

Fallout 2 - Solucja

by Grzegorz Dąbrowski

Spis treści

Arroyo (1):.....	3
Klamath (1):.....	3
Toxic Caves (1):.....	4
Klamath (2):.....	5
Den (1):.....	5
Modoc (1):.....	6
Ghost Farm (1):.....	6
Modoc (2):.....	6
Ghost Farm (2):.....	6
Modoc (3):.....	7
Vault City (1):.....	7
Gecko(1):.....	8
Vault City (2):.....	8
Gecko (2):.....	9
Vault City (3):.....	9
Gecko (3):.....	9
Ghost Farm (3):.....	9
Den (2):.....	9
Reeding (1):.....	10
New Reno (1):.....	10
Stables (1):.....	10
New Reno (2):.....	11
Golgotha (1):.....	11
New Reno (3):.....	11
Stables (2):.....	12
Broken Hills (1):.....	12
New Reno (4):.....	13
Broken Hills (2):.....	13
New California Republic (1):.....	13
Vault 15 (1):.....	13
New California Republic (2):.....	14
Vault 13 (1):.....	14
Arroyo (2):.....	14
Raiders (1):.....	14
Vault City (4):.....	14
New California Republic (3):.....	14
Vault City (5):.....	15
New California Republic (4):.....	15
New Reno (5):.....	15
New California Republic (5):.....	15
Military Base (1):.....	15
San Francisco (1):.....	15

Navarro (1):.....	16
Sierra Army Depot (1):.....	16
New Reno (6):.....	17
San Francisco (2):.....	18
Enclave (1):.....	18

Arroyo (1):

Wejdz do świątyni. Zabij mrówki i radskorpiony. Tym drugim zabieraj żądła. W pierwszym korytarzu na prawo jest dzban z healing powder. Leczy twoje rany, ale obniża percepcję. Lepiej więc po prostu unikać trafień, kopiąc raz i wycofywać się (dzida jest beznadziejna). W drugim korytarzu, po prawej, są kolejne radskorpiony i kości. Przeszukaj je i weź dzidę. Za pomocą zdolności LOCKPICK, otwórz drzwi. W następnym pomieszczeniu przejdź przez pokój z pułapkami i pozbieraj te patyki. Na prawo jest kufer z healing powder. Koło przepaści są mrówki i duży dzban z plastikiem. Weź go, podejdź jak najbliżej do drzwi i ustaw bombę na 10 sekund. Odsuń się. Przeszukaj jeszcze kufer w korytarzu na prawo i przejdź do następnej lokacji. W komnacie na prawo jest skrzynia z antidotum. Weź je, ale nie używaj, nawet jeśli jesteś zatruty. I tak wkrótce wrócisz do zdrowia. Pójdź w lewo. Spotkasz swojego ostatecznego przeciwnika. Jeżeli jesteś wystarczająco inteligentny i masz dużą charyzmę, możesz go przekonać, by cię przepuścił bez walki. Przejdź przez wrota i weź jumpsuit i pipboy swojego przodka. W osadzie porozmawiaj ze starszą wioski. Spytaj się ją o GECK, Vault 13, ale najważniejsza jest lokalizacja Klamath. Przeszukaj jej namiot, a znajdziesz dwa noże i jabłko. Nóż to jak na razie jedyna broń godna uwagi. Porozmawiaj z Feargusem i napraw studnię za pomocą umiejętności REPAIR. Zabierz też łopate przy niej. Jeżeli nie możesz więcej unieść, to wyrzucaj żądła. Ważą tony, a kosztują grosze. W szałasie na lewo jest Xander Root. Z niego wytwarza się healing powder i stimpaki. Na prawo od kamiennego posągu jest Jordan. Nauczy cię lepiej władać dzidą. W namiocie na prawo możesz się poduczyć w walce na pięści. Na północ od namiotu starszej jest Nagor. Zaoferuj mu pomoc w znalezieniu jego psa. Porozmawiaj też z Hakuninem w namiocie najdalej wysuniętym za północ. Ulecz się u niego i przyjmij od niego zadanie wypielenia ogrodu (jest tuż koło jego szałasu). Podczas walki możesz mocno oberwać. Nie używaj healing powder, tylko uciekaj i przerywaj ją. Ulecz się u Hakunina i wracaj z powrotem. Możesz pozbierać nasiona kwiatów, by nimi rzucać, ale są beznadziejne. Pójdź w lewy górny róg wioski. Trafisz na tereny łowieckie. Można tu znaleźć dwa Broc Flower i jeden Xander Root, tak więc masz już wystarczającą ilość, by Hakunin mógł zrobić dwa healing powder. Smoke znajduje się w lewym górnym rogu. Uważaj na Geckosy. Omijaj je z daleka, a cię nie zauważą. W przeciwnym przypadku nie zgrywaj bohatera, tylko uciekaj do wyjścia. W walce masz szansę tylko z jednym naraz. „Porozmawiaj” z psem (na chwilę przyłączy się do ciebie i będziesz mógł powybijać kilka jaszczurek, dla punktów doświadczenia). Zaprowadź go do jego pana i porozmawiaj z nim. Daj Hakuninowi rośliny, a otrzymasz dwa healing powder. Udaj się na południe, do mostu. Porozmawiaj ze strażnikiem. Jeżeli masz wysoką percepcję, zauważysz, że jego dzida jest trochę inna od pozostałych. Jeżeli przyniesiesz mu krzemień, ulepszy swoją. Idź do wioski i porozmawiaj z cicią (to ta kobieta z dzidą przy najbliższym namiocie). Da ci krzemień za dwa healing powder. Jeżeli jesteś wygadany, możesz ją przekonać, by dała ci go za darmo. Daj krzemień strażnikowi i weź ulepszoną dzidę. Skieruj się do Klamath.

Klamath (1):

Na miejscu pogadaj z facetem w żółtej koszuli. Daj mu 5\$ i wypytaj o wszystko. Przeczytaj informacje na tablicy ogłoszeń. W budynku obok porozmawiaj z gościem, który kryje się za

murem. Postaw mu piwo. Zleci ci zadanie napełnienia kociołka destylacyjnego. Kobiecie obok zaginął mąż. Porozmawiaj z nią i zaoferuj pomoc. Przeszukaj w mieście wszystkie szafki, pułki itp. W pokoju na tyłach Buckner House jest skóra Golden Gecko warta 125\$. Drzwi są zamknięte, ale można je łatwo wyłamać (nikt nie usłyszy). W prawym górnym rogu jest Bath House i dom Vic'a. Porozmawiaj z kobietą z pierwszego pokoju i wypytaj o wszystko. Dowiesz się, że Vic lubi jeździć do Den. Przeszukaj jego dom. Najważniejsze jest radio i Pipe Rifle. Chociaż trzeba go przeładowywać po każdym strzale, to i tak jest o niebo lepszy o noża. W Golden Gecko gość za ladą zaoferuje 50\$ za wskazanie miejsca, gdzie jest kociołek Boba. Ja odmówiłem, ale to twój wybór. Jest tam też mężczyzna, który uczy „magii”. Powiedz, że wydaje ci się, że cię nabiera. Nauczy cię za darmo sztuki walki wręcz. Po treningu zaoferuj mu 10\$ i spytaj go, gdzie nauczył się tak walczyć. Czas się wzbogacić. Pookradaj wszystkich w mieście zachodząc ofiary z tyłu i używając na nich zdolności STEAL. Jeśli chcesz zyskać kilkadziesiąt punktów doświadczenia, zapisz stan gry i kradnij po 1\$, nie wychodząc jednak z pulpitu kradzieży. Gdzieś tak po 10\$ wyjdź z niego i jesteś bogatszy o ponad 200 exp. Koniecznie ukradnij kastety braciom Dunton (są warte ponad 200\$). Koło ogrodu szwenda się pies. Spróbuj z nim porozmawiać i daj mu suszone mięso. Dostaniesz klucz z miasta traperów. Pogadaj z Torrem (to ten dzikus przy wejściu do miasta) i powiedz, że chcesz mu pomóc. Na miejscu zabij skorpionia i porozmawiaj braćmi Dunton. Odmów i ukradnij im broń. Zabij ich i przeszukaj ciała. To samo zrób ze skorpionami na południu. W niektórych grach bliźniaki się nie pojawiają i wystarczy zabić skorpiony. Przeszukaj chatę i wróć do miasta. Sprzedaj swoje łupy za skórzaną zbroję w Buckner House. Zapytaj się też o Sulika i zapłać za niego. Teraz porozmawiaj z Sulikiem i wypytaj go o wszystko. Spytaj się, czy chce się do ciebie przyłączyć. Zyskasz dobrego NPC, pod warunkiem, że będzie przechodził na wyższy poziom razem z tobą (mussisz przechodzić przynajmniej z 5 na 6 poziom). Tak więc zapisuj stan gry, gdy brakuje ci niewiele punktów doświadczenia do wyższego levelu. Jeżeli przejdzie na wyższy poziom, to dobrze. W przeciwnym wypadku wczytaj stan gry i spróbuj ponownie. To samo tyczy się innych NPC. Po czym poznać, że NPC wskakuje na wyższy poziom? W lewym dolnym rogu będzie pisało, że np. Sulik zdobył nowe umiejętności. Jeżeli zostało ci kilka naboí, idź do kanionu na wschód od miasta i zabij robota. Celuj w CPU, a jak się zbliży, to w sensory. Przy jednym z ciał znajduje się żółta karta wejścia. Wróć do miasta i idź do dzielnicy traperów (południowo-wschodni róg miasta). Przede wszystkim ukradnij amunicję 10mm od trapera przy ognisku. W budynku na północy jest gość, który za 50\$ nauczy cię jak gotować geckosy (skill OUTDOORSMAN). Otwórz zamknięte drzwi kluczem, który dostałeś od psa i znajdź budynek z tablicą „GUNS”. Jest tam amunicja 10mm i dwie pary gumowych butów. Jedną parę daj Sulikowi. Chronią one przed zielonym szlamem. Zabij szczury i zejź do podziemi. Dokładnie przeszukaj wszystkie korytarze. Znajdziesz pistolet 10mm. O wiele lepszy od Pipe Rifle. Zabij króla szczurów i wyjdź drugą stroną (będziesz musiał wysadzić drzwi). W samochodzie znajduje się Fuel Cell Regulator. Przyda się później do samochodu (zmniejsza zużycie paliwa). Wróć do miasta i wyjdź południowym wyjściem. Trafisz na tereny łowieckie. Staraj się zabić jak najmniej geckosów. Później tu wrócisz i zbijesz majątek. Idź do chatki, weź trochę drewna i wrzuć je do kociołka. Podnieś też dwa booze. Opuść Klamath i idź do jaskini na północny wschód.

Toxic Caves (1):

Upewnij się, że wszyscy w twojej drużynie mają buty. W przeciwnym wypadku szybko zaczną tracić punkty życia, kiedy nadepną na to coś zielonego. Nie stój też na nim zbyt długo, jeżeli nie chcesz, by buty się rozsypały. Zabijaj geckosy celując między ślepią lub w głowę. Na drugim poziomie znajduje się Smiley, zaginiony traper. Przyłączy się do ciebie, dopóki nie doprowadzisz go do wyjścia. Jest tam też winda na dół, ale nie mam pojęcia jak ją otworzyć. Udało mi się jedynie naprawić generator. Zabij pozostałe jaszczurki dla kilku exp. Wróć do Klamath.

Klamath (2):

Smiley w nagrodę nauczy cię jak zdzierać skórę z geckosów. Teraz, za każdym razem, kiedy zabijesz to stworzenie, w jego inwentary pojawi się Pelt (np. Golden Gecko Pelt). Będziesz je mógł sprzedawać. Porozmawiaj jeszcze z panią Buckner i odmów nagrody. Dostaniesz 100\$. Pójdź na tereny łowieckie wypróbować swoją nową zdolność. Skieruj się do Den.

Den (1):

Przejrzyj tablicę ogłoszeń. Pójdź do Tuby'ego i sprzedaj noże (nic nie kupuj). Wejź do kasyna i spytaj się Reberki o pracę. Fred znajduje się w domu na południu. Pożycz mu 100\$, a później również 50\$. W tej samej chacie jest facet, który handluje bronią. Wymień skóry, noże, flary i inne śmiecie na Hunting Rifle i trochę amunicji 0.223 mm. Wróć do Rebeci i daj jej pieniądze. Spytaj się o kolejną pracę. Książkę można znaleźć w wielu miejscach miasta. Najczęściej jest w ubikacji po drugiej stronie miasta. Kiedy ją znajdziesz, przed oddaniem możesz ją przeczytać. Użyj opcji REST w pipboy'u i poczekaj do północy. W domu na południu pojawi się duch Anny. Zapytaj się jej o powód cierpienia. Weź z biurka łopatę. Przyda się później. W budynku z gangsterami w metalowych zbrojach przyjmij zlecenie od Lary. Porozmawiaj z opryskiem przy zachodnim wyjściu i wypytaj się o wszystko. Idź na drugą stronę miasta. Przy kościele stoi Tyler. Wciśnij mu kit, że przysłał cię Metzger. Przeszukaj skrzynie. Idź do Mom's Dinner i spytaj się mamy o nawiedzony dom. Porozmawiaj jeszcze przez chwilę i przyjmij robotę. Mechanik znajduje się w zachodnim końcu miasta. Przedtem jednak porozmawiaj z Karlem w kącie i zaproponuj posiłek. Daj mu 25\$ i zostaw go. Zagadaj go jeszcze raz i spytaj się o jego historię („What's your story?"). Jest tam też kobieta, która opowie ci uroczą historię o swoim kotku (200 exp). Wróć do tego opryszka przy wyjściu (Joey) i spytaj się o naszyjnik. Powiedz, że jeśli go nie zwróci, to duch Anny będzie go prześladował do końca życia. Oddaj naszyjnik właścicielce i weź kości. Przy okazji oddaj obiad Smitty'emu. Dostaniesz stimpaka. Zapytaj się go, co tu robi. Część znajdziesz w Gecko (miasto, nie jaszczurka). Donieś Larze, co widziałeś w kościele. Przyjmij kolejne zadanie. Idź na cmentarz i zakop kości Anny używając łopaty. Jej grób znajduje się w ostatnim dolnym rzędzie, drugi grób od prawej (patrz na nagrobki). Spytaj się Metzgera o pozwolenie na wojnę gangów. Żaden problem. Przy okazji ukradnij mu Shotguna i amunicję. Przygotuj się na małą bitwę. Wróć do Lary. Masz znaleźć słaby punkt w paczce Tylera. Idiota sam ci powie o przyjęciu. Z tymi nowinami udaj się do Lary i przyłącz się do drużyny. W jednej łapie trzymaj Hunting Rifle, a w drugiej Shotgun. Celuj w oczy z tego pierwszego, a kiedy wróg się zbliży, zamień broń na to drugie,

cięższe. Nie zapomnij przeszukać zwłok. Są dwa sposoby wydostania Vic'a. Pierwszy sposób: Idź do glidii niewolników zapytaj Metzgera o możliwość rozmowy z Vic'iem. Powiedz strażnikowi, żeby otworzył do Vic'a drzwi. Daj Vic'owi radio z jego domu (masz je jeszcze, prawda?). Spytaj się Metzgera, czy pieniądze załagodzą sytuację. Jeżeli nie masz jeszcze 1000\$, idź do kasyna i metodą save & load wygraj odpowiednią sumę. Drugi sposób: Wejdź na taras z ogrodem, ustaw się przed drzwiami (ale nie w drzwiach) i rozpocznij rzeźnię. Metzger zablokuje wejście, więc posiłki nie będą przychodzić. Za pomocą snajperki wyeliminuj gości z pistoletami. Kiedy uporasz się z nimi, oświeć niewolników, że są wolni. Zbierz łupy (kilkanaście pistoletów). Wróć do kasyna i powiedz Rebecce, że zabiłeś ich szefa. Powiedz, że wystarczą podziękowania. Możesz wziąć nagrodę (1000\$), ale możesz też odmówić (poważnie wzrasta popularność). Twój wybór. Tak, czy siak, daj Vic'owi 10mm pistol, który znalazłeś w Klamath. Spytaj się Vic'a, skąd miał Water Flask, a uzyskasz lokalizację Vault City. Udaj się tam. Po drodze trafisz na małą miejscowość.

Modoc (1):

Porozmawiaj z Jo i przyjmij zlecenie. Musisz się dowiedzieć, co się dzieje na farmie duchów. Kup jedną bombę. Spytaj się Balthasa, co go dręczy. Przedstaw się i zaoferuj pomoc. Sprzedaj u niego te młoty, skóry i noże, kupując skórzaną zbroję. Daj ją Vic'owi. Idź do rzeźnika. Kiedy zakończysz konwersację, da ci zadanie. Przyjmij je od razu. Trafisz na pastwisko. Szybko pobiegnij na drugą stronę stada i otwórz ogień ze snajperki. Strzelaj do każdego wilka jeden raz. Dzięki temu odwrócisz ich uwagę od krów. Po skończonej robocie odbierz nagrodę (1000\$). Możesz spróbować wcielić do drużyny córkę lub syna rzeźnika, ale się to nie opłaca. Nie potrafią strzelać (jeśli w ogóle się odważą, zwykle uciekają) i nie zdarzyło mi się ani razu, aby przeszli na wyższy poziom. Do tego marna liczba HP i AC. Lepiej poczekać na coś „cięższego”. Jest tam też krowa ze złamaną nogą. Ulecz ją za pomocą zdolności DOCTOR. Idź do północnej części wioski. Na wschodzie jest dom Farrela. Powiedz, że przyniesiesz mu zegarek. Zagadaj go jeszcze raz i przyjmij zadanie wyczyszczenia ogrodu. Po skończonej robocie zostaw swoich przyjaciół koło jego domu. Sam zejdź do WC niedaleko hotelu (trzeba otworzyć sedes). Podłóż ładunek wybuchowy, koło sterty kamieni blokujących przejście i zwiewaj na powierzchnię. Yuck! Zbierz kumpli i wejdź tam jeszcze raz. Zabij zwierzę i weź zegarek (leży w śmieciach, koło kości). Daj go Ferrelowi. Udaj się do Ghost Farm.

Ghost Farm (1):

Obejrzyj zwłoki powbijane na pale. Obejrzyj je ponownie. Są fałszywe. Jeżeli jest noc, poddaj się strażnikom. W przeciwnym przypadku idź do domu i stań na kocach. Niestety, nie ma tam podłogi. Daj się zaprowadzić do szefa. Przyjmij zlecenie. Zanim wrócisz do Modoc, idź do północnych jaskiń. Jedno z dzieci to zaginiony Cody. Podaj mu imię jego ojca (Balthas, pamiętasz?).

Modoc (2):

Pokaż list Jo. Powiedz, gdzie jest Karl i opowiedz o ciałach. Dostaniesz dużo exp. Idź do Ghost Farm.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Ghost Farm (2):

Powiedz Vegeirowi, jak list został przyjęty. Dostaniesz Assault Rifle. Nie rozstawaj się z nim. Zapytaj się też o Cody'ego.

Modoc (3):

Od Balthasa dostaniesz w nagrodę kurtkę. Daj ją Sulikowi i idź do Vault City.

Vault City (1):

Zanim wejdiesz do miasta, jedna mała uwaga. Oddaj wszystkie broń, narkotyki i alkohol swoim kolegom. Strażnicy, którzy cię rewidują przy bramie (nie tej głównej, wewnętrznej), nie będą zachwyceni, widząc, jak przemycasz używki i guny. W tym mieście zakazana jest broń, używanie narkotyków, picie alkoholu, a nawet, jak się później okaże, posiadanie nielegalnych dzieci (!?). Legalne jest natomiast niewolnictwo (oni nazywają to „bycie służącym”). Tubylcy niezbyt przyjaźnie odnoszą się do podróżnych (czyli do Ciebie). Ogólnie jest tu gorzej niż na Kubie. Dobra, dość gadania. Ukradnij strażnikom amunicję do Shotguna. Przejdź na prawą stronę ulicy i wejdź do „Greeting Office”. Wypytaj się o wszystko. Kobiecie w namiocie na wschód został zabrany mąż. Zrobią z niego sługę (niewolnika). Chyba, że ktoś go stamtąd wyciągnie (podpowiem ci: Ty). Trochę dalej jest chłopiec, któremu zaginęła lalka. Znalazłem ją tuż obok (przy ścianie baru, w rogu). Daj mu ją, porozmawiaj z nim trochę, a dowiesz się o zakopanym w kamieniach kluczu francuskim. Jeszcze dalej mieszka rodzina Smithów. Potrzebują pługu do pracy. Powiedz, że kupisz go dla nich za darmo. Idź do „Happy Harry's” i ubij interes (kup też Metal Armor i Leather Armor Mark II, dając to drugie Sulikowi). Smith da ci pistolet Desert Eagle. Masz już lepszą broń, ale zawsze to trochę \$. Przy więzieniu znajduje się dom Ed'a. Dowiedz się, skąd dostał Water Flask. Naprzeciw jego chaty jest szalaś z gościem, który nie wygląda najlepiej. Użyj zdolności DOCTOR, aby zbadać przyczynę (100 exp.). Daj mu RadAway (100 exp.) i znowu użyj zdolności DOCTOR (100 exp.). Jeżeli masz za małe doświadczenie w tej dziedzinie, będzie potrzebna jeszcze jedna porcja RadAway'a (100 exp.). Idź do doktora. Ma problemy z Auto-Doc'iem. Niech Vic go naprawi (musisz stać dalej od celu niż Vic i użyć potrzebnej umiejętności, w tym przypadku REPAIR. Idź do baru i zwerbuj Cassidy'ego do drużyny (spytaj się o wieści i wysłuchaj jego historii do końca). Jest to najlepszy NPC w tej grze. Po kilku poziomach będzie mieć sporo HP, a obsługa Gauss Rifle nie sprawi mu najmniejszych kłopotów (snajper rulez). A jeśli do tego ma na sobie Advanced Power Armor, to jest to prawdziwa „killing machine”. Wejdź do właściwego miasta przez północne przejście. Na miejscu ukradnij strażnikom amunicję 5mm JHP. Jest tania, ale na razie trudno dostępna, a przecież używasz Assault Rifle. Porozmawiaj ze Skeev'em. Zaoferuje ci fałszywe papiery obywatela. Ja odmówiłem, po czym zagroziłem mu, że go wsypię. 300\$ do przodu. Poszedłem do następnego pokoju i namówiłem Wallance'go by mi dał Day Pass („muszę porozmawiać z Pierwszym na osobności i nie powinno cię interesować po co”). Jeżeli nie możesz go namówić, po prostu zdejmij zbroję. Gość bardzo się zdziwi, że masz jumpsuit i pozwoli ci przejść. Strażnicy przy bramie będą cię ciągle przeszukiwać (dopóki nie będziesz obywatelem), więc upewnij się, że nie masz przy sobie „trefnego towaru”. Kiedy przejdiesz przez bramę wejdź

do Tap House. Sam syntetyczny alkohol. Trzeba coś z tym zrobić. Po krótkiej konwersacji Lydia da ci zadanie dostarczyć beer i booze (po 10 każdy). Jeżeli nie masz ich jeszcze, przyjdź z dostawą przy następnej okazji. Idź do „Maintenance Center”. Po długiej rozmowie Vic’a z jego córką, porozmawiaj z Valerie. Brakuje jej narzędzi. Tak się akurat składa, że masz przy sobie potrzebne rzeczy (jeśli nie, to kup brakujące narzędzia w budynku obok, bo klucz francuski masz na pewno). W „Servant Allocation Center” znajduje się Joshua. Powiedz koleśowi za biurkiem, że ten sługa jest chory na syndrom [wstaw swoje imię] i może zarazić pozostałych. Jeżeli nie jesteś wygadany, pozostaje ci wykupienie nieszczęśnika, lub poczekanie, aż staniesz się obywatelem. W „Information Center” możesz zgarnąć kilka książek, mówiąc, że wolisz je na papierze, niż na ekranie monitora. W „Corrections Center” spytaj sierżanta o raidersów i patrole. Dostaniesz dwa zadania: znaleźć ich bazę i przeszukać tereny wokół Gecko. Porozmawiaj też z Moore’em (to ten gość w garniturze przy wejściu do krypty). Powiedz, że ma rację i spytaj się, co możesz zrobić. Dostaniesz teczkę, którą dostarczysz do Bishopa w New Reno. Udaj się do drugiej części miasta. Można zostać obywatelem, wykonując test na inteligencję, jednak nie polecam tej metody. Nie dość, że nie każda postać może go przejść, to dostaniesz mniej punktów doświadczenia. Lepiej wziąć quest od Pierwszego Obywatela. Po krótkiej rozmowie z First Citizen, zleci tobie „rozwiązanie” problemu Gecko. O jego lokacji dowiesz się od McClure w tym samym budynku. Zanim opuścisz miasto, porozmawiaj z Amandą (żoną Joshua’y). Dostaniesz małą nagrodę. Udaj się do Gecko.

Gecko(1):

Gecko to miasto ghouli, ale broń nie będzie ci potrzebna. Są cywilizowani i przyjacielscy (w przeciwieństwie do snobów w Vault City). Porozmawiaj z Haroldem w „Manager’s Office” i wypytaj się go o wszystko. A więc elektrownia potrzebuje Hydroelectric Magnetosphere Regulator i paliwa. To pierwsze znajdziesz później w Vault City, a paliwo w Broken Hills. Możesz spróbować wciągnąć do swojej drużyny Lenny’ego. Będzie leczył ekipę. Niestety, jest słaby w walce i niewiele może unieść, więc lepiej sobie odpuścić. Przejdź do północnej części miasta. W sklepie po lewej powiedz, że znajdziesz Woody’ego. Od tej chwili masz tu dużą zniżkę. Wykorzystaj to i kup 14mm Pistol (pamiętaj o amunicji). Daj go Sulikowi i dostosuj jego rozkazy bojowe do posiadanej broni. Za ogrodzeniem, po prawej stronie, jest dom Skeetera. Da ci część potrzebną do odpalenia samochodu za Super Tool Kit. Znajdziesz go w Vault City. Idąc dalej, trafisz na chatę, w której jest zejście do podziemi. Po korytarzach, tuż przed jaskiniami jest ghoul, z którym możesz porozmawiać. Powiedz mu, że chcesz się odnowić (Renewal). Szefem okaże się mysz, o imieniu Mózg, która chce zapanować nad światem (przypomina mi się serial „Pinky i Mózg” z animaniaków Warner Brothers). Postaraj się z nim porozmawiać. Spyta się, czy chcesz się przyłączyć. Dowiedz się, co to jest odnowa i weź krzyżyk. Zagadaj go jeszcze raz i spytaj się, jak masz zdobyć potrzebną część. Dowiesz się, że musisz iść do McClure. Wyjdź na powierzchnię i idź do domu na wschodzie. ghoul da ci holodysk. Kiedy wyjdiesz na mapę świata, nie idź jeszcze do Vault City, ale zbadaj osiem kwadratów wokół Gecko. Po prostu odwiedź taki kwadrat, wyjdź z niego i idź do następnego. Po skończonej robocie wracaj do Vault City.

Vault City (2):

Idź do Valerie (córka Vic'a). Super Tool Kit, który zamówiła wieki temu, dotarł. Ale nie w jednej sztuce, ale w pięciu. Z chęcią odda ci jeden (dasz go Skeeterowi w Gecko). Przekonaj ją też, żeby dała ojcu jeszcze jedną szansę. Kiedy Vic wejdzie do jej budynku, krótka rozmowa i po wszystkim. Ot, 250 exp. za nic. Powiedz sierżantowi w „Corrections Center”, że wykonałeś robotę. Upomnij się o kolejne zadanie. Udać się do NCR. Nic prostszego. Idź do McClure i opowiedz o Gecko. Powiedz, że obawiasz się o swoje obywatelstwo, jeżeli naprawisz reaktor. Daj mu holodysk. Z „Amenities Office” weź część i wracaj do Gecko.

Gecko (2):

Daj Super Tool Kit Skeeterowi na złomowisku i wejdź do elektrowni we właściwym mieście. Porozmawiaj z ghoulami w prawym dolnym rogu (jeżeli nie masz karty-klucza do drzwi, ukradnij strażnikom). Daj mu część i każ naprawić reaktor. Po skończonej robocie porozmawiaj z nim jeszcze raz i przyjmij quest. Weź holodysk i idź do Vault City.

Vault City (3):

Idź prosto do McClure. Najpierw daj mu holodysk, który dostałeś od ghoula. Council ulepszy dane za ciebie. Teraz powiedz mu o naprawionym reaktorze. Porozmawiaj także z Pierwszym Obywatelami i powiedz, że rozwiązałeś problem (nie mów, że nie wysadziłeś reaktora). Idź do krypty (numer 8) w mieście. U doktora usuń swoje skażenie radioaktywne. Może się też zdarzyć, że poprosi cię o próbkę jeta, ponieważ musi zrobić antidotum. Jednak nie we wszystkich grach występuje ten quest. Jeśli jednak dostarczysz mu go, po około dniu zrobi antidotum. Trzeba będzie je dostarczyć do doktora Johnsona w Reeding. Na pierwszym poziomie krypty znajduje się także Phyllis. Można dzięki niej zdobyć 900 exp. Po pierwsze: można się z nią umówić (100exp.). Po drugie: można ją przekonać, by zobaczyła zewnętrzny świat (300 exp.). I w końcu po trzecie: można dodać nowy materiał genetyczny do banku genów Vault City (500 exp.). Jedź windą na poziom drugi. W pokojach znajduje się wiele ciekawych rzeczy. Jest tam Red Memory Module (ulepsza siłę, przyda się później) i Voice Recognition Module (też przyda się później). Jednak wszystkie drzwi są albo zamknięte, albo zatrzaśnięte. W pierwszym wypadku wystarczy duża umiejętność LOCKPICK. Niestety, by otworzyć te zatrzaśnięte, potrzebujesz sporej siły (wrócisz tu później w zbroi energetycznej, chyba, że masz odpowiednie prochy, które zwiększają siłę). Jest tu też szyb wentylacyjny, z którego ciągle wydobywa się „rattle”. Użyj na nim zdolności REPAIR. Na trzecim poziomie znajduje się komputer treningowy (w ostatnim pomieszczeniu na lewo) i komputer główny. Z tego drugiego wyciągnij lokalizację Vault 15. Udaj się do Gecko.

Gecko (3):

Weź z szafki za Haroldem formularz dotyczący zamówienia części. Idź do reaktora i daj go ghoulowi w magazynie. Użyj holodysku (tego z danymi do ulepszenia reaktora) na głównym komputerze (będziesz potrzebował czerwonej karty, by się tam dostać). Idź do Skeetera i daj mu

część z magazynu. Będziesz mógł za darmo ulepszyć jedną broń. Daj mu swój Assault Rifle. Od teraz mieści się w nim 100 naboji (czyli burstowanie na całego). Obierz kurs na Ghost Farm.

Ghost Farm (3):

Kup od Veigera 10mm SMG i daj go Sulikowi. Zabierz Sulikowi jego 14mm Pistol. Każ mu podchodzić jak najbliżej wroga i burstować przy każdej okazji.

Den (2):

Daj Smitty'emu część do samochodu i zapłać 2000\$. Daj mu też tą część, którą znalazłeś w Klamath. Za 750\$ zainstaluje ją i twój samochód będzie mniej palił. Kup też od niego paliwo. Idź do chaty koło placówki bractwa stali i powiedz, że chcesz zobaczyć mumię. Faraonem okaże się Woody, zaginiony ghoul. Zbudź go i powiedz, żeby uciekał. Rozwal też glidię niewolników, jeżeli wcześniej tego nie zrobiłeś. Powiedz Karlowi w „Mom's Dinner”, że może już wracać do domu. Skieruj się do Reeding.

Reeding (1):

Udaj się do szeryfa i spytaj się, czy możesz w czymś pomóc. Wdowa Rooney zalega z czynszem. Idź do niej i daj jej te 120\$. Dostaniesz 1500 exp. Szeryf zleci ci kolejne zadanie. W barze zanosi się na rozróbę. Idź tam i pogadaj z tą krzykliwą babą. Wystarczy, że powiesz o swoim zamiłowaniu do strzelania. Powiedz „Good choice”. Następne zadanie. Szeryf zleci ci przebadanie sprawy pociętej prostytutki. Porozmawiaj o tym z właścicielką baru. Zaraz się tym zajmiesz. Idź do kasyna i kup od burmistrza prawo do własności kopalni (spytaj się, w czym tkwi haczyk: „What's the catch?”). Idź na zachód, do kopalni. Powybijaj wszystkie szczury i wyjdź północnym wyjściem. Idź do biura „Kokoweef Mine” i przyjmij robotę odnalezienia chip'u. Można go dać tym z „Morningstar Mine”, ale oni trzymają z handlarzami drugów w New Reno. Idź jednak do ich budynku. Jeden z górników pociął prostytutkę. Zaproś go do więzienia. Postaraj się tak układać dialog, aby oddał się dobrowolnie. Dostaniesz więcej exp. Szeryf zlecił ci zabicie pewnego bandziora. Wróć tam, gdzie wcześniej zabiłeś szczury. Zajdź drania od południa (jeden z pierwszych strażników miał Combat Shotgun, który od tej chwili należy do Cassidy'ego) i wymierz sprawiedliwość. Daj broń Mortona Sulikowi. Zejdź do kopalni. Trzeba wyczyścić ją z alienów. Jeżeli któryś z twoich kumpli jest bliski śmierci, wracaj na górę i lecz się u doktora (wychodzi taniej niż stimpaki). Zniszcz też jaja i przeszukaj tą wielką maszynę górniczą. Znajdziesz chip dla Kokoweef Mine. W komnacie z dużą ilością odchodów leży ulepszona metalowa zbroja (po lewej stronie, przy rozwalonej skrzynce). Swoją starą daj Cassidy'emu lub Sulikowi. Kiedy na poziomie drugim nie będzie żywej duszy, wejdź do korytarzy pod Reeding. Tutaj musisz po prostu iść przed siebie i siekać wszystko, co spotkasz na swojej drodze. Kiedy będzie po wszystkim, idź do burmistrza i odsprzedaj mu kopalnię za 2500\$. Odbierz od szeryfa nagrodę (gangster ma jeszcze trzech starszych braci, więc będziesz musiał uważać na tyły). Oddaj chip LeBarge i skieruj się do New Reno.

New Reno (1):

Wypytaj gościa w czerwonej koszuli o to miasto. Wejź do „Cat’s Paw” i spytaj się o gazetę o tym samym tytule (musisz jedną sztukę mieć przy sobie). Będziesz musiał przynieść 10. Nie ganiaj za nimi po całym świecie, tylko zbieraj przy okazji. Wejź na drugie piętro kasyna. Zapytaj się o pracę. Musisz dostarczyć przesyłkę. Zrób to natychmiast.

Stables (1):

Ramizes znajduje się w budynku po lewej. W następnym pokoju jest kobieta. Porozmawiaj z nią. Ukradnij jej identyfikator (badge). Zejź na dół i pokaż go strażnikowi. Wyciągnij od Myrona sposób na produkcję jeta i wszystko inne. Możesz go przyłączyć do drużyny, ale jest cienki i wkurza przez całą grę. Nie warto. Jeszcze nikogo nie zabijaj (kolejne zadania dla rodziny Mordino pójdą w piach). Pookradaj strażników i wracaj do miasta.

New Reno (2):

Na miejscu okaże się, że twój samochód zniknął. Spytaj się o to Jules’a i używając stosownych środków perswazji, dowiedz się, gdzie jest twoja bryka. Odkup samochód (można wszystkich pozabijać, ale przydadzą się po zakończeniu gry – zrobią z nim cuda) i usprawnij go za dodatkową opłatą. Wróć do Mordino i przyjmij kolejne zlecenie. Idź na północ i weź pieniądze. Najważniejsza jest lalka w następnym pokoju (przyda się później). Porozmawiaj z gościem w czerwonej koszuli i zapytaj się o bliźnę. Dostaniesz Jeta za darmo. Wejź do Salvatore’s Bar i powiedz Masonowi, że masz informacje o innych rodzinach. Weź zadanie od Salvatore (ukradnij mu wszystko, oprócz jego maski tlenowej[w lockerze jest pistolet laserowy, który dasz gościowi w sklepie z bronią]). Mason powie ci co i jak. Idź do Shark Club na drugie piętro. Powiedz strażnikom przy schodach, że masz dla Bishopa walizkę. Daj mu ją i przyjmij zadanie. Wypytaj się też, kim jest Westin. Zejź na dół. Koło strażników jest stół. Weź z niego magiczną kulę. Użyj jej jak stimpaka w inventory, a dowiesz się, że masz silne prawe ramię. Na tym samym piętrze jest Angela Bishop. Przyjmij jej propozycję. Na górze ograb cały pokój, łącznie z sejfem. To samo zrób w pokoju pana domu, tylko z tą różnicą, że po eksplozji pułapki w sejfie ucieknij w róg domu (przy basenie). Kiedy strażnik odejdzie, weź mapę i holodysk. Z mapy wyczytasz lokalizację kryjówki bandytów. Zejź na dół i porozmawiaj z żoną Bishopa. Po skończonej konwersacji powiedz, że się zgadzasz. Zapytaj ją, czy jest z Vault City. Opowie ci swoją historię. Spytaj się, czy możesz dostać ten Linguar Enhancer. Otwórz sejf i użyj go. Wróć do Mordino. Oddaj pieniądze i weź ostatnią pracę. Jeszcze go nie zabijaj (wykonujesz dla niego questy). Zejź na sam dół kasyna. Po prawej jest ten typ, który ukradł pieniądze Salvatore. Zaoferuj układ: 50:50. Idź za nim.

Golgotha (1):

Każ mu kopać. Niech otworzy właz. Wejź do środka i weź 1000\$. Kiedy wyjdiesz, Lloyd najprawdopodobniej zacznie strzelać. Trudno, nie chciał po dobroci, teraz oberwie. Idź na lewo. W grobie na południe od wyjścia jest zakopany Ghoul (usłyszysz go, jeśli masz dobrą percepcję).

Odkop go (łopatę znajdziesz przy zwłokach Lloyda) i wróć do New Reno.

New Reno (3):

Oddaj wszystkie pieniądze Salvatore. Zleci ci kolejne zadanie. Mason wszystko wytłumaczy. Idź na zachód od baru. Powiedz Renesco, że jeśli nie odda pieniędzy, to go zabijesz. Zaproponuj rozwiązanie: ty zapłacisz, a on da ci zniżkę w swoim sklepie. Obok jest kościół. Daj ojcu piwo i spytaj się o rodzinę Salvatore. Dowiesz się o pistoletach laserowych. Spytaj się jeszcze o Wrightów. Dowiesz się, skąd bierze się alkohol w New Reno. Na południu jest sklep z bronią. Kup Voice Recognition Module (jeśli nie masz). Spytaj się o pistolety laserowe Salvatore. Zaraz doniesiesz mu jeden. W prawym górnym rogu sklepu jest zejście na dół. Jest tam myślący inaczej, który za darmo ulepszy niektóre twoje bronie. Pochodź wzdłuż ściany, aby znaleźć kilka fajnych rzeczy. Wróć do Salvatore. Przyjmij ostatnie zadanie. Wystarczy tylko patrzeć. Wróć do szefa. Zostałeś członkiem rodziny Salvatore. Nie na długo. Weź od Masona sprzęt. Powiedz goodnight Salvatore i jego ochroniarzom. Daj ich broje wszystkim członkom swojej drużyny (doskonale chronią przed laserem). Zejdź na dół i dokończ masakrę (klientów nie zabijaj). Idź na zachód, do rodziny Wrightów. Nie machaj bronią. Porozmawiaj z Keithem. Spytaj się o pracę. Wejdź do pokoju seniora i przyjmij robotę. Keith opowie ci o Richardzie i wskaże ci jego pokój. Przeszukaj szafkę. Znajdziesz pusty kanister po drugu. Porozmawiaj jeszcze z seniorką i spytaj się o unię. Idź do Jagged Jimmy'ego (to ten, który dał ci za darmo jeta). Pokaż mu kanister. A więc Richard został otruty. Idź do renesco i też pokaż mu kanister. Wyciągnij z niego więcej. Okazało się, że za wszystkim stoi Salvatore. Daj jeszcze pistolet laserowy temu gościowi z New Reno Arms i wracaj do Wrightów. Powiedz, że jego syn został otruty przez Salvatore (nic nie wspominaj o Renesco). Dostaniesz trochę kasy i kolejne zadanie. Opowiedz o nielegalnych interesach z alkoholem kobiecie w pokoju w prawym górnym rogu. Będziesz musiał się z nią spotkać jutro przy kościele. Uczyń tak (użyj opcji wypoczynku). Powiedz, że zniszczysz za nią kocioł. Na razie jest to niemożliwe (będzie rozróżba i stracisz możliwość rozmowy z szefem rodziny Wrightów. Idź do Mordino i powiedz o trupie. Zostaniesz członkiem jego rodziny. Też nie na długo. Udaj się Stajni.

Stables (2):

Niewiele tu do roboty. Zejdź na dół i zabij strażników. Od tej chwili nie należysz już do Mordino. Zabij wszystkich, oprócz niewolników i naukowców. Kilku niewolników lub naukowców będzie cię atakować. Ty ich zignorujesz, ale twoi kumple nie. Pozabijaj więc strażników na dole, i idź sam na górę. Jesteś już na tyle silny, by dać sobie samemu radę. Po wszystkim pozbieraj łupy, weź kumpli i jedź do Broken Hills (zlookaj na swoją reputację: w New Reno zaczynają cię lubić).

Broken Hills (1):

Oops! Pomóż biedakowi wstać. Gdzie ja stanąłem? Broken Hills to miasto górnicze. Mieszkają tu razem ludzie i mutanty. Ale to tylko pozory, o czym się niedługo przekonasz. Idź do szeryfa (to ten mutant przy więzieniu). Przyjmij pracę za darmo. Jeśli nie masz łopaty, kup ją teraz. Tak samo z Rotgutem. Kup go w barze. Przejdź do wschodniej części miasta. W domu na południu jest ghoul,

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

który ma problemy z pchłami. Zaoferuj mu pomoc. Dalej jest naukowiec, który prowadzi badania nad inteligencją. Weź u niego testy. Niestety, nie wygrasz w szachy. Idź do domu starych ghoulów. Jeden z nich powie ci, gdzie jest ukryty skarb. Musisz mu w zamian dać gazetę Cat's Paw, lalkę z New Reno (masz ją jeszcze, prawda?) i Rotgut. W ogrodzie na północ jest mówiąca roślina. Przesadź ją. Powie ci, jak wygrać w szachy. Kiedy to zrobisz, radskorpion cię zaatakuje. Weź jego okulary i narzędzia. Przy kopalni jest Zaius. Weź robotę za darmo. Zejdź na dół, używając drabiny w ogrodzie. Znajdź zwłoki i obejrzyj je. Obejrzyj je poraz drugi, dokładnie. Przeszukaj dokładnie wszystkie ciała. Znajdziesz list. Przeczytaj go. Pokaż go Zaiusowi. Powiedz Marcusowi o zaginionych ludziach. Powiedz o liście Francisowi (w barze). Niech opuści to miasto. Przeszukaj studnię. Idź do tego małego poszukiwacza skarbów (jest trochę dalej). Poproś o pomoc. Skarbem okaże się... 10000 kapsli! Niestety, straciły już swoją wartość. Idź do elektrowni. Jeżeli Brian jest aktualnie pijany, zaczekaj dzień (możesz spróbować samemu pogrzebać przy komputerze). Przekonaj go, żeby dał Erykowi więcej mocy. Jedź do New Reno.

New Reno (4):

Idź do Renesco i powiedz o częściach. Daj mu okulary, które dostałeś od radskorpiona (nie wspominaj o nim). Wracaj do Broken Hills.

Broken Hills (2):

Idź do Eryka, ale odmów nagrody. Zostaw tutaj swoich przyjaciół. Wejź do kopalni. Musisz szybko naprawić oczyszczacz powietrza, bo inaczej się udusisz. Kieruj się na północny wschód. Zabij wszystko, co się rusza. Przy wyjściu z kopalni jest tajne przejście. Używając trybu walki, namierz gościa, który tam się znajduje. Po krótkiej rozmowie, wyjdź na powierzchnię. Odbierz nagrodę od Zaiusa. Jeżeli masz perk „Magnetic Personality”, to weź Marcusa do drużyny (jeśli masz miotacz ognia, daj mu go). Jedź do NCR.

New California Republic (1):

Nareszcie jakieś porządne miasto. Najpierw zrób sobie „zakupy”. Pookradaj czterech strażników sklepu z Bozarów. Ich siła? Wypróbowałem go na gościu bez zbroi nieopodal (wcześniejszy save). Efekt: około 450 HP obrażeń! Jeden daj Marcusowi, a drugi zostaw dla siebie. Pozostałe dwa opróżnij z amunicji i schowaj do bagażnika. W samym sklepie kupuj, przeglądając kolejno szafki za tym małym. Koniecznie kupuj amunicję 2mm EC (przyda się później, do bardzo dobrej broni). Daj temu łysemu 5\$. Przypilnuje ci wóz. Nie wiem czy to konieczne, ale lepiej nie kusić losu. Jeśli jest noc, brama miasta jest zamknięta. Idź wtedy do budynku naprzeciwko i zapisz się. Pamiętaj, że w mieście nie można nosić broni (dotyczy także członków twojej drużyny). W mieście kup amunicję do Bozarów i Combat Armor, jeżeli będzie można (sklep na lewo, kupuj tą samą metodą, co w lokacji przedtem). Na prawo (za posterunkiem policji) jest kobieta, która ma problem z policjantem. Musisz go przekonać, że samobójstwo to najgorsze, co może zrobić. Zapisz stan gry i po kolei próbuj wszystkich dialogów. Jeśli wciąż ci się nie udaje, zostaje ci naprawić komputer, lub zabić go, zanim się wysadzi. W każdym razie po skończonej robocie odbierz nagrodę. Wejź do budynku

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

z rozbitym samochodem. Powiedz, jaka jest twoja opinia o handlarzach niewolników. Dostaniesz zadanie. Idź tam i zabij wszystkich handlarzy. Użyj zdolności REPAIR na terminalach cel. Uwolnij wszystkich i wróć po nagrodę. Dostaniesz czadowy identyfikator strażnika NCR. Patrz! Ma nawet szczyryk! Jeżeli wcześniej nie przekonałeś policjanta, zrób to teraz. Jest tu też doktorek, który może zaoferować ci przetestowanie serum na mutancie. W takim wypadku należy przyjąć pracę (przetestujesz je w Military Base). Zadanie to występuje tylko w niektórych grach. Wejdź do południowej części miasta. Poproś o widzenie z prezydentem Tandi. Kto grał w Fallouta, ten wie już kto to jest. Kto nie grał, niech szybko nadrobi zaległości. Powiedz jej, że jesteś dobry w mowie. Weź zadanie, nic nie wspominając o pieniądzach. Jedź do Vault 15.

Vault 15 (1):

Na miejscu nikt nie będzie z tobą rozmawiać, oprócz jednej kobiety. Pod koniec rozmowy, zauważ, że ktoś was podsłuchiwał. Idź ścieżką wiodącą na północny wschód. Powiedz strażniczce, że ratujesz dziewczynkę. Po drugiej stronie poczęstuj porywaczy ołowiem. Weź klucz i otwórz celę. Wypuść dziewczynkę. Wróć do Rebeki. Następnie porozmawiaj z szefem i zaproponuj pomoc od NCR. Weź od niego klucz. Otwórz nim windę koło domu, gdzie trzymano porwaną. Zjedź na dół i zrób zadymę. Przy życiu pozostaw tylko doktora. Możesz się u niego uleczyć (i usunąć napromieniowanie) za darmo. To samo zrób na poziomie drugim. Oprócz tego napraw też tam generator. Weź z lockera stimpaki i jedź na poziom trzeci. Zabij strażników i weź części komputera z szafki. Skopiuj lokalizację Vault 13 z terminala na lewo. Zabij Dariona i użyj jego komputera. Upewnij się, że wyczyściłeś kryptę i wróć do Zeke. Po rozmowie jedź do NCR.

New California Republic (2):

Oddaj Tandi część i opowiedz o krypcie i szpiegu. Idź do jej asystenta po nagrodę. Daj mu holodysk. Zrób ostatnie zakupy i jedź do Vault 13.

Vault 13 (1):

Porozmawiaj z Grutharem. Deathclawom zepsuł się komputer. Jedź na poziom drugi i porozmawiaj z wszystkimi. Jest tam gość, który próbował zabić królową. Teraz siedzi za swoje. Na poziomie trzecim w bibliotece jest Gorris. Możesz przyłączyć go do drużyny, ale masz już komplet. I tak wolę Vic'a. Przynajmniej może nosić zbroję. Porozmawiaj też z królową. Idź do pomieszczenia kontrolnego. Obejrzyj komputer od środka. Zainstaluj Voice Recognition Module (masz go z New Reno lub Vault City). Powiedz o tym Grutharowi. Dostaniesz 5000 exp. za naprawę i 3000 exp. za odnalezienie GECKa. Pójdź jeszcze na poziom trzeci do magazynu. Otwórz zamknięte skrzynie i szafki. Znajdziesz zbroję bojową (ubierz się w nią, przyda się w Navarro) i część Navcom (przyda się w San Francisco). Z GECKiem wracaj do Arroyo.

Arroyo (2):

Spóźniłeś się. Porozmawiaj z Hakuninem. Teraz musisz odnaleźć swoich ludzi. Ale najpierw trochę

policyjnej roboty. Jedź do kryjówki bandytów.

Raiders (1):

Co tu dużo mówić. Zabij wszystkich. Mając Bozara i dobrze uzbrojoną drużynę, nie powinno ci to sprawić najmniejszych kłopotów. Po tej krwawej jatce przeszukaj wszystkie szafki. Znajdziesz trzy „Dog Tags”. Mając je, będziesz mógł otworzyć sejf. W środku jest książka finansów. Koronny dowód na to, że Bishopowie wynajmowali najemników, by ci atakowali Vault City. Jedź tam teraz.

Vault City (4):

Idź do sierżanta Starka i powiedz mu o wykonanym zwiadzie w NCR. Teraz idź do pierwszego obywatela. Powiedz jej o najemnikach. Powiedz, że za wszystkim stoją Bishopowie, a Moore jest szpiegiem. Weź zadanie od Lynette. Jedź do NCR.

New California Republic (3):

Idź na ranczo Westina. Dostaniesz zadanie dostarczenia holodysku do Lynette. Po drodze wstęp do sklepu. Czasami można tam kupić Combat Armor.

Vault City (5):

Daj holodysk Westina Lynette. Idź do Amenities Office i odbierz nagrodę. Jeżeli jeszcze nie otworzyłeś drzwi na drugim poziomie krypty, zrób to teraz (będą ci potrzebne odpowiednie prochy na siłę). Udaj się do NCR.

New California Republic (4):

Niewiele tu do roboty. Idź do Westina. Musisz zabić Bishopa. Tak więc, jedź do New Reno.

New Reno (5):

Na miejscu mogą cię zaczepić ludzie Mordino. Przyjmij zaproszenie i zabij ich szefa. To samo zrób z Bishopem. Jedź do NCR.

New California Republic (5):

Odbierz nagrodę od Westina i przyjmij ostatnie zadanie. Coś zabija jego bydło. Felix zaprowadzi cię na miejsce. Nic nie musisz robić. Deathclawy rozpoznają w tobie przyjaciela z Vault 13. Wytłumacz wszystko Westinowi. Następny przystanek: Military Base.

Military Base (1):

Na miejscu wybij wszystkie psy. W namiocie w północno zachodnim rogu jest mapa do San

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Francisco i holodysk. Za ogrodzeniem jest wózek. Przyczep do niego metalowy pręt (leży na chodniku, obok rur), a do tego z kolei ładunek wybuchowy (jeżeli nie masz, to jest w chatce na północy). Tak przygotowaną machinę popchnij ku zawałonemu wejściu do bazy. Przeszukuj ciała żołnierzy Enklawy. Będziesz znajdować holodyski. Jest tu też mutant, na którym można użyć serum od doktora z NCR (w tym wypadku podkradnij się od tyłu i użyj na nim mikstury – będziesz jeszcze musiał wrócić do NCR). Na lewo jest generator. Napraw go i wejdź do windy (w niebieskich skrzyniach są rakiety). Na drugim piętrze wybij wszystkich (teraz nie powinno to ci sprawić kłopotu). W jednej z szafek jest Power Armor . Będziesz pewnie tak obciążony łupami, że weźmiesz ze sobą tylko to co najlepsze. To, co zostanie, schowaj w jakiejś szafce. Przebij się przez poziom trzeci. Na czwartym jest czarodziej Melchior. Z każdą turą będzie sprowadzać nowych wrogów, więc zabij go pierwszego. Weź holodysk i Gauss Pistol ze skrzyni. Daj go Vic'owi (zabierz mu snajperkę, bo do tej pory powinien nauczyć się dobrze strzelać z broni krótkiej). Amunicji masz już pewnie wystarczająco dużo (kupowałeś w NCR). Jedź do San Francisco.

San Francisco (1):

Sprzedaj niepotrzebne rzeczy i kup nowiutki Gauss Rifle w sklepie na prawo. Daj go Cassidy'emu (weź trochę amunicji od Vic'a). Znajdziesz Tesla Armor i Combat Armor Mark II. Kup to drugie i daj np. Sulikowi. Jest tam też obrotówka energetyczna. Koniecznie zaopatr się w nią i daj Marcusowi. Idź na środek miasta. Po krótkiej walce wejdź do budynku na prawo za placem. Powiedz Dragonowi, że chcesz u niego ćwiczyć. Teraz idź do złego Lo Pan'a po lewej stronie i zaproś go na ring na walkę na śmierć. Celuj w głowę, a kiedy upadnie, w oczodoły. Nie zdziw się, jeżeli podczas walki znajdzie w swojej kieszeni spluwę. Po skończonej walce porozmawiaj z Dragonem. Niedaleko jest posterunek Bractwa Stali. Po krótkiej rozmowie dostaniesz zadanie. Przyjmij je. Wyjdź północnym wyjściem. Wejdź do statku na końcu portu. Przy pomarańczowych drzwiach może stać Chip. Jeżeli tam będzie, zaoferuj mu pomoc. W każdym razie zjedź na dół i zabij wszystkie stwory (ponad 10000 punktów doświadczenia). W prawym górnym rogu jest dziewczyna. Zaprowadź ją do wyjścia. Na górze porozmawiaj z nią i z Badgerem. Jeżeli rozmawiałeś z Chip'em, idź do Loo Chou w mieście (sklep po lewej). Zapytaj o organ Chip'a. Wyjdź wschodnim wyjściem. W drugim pokoju na lewo jest gość, który ma to, czego szukasz. Powiedz, skąd to pochodzi. Za pierwszym razem, jak grałem, wystarczyło pogadać z nim i Chip'em. Ostatnim razem, jednak Wong nie potrafił zamontować tego i Chip odesłał mnie do Fung'a. Musiałem zapłacić 1000\$, ale się opłaciło (sporo exp.). Porozmawiaj z kapitanem tankowca. Możesz powiedzieć Badgerowi, że potrzebujesz paliwa. Włamie się do sieci Shi (będziesz musiał poczekać), ale przez to wydasz na niego wyrok śmierci (namierzą go). Ja poszedłem do bazy Shi i stamtąd, za pomocą jednego z terminali komputerowych, dostałem paliwo. W każdym razie jedź do Navarro.

Navarro (1):

Zlikwiduj gościa, zanim ten nie wezwie pomocy. Wejdź przez małe mieszkanie do podziemi. Nałóż Combat Armor i zostaw tu swoich przyjaciół. Na lewo jest zbrojownia. Kwatermistrz każe

natychmiast ubrać ci się w przepisowy ubiór. W szafce znajdziesz... Advanced Power Armor i Blue Memory Module. Idź do doktora. Wypytaj się go o wszystko, ale na końcu zapytaj się o Deathclaw'a. Spytaj się, czy to pomieszczenie na pewno jest dźwiękoszczelne. Przedziel go na pół. Porozmawiaj z psem, weź z biurka kartę wstępu i idź do Deathclaw'a. Powiedz strażnicze, że przysłał cię doktor. Uspokój stwora, powiedz, że przyszedłeś go uratować i otwórz kartą drzwi. Wyjdź na powierzchnię windą. Idź do hangaru po lewej. Powiedz mechanikowi, że przysłał cię doktor po część. Weź ją z szafki. Zejdź na dół i zamontuj ją u psa. Niestety, masz już kompletną drużynę i nie możesz go ze sobą zabrać. Idź do strażnika pilnującego kwatery dowódcy. Powiedz, że idziesz z tajną misją przeniesienia FOBa. Dowódca wskaże ci szafkę, w której jest FOB. Wyjdź znowu na powierzchnię. W pomieszczeniu na prawo, w szafce za mechanikiem są plany Vertbirda. Możesz wykorzystać fakt, że jeden z mechaników nie lubi drugiego. Nasyła się tego z hangaru, czeka, aż ten przyprawi drugiego o ból zębów i zabierasz plany. Ja jednak zrobiłem to w odmienny sposób. Zabiłem wszystkich na dole, wyszedłem południowo zachodnią windą, zabiłem wszystkich w koszarach, znowu zeszedłem na dół i wyszedłem północnym wyjściem, by stamtąd prowadzić dalszą eksterminację bazy. Tak czy siak, Jedź do Sierra Army Depot.

Sierra Army Depot (1):

Za pomocą strzelby plazmowej pozbadź się wieżyczek. Na lewo jest mała zbrojownia. Używając zdolności LOCKPICK, wejdź do środka i weź nabój od Howitzera. W chacie na prawo jest działo. Włóż tam pocisk i odpal. Wejdź do wnętrza bazy. Przeszukaj biurko i dokładnie obejrzyj znaleziony papier. Wpisz to hasło do terminala tuż obok. Przedtem jednak wejdź do małego biura na lewo (drzwi znowu są zamknięte). Przeczytaj holodysk. W ambulatorium podnieś żel medyczny (leży koło stołu operacyjnego), Yellow Memory Module (jest w szafce) i oko Dixona (też jest w szafce). Użyj oka na urządzeniu koło windy. Nie używaj terminalów komputera przy windach! To je całkowicie zablokuje. Na poziomie drugim jest zbrojownia. Pola siłowe można czasowo wyłączyć, używając zdolności REPAIR na generatorach (to te dwie części koło pola). Przydatne do tego celu są kombinerki. Uważaj jednak, bo trzy nieudane próby kończą się alarmem. Do zbrojowni można dostać się na dwa sposoby. Przez dwa drzwi, lub przez dwa pola siłowe. W przypadku drzwi na klatce schodowej jest terminal. Możesz wyłączyć stacje naprawcze, ale nie naciskaj guzika DFF! Jedź na poziom trzeci. Idź na lewo. Uruchom terminal. Spytaj się, kim jest to coś. Powiedz, że jesteś przyjacielem. Idź korytarzem do strażnicy. Weź holodysk z kosza na śmieci. Uważaj na pułapki na skrzyżowaniu. W biurze na prawo weź oko ze schowka i następny holodysk. Z niego dowiesz się, kto zaatakował USA. Dalej jest Skynet. Powiedz, że pomożesz mu się stąd wydostać. Pod żadnym pozorem nie proś go o wyłączenie systemów bezpieczeństwa! To sformatuje jego dysk twardy. Na końcu korytarza jest nieczynny robot. Na razie nie ruszaj go. Używając oka Clifton'a otwórz drugą windę. Zjedź na poziom czwarty. Idąc wzdłuż korytarza, natrafisz na pokój wyróżniający się spośród innych. W ostatnim natomiast będą dziwne kości. Czy nie przypominają one ci czegoś? W biurku w pomieszczeniu na końcu korytarza są medykamenty i ostatni holodysk. Jest tam też maszyna do wyciągania wnętrzości, ale po co wyciągać sobie mózg, jak można mieć czyjś. W pokoju chronionym polem siłowym jest terminal. Przy odrobinie szczęścia będziesz mógł wydobyć jakiegoś żołnierza, który opowie ci swoją historię. Po czym się rozplynie (żel nie zrobił

swego). Poproś o mózg. Będziesz musiał dokonać ręcznych ustawień. Masz tylko jedną szansę. Wymagany jest wysoki współczynnik SCIENCE. Mnie przy szczęściu 4 i nauce 126% udało się uratować 3 z 4 mózgow. Przy 130% uratowałem wszystkie. Wybierz jak najlepszy mózg. W zależności od tego, jakie uratowałeś, będzie to mózg szaleńca, szympansa, normalnego człowieka i mózg cyborga. Oczywiście ostatni jest najlepszy. Wróć na poziom trzeci i zamontuj robotowi mózg i wlej żel, który znalazłeś w ambulatorium (tu też można go znaleźć). Potrzebujesz jeszcze motywatora. Zjedź na poziom pierwszy i wywołaj alarm, używając tego urządzenia przy windzie. Zlikwiduj roboty i przeszukaj ciała. W zwłokach tych z rękoma znajdziesz coś podobnego do silnika elektrycznego. Wróć do robota i zainstaluj tą część. Używając terminala obok, uaktywnij robota. Możesz go wziąć do drużyny, jednak nie może on nosić zbroi, co obecnie jest poważną wadą. Wystarczy, że Marcus nie może jej nosić. A szkoda, bo potrafi obsługiwać Gauss Rifle. Jedź do New Reno.

New Reno (6):

Niewiele do roboty. Jeżeli nie masz przy sobie bomby, kup ją teraz. Możesz powiedzieć Wrightowi, że wykonałeś zadanie. Możesz, ale nie musisz. Jeżeli chcesz, aby New Reno przetrwało (czytaj: zamieniło się w porządne miasto), nie rozmawiaj z nim. W przeciwnym razie skończy się na jacie z Rocket Launcherami w roli głównej. Na północy od jego domu jest stacja kolejowa. Pod nią jest destylator. Podejdź do niego jak najbliżej i ustaw zegar (upewnij się, że tam gdzie zakładasz ładunek, nikt nie stoi). Ucieknij na powierzchnię i stań koło wyjścia. Kiedy nastąpi eksplozja, dostaniesz 500 exp. Idź do Ethyl przy kościele. Powiedz, że rozwaliłeś kocioł. Nie upominaj się o nagrodę. Jedź do San Francisco.

San Francisco (2):

Czas pozbyć się tych śmieci. Sprzedaj te shotguny, pistolety, strzelby nie-energetyczne, stare zbroje, apteczki. Kupiłem za to obrotówkę laserową, amunicję i... DWA Power Armor. Gdzie? Idę sobie do Loo Chou, a tam patrzę: 2 shotguny, 23 SMG, 9 Assault Rifle, 2 Power Armor. Musiałem mieć chyba farta, bo to nie jest towar, jaki codziennie kupuje się w sklepie. W każdym razie idź do Brotherhood of Steel i daj plany vertbirda. Zrobią sobie kopię. Zjedź na dół. Weź z szafki Pulse Rifle (dla Marcus'a), Pulse Pistol (dla Vic'a) i następny Power Armor. Na lewo jest komputer medyczny. Możesz tam się uleczyć, usunąć skażenie radioaktywne i podwyższyć statystyki. Do tego ostatniego potrzebne są moduły pamięci (żółty, zielony, niebieski i czerwony). Zbierałeś je podczas całej gry. Zajmie to trochę czasu, ale opłaci się. Po wszystkim zrób ponowne zakupy (do sklepów trafił nowy towar). Idź do pałacu Shi (droga na prawo od skrzyżowania). Idź do sali tronowej. Dostaniesz zlecenie dostarczenia planów vertbirda. Jako, że masz akurat jedno przy sobie, daj je temu doktorkowi przy wejściu. Dostaniesz kolejne zadanie. Musisz zabić AHS-9, przywódcę Hubologistów. Idź do ich bazy (północno wschodnie wyjście). Nie zabijaj jeszcze nikogo. Zejdź na dół, i powiedz temu gościowi w szarym płaszczu, że jesteś zainteresowany przyłączeniem się. Idź do naukowca na końcu. Po krótkiej rozmowie dowiesz się, że może on ulepszać Power Armor. Powinieneś mieć przynajmniej dwa (z Military Base i z placówki Brotherhood of Steel). Ulepszenie

będzie cię kosztować 10000\$ za sztukę, ale teraz to dla ciebie nic. Idź do gościa w garniturze. To AHS-9. Zlikwiduj go i wszystkich innych (zostaw tylko naukowca). Nie martw się o utratę popularności. Oni robią tu za czarne charaktery. Po skończonej robocie, wróć do Shi. Idź porozmawiać z imperatorem. Możesz dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy, np. „Szansa na ponowne pojawienie się łodzi podwodnej w grze wynosi 0%”. W każdym razie nie formatuj dysku (Shi się wściekną, a robią tu za dobre charaktery). Wróć do samochodu. Czas przygotować się na ostateczną próbę. Zapakuj Plazma Rifle, Gatling Laser, 250 Micro Fusion Cell i tyle stimpaków, na ile cię stać (ja zużyłem za pierwszym razem około 50, nie licząc superstimpaków). Dla Marcus’a Pulse Rifle i 150 Micro Fusion Cell, dla Cassidy’ego Gauss Rifle i 150 2mm EC, dla Vic’a Pulse Pistol i 150 Small Energy Cell, a dla Sulika H&K G11E i maksymalnie dużo 4.7mm Caseless (jeżeli sprzedałeś, to odkup, bo to najlepsza broń, jaką może używać). Dla każdego NPC po 5 stimpaków. Wyjątkiem jest Marcus. Jemu będzie potrzeba przynajmniej 10. Zbędne rzeczy upchnij do bagażnika, a co się nie zmieści, schowaj w szafce u doktora. Idź na tankowiec. Zejdź na dół, użyj FOBa na terminalu po lewej i wejdź do środka. Komputer po prawej służy do nawigacji. Zainstaluj tam ten zielony układ scalony, który znalazłeś w krypcie. Upewnij się, że wszystko zabrałeś (najlepiej zrób save). Idź na mostek i odpal to чудо.

Enclave (1):

Czeka cię prawdziwa rzeź. Wejdź do środka. Nie martw się, te wieżyczki nie są przeznaczone dla ciebie. Nie ruszaj terminala, tylko przejdź przez drzwi na prawo (nie schodami). Zlikwiduj wieżyczkę (może się zdarzyć, że poszatkuje Marcusa, więc zanim tam wejdiesz, zostaw go przed wejściem, załatw wieżyczkę i natychmiast się wycofaj). Dobrze będzie, jeżeli swoim NPC ustawisz, że będą strzelać do najbliższego wroga, a nie do tego, który atakuje ciebie. W przeciwnym wypadku, zamiast strzelać do wroga obok, pobiegną do gościa, który jest na drugim krańcu pomieszczenia. Zlikwiduj WSZYSTKICH (łatwo powiedzieć) i zbierz łupy (np. w zbrojowni jest Power Armor). Jeżeli twoja drużyna nie może więcej udźwignąć, musisz zastosować pewną sztuczkę. Powiedz Vic’owi, żeby na ciebie zaczekał. Teraz będziesz mógł z nim handlować tak, jak w sklepie. W ten sposób weźmie tyle, ile zechcesz. Kiedy pozbierasz wszystko, weź go z powrotem. Teraz wróć do tego dużego pomieszczenia i zejdź schodami. Znowu zabij wszystkich, ale oprócz robotów! Kiedy to zrobisz (tzn. je zaatakujesz), uruchomi się wieżyczka w więzieniach i zabije twoich współplemieńców. Tak więc zabij wszystkich, zakończ walkę i dopiero wtedy zniszcz wieżyczki przy celach. Zejdź kolejnymi schodami. Jest tu labirynt elektryczny. Zostaw tutaj swoich przyjaciół i wejdź tam sam. Musisz szybko zczaić się, jak to działa. Są tutaj dwie stróżówki. W jednej jest GECK, a w drugiej Advanced Power Armor MK II. Najlepsza zbroja w grze. Oprócz tego zabij tutaj wszystkich (mają zbroje, ale nie mają broni). Wróć do kumpli. Możesz zrobić teraz dwie rzeczy. Wziąć ich i zostawić w pomieszczeniu, gdzie jest dużo wieżyczek (jeśli zostawisz ich przy labiryncie lub więzieniu, nie będziesz mógł ich później zabrać). Dzięki temu będziesz miał ułatwione przejście przez labirynt i nie będziesz musiał później tak dużo walczyć (ale będziesz musiał). Oczywiście będzie ci trudniej przedostać się przez straż, kiedy się zdemaskujesz. Możesz też wziąć ich i spróbować szybko przedostać się przez labirynt (upewnij się, że wcześniej zrobiłeś save). Za labiryntem są schody. Jeżeli wybierasz drugą opcję, to zostaw ich przy tych schodach

(chyba, że nie chcesz rozmawiać z pewną bardzo ważną osobistością). W środku pomieszczenia jest sam „prezydent” USA. Dowiedz się od niego, co tu się u diabła wyprawia. Kiedy już wiesz wszystko, wróć po kumpli i zabij go. Przeszukaj jego ciało. Znajdziesz kartę dostępu. Jest tam też naukowiec, który eksperymentuje z FEV. Możesz go przekonać, żeby wypuścił wirusa ze zbiorników (ot, kilka exp.). Na północy są schody. Wybij wszystkich (możesz też zostawić swoich NPC na poprzednim piętrze, dzięki czemu unikniesz walki) i podłóż ładunek wybuchowy jak najbliżej konsoli głównego komputera (jeżeli wkradłeś się tam sam, to podłóż go wtedy, gdy żaden z naukowców cię nie widzi: możesz i odpychać delikwentów). Kiedy ładunek eksploduje, dowiesz się, że wszystko wyleci w powietrze. Używając zapasowych schodów (to te, które były cały czas zamknięte), przerzuć swoją drużynę z powrotem do miejsca, gdzie zaczęła swoją krucjatę przeciwko złu. Na miejscu będzie sierżant ze swoimi ludźmi. Zrób save. Jeżeli jesteś wygadany, to przyłączy się do ciebie (powiedz, że wracasz po swoich ludzi). Widzisz tego wielkiego cyborga? Nie rozmawiaj z nim. Jeżeli zostawiłeś tu swoich przyjaciół, to pora ich zabrać. Przy pomocy karty prezydenta, uruchom opcję Counter Insurgency w terminalu. Po krótkiej walce Horrigan padnie. Teraz można z nim bezpiecznie porozmawiać. Upewnij się jeszcze, czy masz GECKa w kieszeni i przejdź przez drzwi.

© Grzegorz Dąbrowski <grzegorz.dabrowski@pf.pl>