



Fallout: New Vegas

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout: New Vegas Atlas Świata

autor: Artur „Arxel” Justyński

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	3
Rozwój postaci	4
Kreacja postaci	4
Główne atrybuty	6
Umiejętności	9
Cechy	14
Talenty	18
Talenty ukryte	47
Podstawy	54
Pip-Boy	54
Ogólne	57
Walka	62
Hazard	65
Zestawienia	71
Wprowadzenie	71
Segment A	75
Segment B	76
Segment C	78
Segment D	79
Segment E	81
Segment F	82
Segment G	83
Towarzysze	85
Usługi	87
Śnieżne kule	90
Książki umiejętności	92
Czasopisma umiejętności	105
Gwiazdy Sunset Sarsaparilla	108
Unikalne bronie	129
Mapa świata	138
Segment A	139
Segment B	140
Segment C	142
Segment D	144
Segment E	145
Segment F	146
Segment G	147

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



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



Wprowadzenie

Niniejszy Atlas świata jest uzupełnieniem podstawowego poradnika do gry *Fallout: New Vegas*. Całość została podzielona na kilka rozdziałów:

- 1. Rozwój postaci:** opis wszystkich atrybutów, umiejętności oraz talentów wraz z drobnymi poradami i komentarzami.
- 2. Porady:** krótki opis podstaw rozgrywki oraz aktywności dodatkowych, jak na przykład HUD, tryb hardkora, reputacja, walka czy hazard.
- 3. Zestawienia:** spis, wraz z obrazkami pomocniczymi i lokalizacją, towarzyszy i usług oraz najważniejszych przedmiotów: kul śnieżnych, ksiąg umiejętności, kapsli z gwiazdami i unikalnych broni.
- 4. Mapy:** lokalizacja głównych lokacji na pustkowiach, z podziałem na odpowiednie segmenty.
- 5. Osiągnięcia:** lista wszystkich osiągnięć, które możesz zdobyć w grze.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Rozwój postaci

K r e a c j a p o s t a c i

Etap kreacji bohatera jest niewątpliwie najważniejszym momentem rozgrywki. Nieprzemyślana postać może często okazać się niegrywalna tym samym psując radość, która powinna płynąć z rozgrywki.

W y g ł ą d z e w n ę t r z n y



Na początku podajesz swoje imię – domyślnie „Kurier”. Po chwili otrzymujesz panel, na którym dopasujesz swój wygląd: płeć, rasę, twarz, włosy. Możesz również wygenerować losową postać.

R o z w ó j

Kiedy określisz swój wygląd będziesz musiał dopasować główne atrybuty oraz wybrać umiejętności i cechy. Co istotne – kiedy wyjdiesz poza teren Goodsprings i zaczniesz zbliżać się do Stripu, wyświetli się okienko umożliwiające ponowne rozlokowanie wszystkich punktów od zera. Dobrze jednak jest już na samym początku dokładnie przemyśleć swoją postać, by uniknąć w przyszłości problemów. O ile najważniejsze są atrybuty i umiejętności, o tyle musisz wpierw dokładnie przejrzeć listę wszystkich dostępnych talentów. Jako, że wszystkie statystyki są wzajemnie powiązane należy właśnie zacząć od końca. Z ogromnej bazy talentów wybierz te, które Cię interesują, które to zdefiniują Twojego bohatera. Talenty wymagają odpowiednio rozwiniętych umiejętności i konkretnych atrybutów.

GŁÓWNE ATRYBUTY

Każdy z głównych atrybutów może przyjąć wartości od 1 do 10, staraj się jednak unikać wartości skrajnych. Jedynym dodatkowym sposobem na zwiększenie, na stałe, tej wartości jest zakupienie Implantu (więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale [**Talenty ukryte**]), który to dodaje do konkretnego atrybutu +1.

UMIEJĘTNOŚCI

Minimalna wartość umiejętności to 7, maksymalna zaś 100. Dodatkowo, w zależności które trzy umiejętności wybrałeś podczas kreacji bohatera, otrzymasz dodatkowe +15 do każdej z nich. Dodatkowo, możesz zwiększyć wartości poprzez książki – dodają na stałe +3 (bądź +4 z wykorzystaniem odpowiedniego talentu) bądź magazyny – dodają tymczasowo +10 (bądź +20 z wykorzystaniem odpowiedniego talentu).

TALENTY

Talenty dzielą się na kilka grup:

- talenty główne: dostępne do wglądu od początku, co każde dwa poziomy jesteś w stanie wybrać jeden z nich;
- talenty towarzyszy: otrzymujesz w momencie, kiedy dołączy do Ciebie jeden z dostępnych towarzyszy;
- implanty: do zakupienia u Doktor Usanagi w Klinice Nowego Vegas;
- talenty wyzwień: otrzymujesz je po wykonaniu konkretnych wyzwań, początkowo niedostępnych do odczytania.

G ł ó w n e a t r y b u t y

Każdy z głównych atrybutów może przyjąć wartości od 1 do 10, do przydzielenia masz łącznie 40 punktów. Każdy współczynnik ma wpływ na kreację bohatera i kierunek, w którym będzie rozwijany. W poniższej tabeli znajdziesz zawarte wszystkie informacje o konkretnych aspektach postaci, na które wpływa dany atrybut, czyli statystyki, umiejętności oraz talenty.

Każdy wydany punkt zwiększa odpowiednie statystyki poczynając od +2 punktów dla poziomu pierwszego i kończąc na +20 na poziomie dziesiątym.

UWAGA: Wyjątkiem jednak jest atrybut Szczęście, w przypadku którego statystyki zwiększają się inaczej:

Poziom 1 i 2: +1

Poziom 3 i 4: +2

Poziom 5 i 6: +3

Poziom 7 i 8: +4

Poziom 9 i 10: +5



SIŁA

Siła określa jak łatwo kowboj dźwiga swe siodło i większe spluwy oraz jak spisuje się w barowych zadymach.

Wpływa na:

Statystyki: Waga ekwipunku (10 kilogramów na każdy zainwestowany punkt poczynając od wartości 160 dla 1. poziomu)

Umiejętności: Broń biała, Walka wręcz

Talenty: I... w górę!; Ekstra walnięcie; Kamienna ściana; Mocny grzbiet; Niepowstrzymana siła; Pewny chwyt; Implant siły.



PERCEPCJA

Spostrzegawczy kowboj zawsze wie, czy w pobliżu znajduje się laska dynamitu... albo gdy podkradają się do niego hultaje.

Wpływa na:

Statystyki: Celność, Zasięg kompasu

Umiejętności: Materiały wybuchowe, Otwieranie zamków, Broń energetyczna

Talenty: Nocny marek; Snajper; Na paluszkach; Człowiek-Demolka; Infiltrator; Implant percepcji.



WYTRZYMAŁOŚĆ

Nie pokonasz dobrego kowboja, jeśli jest wytrzymały... i jeśli ma rewolwer wielki jak cała preria.

Wpływa na:

Statystyki: Odporność, Zdrowie (20 punktów zdrowia na każdy zainwestowany punkt poczynając od wartości 120 dla 1. poziomu)

Umiejętności: Walka wręcz

Talenty: Brzuch z ołowiu; Odporność; Kamienna ściana; Mocny grzbiet; Ołowiany fartuch; Ciężarowiec; Życiodajna moc; Zasilanie słoneczne; Pochłanianie promieniowania; Implant wytrzymałości.



CHARYZMA

Przekonasz się, że istnieją kowboje z niezłą gadką i głosem jak harfy anielskie.

Wpływa na:

Statystyki: Odwaga towarzyszy

Umiejętności: Handel, Retoryka

Talenty: Dzika lojalność; Przyjaciół zwierząt; Implant charyzmy.