

The Fall:

Last Days of Gaia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Fall

Last Days of Gaia

autor: Artur „Metatron” Falkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Porady na początek	5
Mapa Świata	7
Lokacje.....	8
1. Baza Rządu Nowego Porządku	8
2. New Safford.....	11
3. Pustkowia – wioska Poszukiwaczy	18
4. Terytorium Pustynnych Mnichów	19
5. Wioska Bowie	20
6. Konwój – Porzucone pojazdy	27
7. Casa Verde.....	28
8. Stacja przeładunkowa	35
9. Spiritsprings	36
10. Sępi Kanion.....	42
11. Bunkier wojskowy	44
12. Labirynt	46
13. Miedziane Wzgórze	48
14. Ogród Edenu	54
15. Tres Cabezas.....	56
16. Arena	58
17. Vesseltown	59
18. Kwatera główna Cieniów	64
19. Jaskinia Cieniów	68
20. Kanion	69
21. Ukryta jaskinia	74
22. Grobowiec	80
23. Biosfera	81

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

Niniejszy poradnik pomoże wam przebrnąć zarówno przez główne, jak i dodatkowe zadania osadzonej w postapokaliptycznym świecie gry CRPG *The Fall: Last Days of Gaia*. Wbrew temu, co zapowiadali autorzy, gra jest w dużej mierze liniowa. Pomimo tego, że niektóre zadania można rozwiązać na kilka sposobów, a jeszcze innych można uniknąć dzięki posiadanym umiejętnościom, czasami wymagane jest odezwanie się do postaci w określony sposób bądź wykonanie szeregu czynności w odpowiedniej kolejności. W takich przypadkach zaznaczyłem to w opisie danej misji.

Przechodząc grę zawsze starałem się na tyle, na ile było to możliwe, unikać rozwiązań siłowych i postępować zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami moralnymi. Dlatego też poradnik nie ukazuje wszystkich możliwych sposobów uporania się z poszczególnymi problemami. Nic nie stoi na przeszkodzie jednak, żebyście znaleźli własne rozwiązania. W razie kłopotów zawsze można wesprzeć się odpowiednim paragrafem niniejszego tekstu.

Opisując kolejne misje podzieliłem je według lokacji, w których zostały wam zlecone. W większości wypadków osoba zlecająca zadanie i miejsce jego wykonania znajdują się na tym samym obszarze. Czasami jednak zdarzy się, że misję zleconą w jednej lokacji trzeba będzie wykonać w innej. W takim przypadku **opis wykonania danego zadania znajdziecie w rozdziale poświęconym obszarowi, na którym je otrzymaliście**. W ten sposób zachowana zostanie wprowadzona przez autorów klasyfikacja zadań w dzienniku. Jeżeli odwoływać się będę w takim opisie do miejsc zaznaczonych na mapie innej lokacji, obok cyferki podam również nazwę lokacji, jeżeli w nawiasie będzie znajdować się tylko sama cyfra, oznacza to, że jest to odwołanie do mapy znajdującej się na początku rozdziału, do którego należy dana misja.

Po nazwie każdego zadania odnajdziecie informację o zlecającej je osobie, sposobie jego ukończenia, ewentualne uwagi oraz o ilości punktów doświadczenia przyznawanych za jego pomyślne wykonanie.

Dla łatwiejszej orientacji w tekście wprowadziłem specjalny kod kolorów:

- Pomarańczowy – odniesienia do punktów na mapie
- Brązowy – odniesienia do poszczególnych zadań
- Niebieski – odniesienia do innej lokacji, niż opisywana w danym rozdziale

Zanim rozpoczniecie swoją przygodę w postapokaliptycznym świecie gry *The Fall*, zapraszam do zapoznania się z szeregiem wskazówek.

Artur „Metatron” Falkowski

Porady na początek

Cechy i umiejętności, skład drużyny

- Podczas rozwijania cech i umiejętności swojego bohatera, polecam stawiać na Charyzmę i Gadkę. Dzięki temu łatwiej będzie przekonać bohaterów niezależnych do naszej osoby, a handlarze nie będą naliczać zbyt wysokiej marży. W dodatku posiadanie wysoko rozwiniętych umiejętności interpersonalnych może znacznie ułatwić wykonywanie niektórych misji.
- Przy wyborze postaci do drużyny macie oczywiście wolną rękę, ale sugerowałbym, żeby wśród nich znalazł się jakiś medyk, spec od materiałów wybuchowych, złodziej oraz kierowca/mechanik. Oczywiście od samego początku nie wszyscy są potrzebni, ale lepiej już wcześniej być przygotowanym na wszystko.

W a l k a

- Radziłbym jak najszybciej uzbroić bohaterów w broń automatyczną (pistolety maszynowe, karabiny). W dużym stopniu ułatwi to walkę.
- Ponieważ zastosowany w grze system walki czasu rzeczywistego jest nieco chaotyczny, proponowałbym wprowadzenie kilku zmian w opcjach automatycznej pauzy. Sam uaktywniłem zatrzymywanie gry w sytuacjach: po ataku wroga, po trafieniu wroga, postać nie ma rozkazów, pusty magazynek. W ten sposób uzyskałem walkę pseudotururową, co pozwoliło lepiej przemyśleć kolejne posunięcia i mieć większą kontrolę nad sytuacją.
- W każdym momencie gry możliwa jest zmiana jej poziomu trudności. Może się to przydać, kiedy niektóre walki będą dla was zbyt frustrujące, bądź przeciwnie – zbyt łatwe.
- Najprościej pozbędziecie się wrogów skupiając ogień całej drużyny na pojedynczych osobnikach. Prowadzenie ostrzału z wieloma przeciwnikami naraz nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Przedmioty i pojazdy

- Bardzo opłaca się poświęcić trochę czasu na przeszukiwanie budynków. Czasami można w nich znaleźć użyteczne przedmioty, pancerze i uzbrojenie.
- Warto wyrobić w sobie nawyk wciskania w nowych lokacjach przycisku „9”. W ten sposób wyświetlone zostaną wszelkie leżące na ziemi przedmioty, które inaczej łatwo byłoby przeoczyć.
- Jeżeli w waszej drużynie znajdzie się odpowiednio zaawansowany spec od survivalu, co jakiś czas będzie wam dawał znać, że w pobliżu znajduje się woda. Jeżeli akurat skończyły się nam jej zapasy, wystarczy polecić mu za pomocą menu kontekstowego poszukiwanie źródła. W ten sposób będziecie mogli uzupełnić swoje zasoby (o ile będziecie mieli puste bukłaki).
- Bardzo szybko okaże się, że liczba wolnego miejsca w ekwipunku waszej drużyny jest niewystarczająca. Dlatego radzę korzystać z wszystkich znalezionych w grze pojazdów w charakterze dodatkowych magazynów. Pamiętajcie tylko, żeby przed przejściem do mapy świata przypilnować, żeby wszystkie pojazdy, które chcecie mieć ze sobą, były obsadzone waszą załogą (kierowca wystarczy).

Postacie niezależne (NPC)

- Większość występujących w grze postaci ma zaprogramowane własne zachowania, które zmieniają się w zależności od pory dnia i nocy. Dlatego też trudno mi było wskazać dokładne miejsce przebywania konkretnych osób. Musiałem ograniczyć się tylko do podawania przybliżonego miejsca pobytu. Jeżeli nie zastaniecie osoby w danym miejscu, pokręćcie się po okolicy i poszukajcie jej.
- Postacie w grze potrzebują snu. Nie zdziwcie się więc, jeżeli nocą nie znajdziecie szukanych przez was osób. Są w swoich domach, w łóżkach (możecie sami się przekonać). Porozmawiacie z nimi dopiero kiedy się obudzą.
- Postacie istotne dla głównego wątku fabularnego mają nad głową biały trójkącik. Ludzie związani z zadaniami pobocznymi nie są w ten sposób oznaczeni.

Zapisywanie stanu gry

- O stosunkowo częstym zapisywaniu gry chyba nie muszę przypominać. Pamiętajcie jednak, że program jest dość zabugowany i czasami potrafi paskudnie się zawiesić. Lepiej być przygotowanym na taką sytuację, niż później denerwować się ponownym przechodzeniem tych samych zadań.

Tyle tytułem wprowadzenia. Jeżeli potrzebujecie dokładniejszych informacji, polecam zamieszczony na płycie z grą podręcznik. Znajdziecie w nim między innymi dokładny opis wszystkich cech i umiejętności występujących w grze.

Mapa Świata



LEGENDA:

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1 – Baza Rządu Nowego Porządku | 13 – Miedziane Wzgórze |
| 2 – Nowe Safford | 14 – Ogród Edenu |
| 3 – Pustkowia – wioska Poszukiwaczy | 15 – Tres Cabezas |
| 4 – Pustynni Mnisi | 16 – Arena |
| 5 – Wioska Bowie | 17 – Vesseltown |
| 6 – Konwój | 18 – Kwatera Główna Cieniów |
| 7 – Casa Verde | 19 – Jaskinia Cieniów |
| 8 – Stacja Przeładunkowa | 20 – Kanion |
| 9 – Spiritsprings | 21 – Ukryta Jaskinia |
| 10 – Sępi Kanion = 11 | 22 – Grobowiec |
| 12 – Labirynt | 23 – Biosfera |