

# Fallout 3

**Opis przejścia, questy, mapy**

**PORADNIK DO GRY**



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

# Fallout 3

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

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

## S p i s   t r e ś c i

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Wprowadzenie                                          | 3   |
| Główne questy                                         | 4   |
| <b>GŁÓWNY QUEST 1: Kroki dziecka</b>                  | 4   |
| <b>GŁÓWNY QUEST 2: Szybkie dorastanie</b>             | 5   |
| <b>GŁÓWNY QUEST 3: Niedoślona przyszłość</b>          | 7   |
| <b>GŁÓWNY QUEST 4: Ucieczka!</b>                      | 9   |
| <b>GŁÓWNY QUEST 5: Idąc jego śladami</b>              | 15  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 6: Radio Galaxy News</b>              | 19  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 7: Cele naukowe</b>                   | 22  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 8: Tranquility Lane</b>               | 27  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 9: Woda życia</b>                     | 33  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 10: Podjęcie śladu</b>                | 40  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 11: Poszukiwania rajskego ogrodu</b>  | 44  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 12: Amerykański sen</b>               | 47  |
| <b>GŁÓWNY QUEST 13: Zabierać to!</b>                  | 51  |
| Questy poboczne                                       | 58  |
| <b>Megatona: Potęga Atomu</b>                         | 58  |
| <b>Megatona: Podręcznik przetrwania</b>               | 61  |
| <b>Megatona: Więzy krwi</b>                           | 73  |
| <b>Grayditch: One!</b>                                | 78  |
| <b>Rivet City: Replikant</b>                          | 83  |
| <b>Rivet City: Kradzież niepodległości</b>            | 86  |
| <b>Stołeczne Pustkowia: Głowa państwa</b>             | 91  |
| <b>Muzeum historyczne: Strażnicy Reilly</b>           | 95  |
| <b>Muzeum historyczne: Trzeba im strzelać w głowę</b> | 101 |
| <b>Canterbury Commons: Nadludzki gambit</b>           | 103 |
| <b>Paradise Falls: To tylko interesy</b>              | 107 |
| <b>Duże Miasto: Duże kłopoty w Dużym Mieście</b>      | 108 |
| <b>Tenpenny Tower: Tenpenny Tower</b>                 | 112 |
| <b>Krypta 101: Problemy na froncie domowym</b>        | 118 |
| <b>Latarenka: Ocalenie z raju</b>                     | 123 |
| <b>Dom Agathy: Pieśń Agathy</b>                       | 129 |
| <b>Girdershade: Wyzwanie Nuka-Coli</b>                | 134 |
| <b>Oaza: Oaza</b>                                     | 136 |
| Świat gry                                             | 141 |
| <b>Mapa świata</b>                                    | 141 |
| <b>Główne lokacje</b>                                 | 175 |
| <b>Przeciwnicy</b>                                    | 211 |
| <b>Zagrożenia</b>                                     | 214 |
| <b>Bonusy</b>                                         | 216 |
| Porady                                                | 230 |
| <b>Kreacja i rozwój postaci</b>                       | 230 |
| <b>Walka</b>                                          | 251 |
| <b>Wyposażenie</b>                                    | 255 |
| <b>Inne</b>                                           | 261 |

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)



## Wprowadzenie

Witaj w poradniku do gry „Fallout 3”, stanowiącym przewodnik przetrwania na niegościnnych Stołecznych Pustkowiach. Tekst ten przygotowałem zarówno z myślą o początkujących fanach gier cRPG, którzy mogą mieć problemy z ogarnięciem całości, jak i wyjadaczach gatunku, którym zależy przede wszystkim na jak najlepszym poznaniu tajników gry oraz dotarciu do ukrytych w niej „smaczków”.

W celu zapewnienia maksymalnej czytelności przekazu dokonałem podziału na trzy zasadnicze rozdziały. **Pierwszy rozdział poradnika** w całości poświęcony jest wykonywanym zadaniom (questom) i to zarówno tym głównym jak i pobocznym. Warto już teraz dodać, że w przeciwieństwie chociażby do „Obliviona”, zlecane przez postaci niezależne misje są bardzo złożone i niejednokrotnie nieliniowe. Większość wykonywanych zadań posiada co najmniej dwa drastycznie różniące się między sobą zakończenia. Ponadto dysponując określonymi umiejętnościami czy talentami można doprowadzić do odkrycia dodatkowych nagród czy miejsc. Wszystkie te kwestie na bieżąco objaśniałem, starając się przedstawić wszystkie możliwe rozwiązania dostępnych questów. **Drugi rozdział poradnika** koncentruje się na świecie gry i zawiera przede wszystkim kompletne mapy poszczególnych stref, z wyszczególnieniem głównych lokacji, do których można dotrzeć. Osobne mapki powiązane są z największymi miastami, ułatwiając sprawne przemieszczanie się po nich. Dużo miejsca poświęciłem również omówieniu najważniejszych lokacji, ze szczególnym uwzględnieniem ciekawostek oraz dostępnych postaci niezależnych. Podpunkty poświęcone rodzajom przeciwników oraz zagrożeń w założeniach mają ułatwić przeżycie w niekorzystnym środowisku. Na koniec zająłem się opisaniem achievementów oraz lokalizacji ukrytych figurek i schematów broni. **Trzeci rozdział poradnika** stanowi zestawienie różnorodnych wskazówek, dotyczących między innymi kreacji postaci, rozwoju głównego bohatera (z uwzględnieniem wszystkich dostępnych talentów), walki czy wyposażenia.

W poradniku zastosowałem oznaczenia kolorystyczne, których założeniem jest ułatwienie odczytywania zamieszczonych informacji. Kolor **brązowy** użyty został do oznaczania wszystkich ruchomych obiektów. Mowa tu przede wszystkim o mieszkańcach pustkowi, ale również o potworach czy napotykanych tu i ówdzie robotach. Kolor **niebieski** wykorzystywany został do oznaczania odwiedzanych lokacji, zarówno tych głównych jak i pobocznych. **Zielony** kolor powinien pomóc w odnalezieniu przedmiotów. Kolor **pomarańczowy** służy zaś wyróżnianiu miejsc, w których zdobywa się nowe talenty, bądź też gdy konieczne okazuje się ich używanie.

Życzę udanej gry i miłego czasu spędzonego na pustkowiach!

**Stranger**



# Główne questy

## G Ł Ó W N Y Q U E S T 1 : K r o k i d z i e c k a

**Zleceńodawca:** automatycznie w momencie rozpoczęcia gry [**Krypta 101**]

**Opis:** Cała **Krypta 101** spełnia rolę miejsca, w którym będziesz mógł zapoznać się z podstawami gry. Zabawę rozpoczynasz w łonie matki. Musisz wybrać płeć swojej postaci, a także nadać jej imię. Następnie przejdziesz do okna kreatora, gdzie ustalisz wygląd przewidywany wygląd głównego bohatera w momencie uzyskania przez niego dojrzałości.

Druga faza rozpoczyna się rok po urodzeniu. Zbliź się do **Jamesa**, dzięki czemu będzie Cię mógł podnieść. Po tym jak **James** wyjdzie z pomieszczenia otwórz drzwiczki kojca. Musisz odnaleźć leżącą na ziemi książkę **S.P.E.C.J.A.Ł. dla ciebie** (screen). Spowoduje to uaktywnienia okna kreatora, gdzie po raz pierwszy podejmiesz ważną decyzję. Musisz mianowicie rozdysponować punkty pomiędzy siedem głównych współczynników. Po więcej informacji na temat sugerowanych ścieżek kreacji postaci zapraszam do **trzeciego rozdziału poradnika**. Powinieneś też wiedzieć, że wszystkie te decyzje będziesz jeszcze mógł zmienić w momencie opuszczania **Krypty 101**. Wysłuchaj przemówienia **Jamesa**, który się tu wkrótce zjawi. Musisz teraz za nim podążać. Po dotarciu do większych drzwi quest zostanie zakończony.



## G Ł Ó W N Y   Q U E S T   2 :   S z y b k i e   d o r a s t a n i e

**Zleceńodawca:** **James** [Krypta 101]

**Opis:** Quest rozpoczyna się na przyjęciu wydanym z okazji 10 urodzin głównego bohatera gry. Wysłuchaj przemówień **Jamesa** oraz **Nadzorcy**. Zauważ, że zostałeś nagrodzony **Pip-Boyem 3000**. Porozmawiaj teraz z **Amatą**. Niezależnie od tego czy będziesz wobec niej uprzejmy czy nie, otrzymasz prezent w postaci komiksu o przygodach **Grogna** **Barbarzyńcy**. Warto go od razu przeczytać, gdyż rozwiniesz umiejętność Broń biała o 1 punkt. Możesz teraz rozmawiać z gośćmi znajdującymi się na przyjęciu. **Staruszka Palmer** podaruje Ci **słodką bułkę**, a od **Stanley'a** dostaniesz **dziecięcą czapkę bejsbolową**.

Na przyjęciu dojdzie do drobnego incydentu. Robot przez przypadek zniszczy tort urodzinowy, co podenerwuje lokalnego osiłka **Butcha**. Rozmowa z nim może przebiec na kilka różnych sposobów. Chłopakowi możesz podarować otrzymaną niedawno **bułkę**, spróbować się nią podzielić, napluć do niej, a nawet obrazić jego matkę. Wybór ostatniej opcji dialogowej spowoduje, że **Butch** Cię zaatakuje (screen). Na szczęście nie masz się czego obawiać z jego strony. Po załagodzeniu tej sprawy ponownie porozmawiaj z Tobą **Amatą**.



**James** wkrótce poinformuje Cię, że przygotował dla Ciebie niespodziankę na poziomie reaktora. Spróbuj wyjść z pomieszczenia, a spotkasz **Beatrice**. Niezależnie od wybranej opcji dialogowej otrzymasz od niej prezent w postaci **poematu urodzinowego**. Podążaj kolejnymi korytarzami i zejść na niższy poziom. Na miejscu (screen) porozmawiaj z **Jonasem**. Zaczekaj aż zjawi się tu **James**. Podaruje Ci **wiatrówkę** oraz **śrut**.

Podążaj teraz za **Jamesem** do południowego pomieszczenia. Będziesz tu mógł wypróbować nową zabawkę i jednocześnie zapoznasz się z podstawami systemu walki. Wybierz z inwentarza **wiatrówkę** i użyj jej do zniszczenia trzech celów. Następnie będziesz musiał pozbyć się **radrakana**. Podejdź bliżej. Możesz skorzystać z systemu V.A.T.S. lub pozostać w trybie czasu rzeczywistego. Na koniec musisz zbliżyć się do **Jamesa**. Zaczekaj aż **Jonas** zrobi Wam wspólne zdjęcie.



## G Ł Ó W N Y   Q U E S T   3 :   N i e d o s k o n a ł a p r z y s z ł o ś ć

**Zleceńodawca:** **James** [Krypta 101]

**Opis:** Akcja przenosi się sześć lat w przyszłość. Porozmawiaj z **Jamesem** na temat systemu K.O.Z.A, o **Krypcie**, a także o **matce** głównego bohatera. Zanim udasz się na test, warto zbadać biuro **Jamesa**. Możesz aktywować komputer, wchodząc do systemu danych medycznych **Krypty 101**. Zawiera on informacje na temat danych pacjentów oraz odbytych eksperymentów. Nie przegap **figurki – medycyna** (screen). Podniesienie jej spowoduje, że Twoja **znajomość medycyny na stałe rozwinęta zostanie o 10 punktów**.

