

Fallout 3

Oficjalne dodatki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout 3

Oficjalne dodatki

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Operation Anchorage	4
Prolog	4
Symulacja	16
Epilog	67
Dodatki	69
Mapa świata	72
Inne	73
The Pitt	76
Prolog	76
The Pitt	88
Finał	108
Quest dodatkowy	132
Dodatki	162
Mapy	165
Inne	170
Broken Steel	171
Prolog	171
Główne questy	173
Poboczne questy	233
Inne	252
Point Lookout	258
Prolog	258
Główne questy	260
Poboczne questy	291
Inne	316
Mothership Zeta	329
Prolog	329
Główne questy	330
Epilog	417
Inne	420

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

Oglądany przez Ciebie zestaw stanowi kompletny zbiór poradników do wszystkich oficjalnych dodatków do gry *Fallout 3*. Znajdziesz tu bardzo szczegółowe informacje na temat metod przejścia następujących rozszerzeń:

- **Operation Anchorage** – pierwszy oficjalny dodatek
- **The Pitt** – drugi oficjalny dodatek
- **Broken Steel** – trzeci oficjalny dodatek
- **Point Lookout** – czwarty oficjalny dodatek
- **Mothership Zeta** – piąty oficjalny dodatek

Każdy z tych opisów składa się przede wszystkim z niezwykle szczegółowego objaśnienia opracowanych przez producentów zadań, włącznie z metodami aktywacji questów, możliwymi wyborami i wyszczególnieniem nagród za wypełnianie poleceń. Dołączone zostały ponadto informacje na temat atrakcji oferowanych przez poszczególne dodatki, jak również mapy okolicy, pomocne w przemierzaniu świata gry.

Jacek „Stranger” Hałas

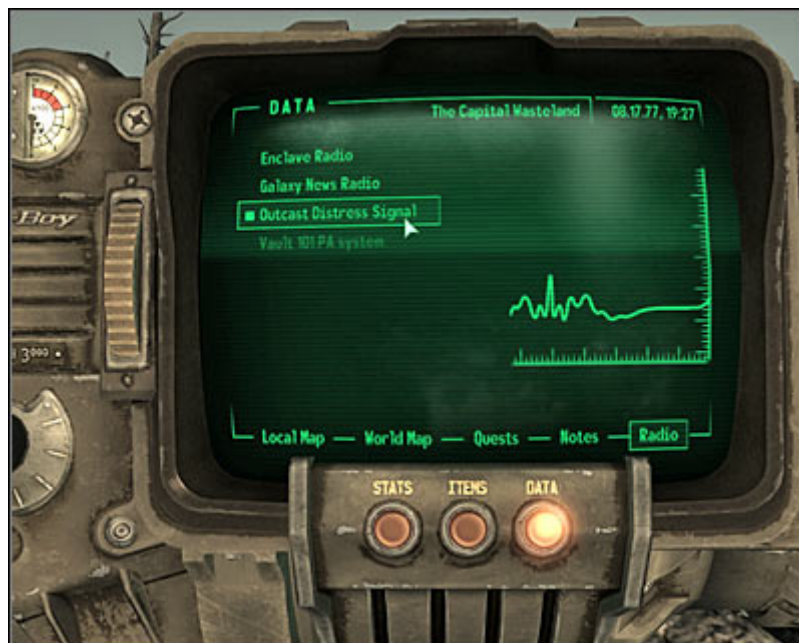
Operation Anchorage

P r o l o g

Aktywacja dodatku

Poprawnie zainstaluj dodatek i nie zapomnij uaktywnić go z poziomu menu autostartu. Nie musisz korzystać z save'ów z zaawansowanego stadium rozgrywki ponieważ zabawa jest w pełni możliwa postacią, która dopiero co wyszła z **Krypty 101**. Jest to zresztą bardzo wskazane, gdyż pomyślnie zaliczając dodatek nie tylko awansujesz o kilka poziomów doświadczenia, ale także wejdiesz w posiadanie cennych przedmiotów. W konsekwencji znacznie ułatwi Ci to dalszą zabawę, już po pomyślnym wypełnieniu wszystkich czterech questów wchodzących w skład tego rozszerzenia.

Po rozpoczęciu gry przystąp do swobodnej eksploracji **Stołecznych Pustkowi**. Naturalnie w przypadku zabawy postacią znajdującą się na drugim poziomie doświadczenia (świeżo po opuszczeniu **Krypty 101**) musisz zachować szczególną ostrożność, bo można dość łatwo zginąć w wyniku napotkania silnych przeciwników. Jeżeli zaczynasz zabawę od nowa, ruszaj w stronę **Megatony**, czyli pierwszego miejsca, które zostanie zaznaczone na Twojej mapie. W przeciwnym wypadku przenieś się od razu w okolice **Fabryki Red Racer**. Po upływie kilku minut na ekranie wyświetlona zostanie krótka informacja, a do listy stacji radiowych dodana częstotliwość alarmowa **wyrzutków** **[#1]**. Warto oczywiście wybrać tę pozycję z listy, a po drodze będziesz mógł wysłuchiwać krótkich fragmentów transmisji.



[#1]

QUEST 1: Pomagając wyrzutkom (Aiding the Outcasts)

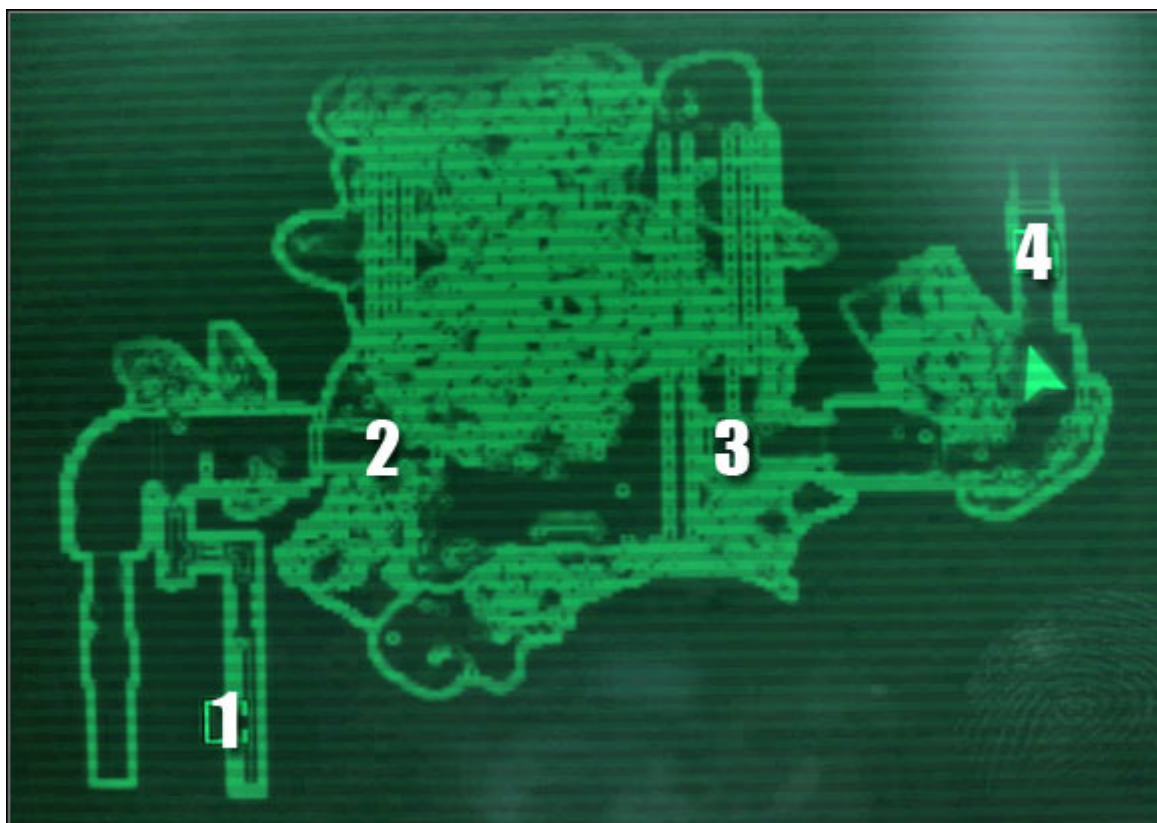
Zleceniodawca: automatycznie podczas przemierzania **Stołecznych Pustkowi** [**Stołeczne Pustkowia**]

Opis: Po zapoznaniu się z ogólnymi założeniami tego questu będziesz musiał skierować się do miejsca, z którego nadawana jest transmisja. Lokacja ta automatycznie zaznaczona zostanie na Twojej mapie, a najprościej będzie tam dotrzeć przenosząc się z wykorzystaniem opcji szybkiej podróży do **Fabryki Red Racer**. Jeżeli nie odkryłeś jeszcze tego miejsca, do wędrówki możesz też przystąpić rozpoczynając w okolicach **Megatony**. Po dotarciu na miejsce przedrżysz się przez zgliszcza i zlokalizujesz pokazane na screenie **[#2]** drzwi. Prowadzą one do **Tuneli metra Bailey's Crossroads**.



[#2]

MAPA TUNELI METRA:



Oznaczenia na mapie: 1 – wejście do tuneli metra; 2 – miejsce stoczenia walk ze zdziczałymi ghulami; 3 – tunel prowadzący do wyjścia; 4 – wyjście do: Stacja metra Bailey's Crossroads

Tunele metra nie są na szczęście przesadnie rozległe, a ponadto wpadniesz jedynie na kilka **potworów**. Kieruj się na północ, mijając po drodze automat Nuka-Coli. Skieruj się na wschód, a dotrzesz do największego pomieszczenia, które jest okupowane przez dwa **zdziczałe ghule** [#3]. Pozbycie się **bestii** nie powinno Ci przysporzyć większych problemów, nawet przy założeniu, że korzystasz z **pistoletu** pozyskanego z **Krypty 101**.



[#3]

Po zakończonych walkach możesz zająć się zbadaniem okolicy, bądź też od razu skierować się na wschód, czyli do wyjścia z tej lokacji. Jeśli podejmiesz decyzję o eksploracji tuneli metra, warto przede wszystkim skierować się na północny-zachód. Odnajdziesz między innymi narkotyki (**odłot** i **wygrzew**), **amunicję 5.56mm**, **Rad-X**, **stimpaka**, a po przedostaniu się przez zgliszcza także **wiatrówkę** wraz z **amunicją**. Kiedy uznasz, że wystarczająco dużo czasu spędziłeś w tunelach, skieruj się w stronę zachodniego korytarza [#4]. Po krótkiej wędrówce dotrzesz do metalowej bramy prowadzącej do **Stacji metra Bailey's Crossroads**.



[#4]