Alloy Research Facility	107

M21 – X-7a "Left Field" Artillery Launch	107
M22 – X-7b "Boom Town" Target Zone	108
M23 – Hazmat Testing Ground	108
M24 – Z-43 Innovative Toxins Plant	109
M25 – Z-38 Lightwave Dynamics Research	109
M26 – Elijah's Watch	110
M27 – Y-17 Meteorological Station	110
Przedmioty	111
Broń	111
Ekwipunek	115
Książki umiejętności	119
Inne	125
Osiągnięcia	127

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

Poradnik do dodatku *Fallout: New Vegas – Old World Blues* zawiera:

- Kompletny i bogato ilustrowany opis wszystkich misji głównych i pobocznych
- Spis wszystkich lokacji wraz z odpowiednio oznakowanymi mapami
- Przegląd unikatowych, rzadkich oraz wartościowszych przedmiotów (ekwipunek, bronie, dodatki do uzbrojenia, etc.)
- Rzut oka na nowe talenty i talenty specjalne
- Charakterystyka lokacji The Sink
- Lista możliwych do zdobycia Osiągnięć

W poradniku zastosowano kilka oznaczeń kolorystycznych:

Kolor brązowy – bohaterowie niezależni, przeciwnicy;

Kolor zielony – przedmioty;

Kolor niebieski – lokacje;

Kolor pomarańczowy – nawiązanie do obrazku znajdującego się powyżej, inne wyróżnienia.

Instrukcja korzystania z mapek:

W tekście niejednokrotnie znajdują się oznaczenia takie jak (**M9:3**). Odnoszą się one do konkretnej mapki zawartej w poradniku, czyli w tym przypadku **M9**. Cyfra **3** wskazuje z kolei dokładne miejsce występowania opisywanego przedmiotu lub np. postaci.

Niektóre lokacje składają się z kilku miejsc. Wyróżniają je wówczas dodatkowe oznaczenia w stylu **M6a**, **M6b**. Numeracja lokacji w dziale „Mapa świata” jest inna i nie należy jej wiązać z oznakowaniami w tekście i mapkach.

Poradnik powstał w oparciu o angielską wersję dodatku.

Daniel „Thorwalian” Kazek (www.gry-online.pl)

Talenty

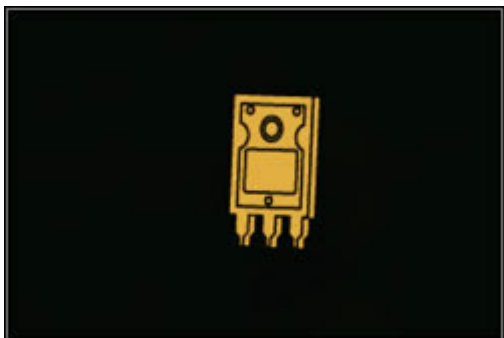
Rozszerzenie *Old World Blues* to nie tylko nowe przygody, ale także dodatkowe umiejętności, które może w sobie odnaleźć bohater. Oto ich przegląd:



Atomic!

Wym.: Poziom 20, Endurance 6 / **Rangi:** 1

Kiedy bohater znajduje się pod wpływem radiacji, staje się silniejszy i porusza się szybciej o 25%. Na zwykłych terenach regeneracja punktów akcji przebiega prędej, w zależności od skali napromieniowania (im większe, tym lepiej).



Implant GRX

Wym.: Poziom 20, Endurance 8 / **Rangi:** 2

Możliwość uzyskania efektu turbo, czyli kilkusekundowego spowolnienia czasu (dotyczy otaczającej nas rzeczywistości). Specyfik można wstrzyknąć sobie 5 razy na dzień. Przy drugiej randze już 10. Aktywacja przebiega z poziomu Pip Boya.



Mile in Their Shoes

Wym.: Poziom 20, Survival 25 / **Rangi:** 1

Zjedzenie **Nightstalker Squeezin's**, oprócz standardowych, profitów dostarcza jeszcze: Perception +1, Poison Resistance +5, Sneak +5. Czas działania wynosi 4 minuty.



Them's Good Eatin'

Wym.: Poziom 20, Survival 55 / **Rangi:** 1

Po zabiciu przeciwnika z krwi i kości, mamy 50% szans na znalezienie w jego ciele **Thin Red Paste** lub **Blood Sausage**. Oba przedmioty wpływają na zdrowie postaci.

T a l e n t y s p e c j a l n e

Podczas rozgrywki możemy także natrafić na perki, których zdobycie uzależnione jest od spełnienia określonych warunków:



Brainless

Głowa nigdy nie może zostać uszkodzona, +25% do odporności chemicznej i +5% Damage Threshold.

Sposób zdobycia:

Podczas inauguracyjnej rozmowy w [The Think Tank](#).



Heartless

Bohater nie może zostać otruty, o 25% lepsze działanie środków leczniczych, do tego roboty mają o 50% mniejszą szansę na uderzenie krytyczne.

Sposób zdobycia:

Podczas inauguracyjnej rozmowy w [The Think Tank](#).



Spineless

Tułów nie może zostać uszkodzony. Na dokładkę Damage Threshold +1 i Strength +1.

Sposób zdobycia:

Podczas inauguracyjnej rozmowy w [The Think Tank](#).