

Fallout 2 - Solucja by malutki

Spis treści

Temple of the Trials.....	2
Arroyo.....	2
Klamath.....	3
Toxic Caves.....	4
Klamath.....	4
The Den.....	4
Modoc.....	6
Vault City.....	7
Gecko.....	8
Vault City.....	8
Gecko.....	9
Vault City.....	9
Gecko.....	10
Modoc.....	10
Ghost Farm.....	10
Den.....	11
Modoc.....	11
Ghost Farm.....	11
Modoc.....	11
Broken Hills.....	11
New Reno.....	13
Broken Hills.....	15
Sierra Army Depot.....	15
Battlefield.....	15
Poziom 1.....	15
Poziom 2.....	16
Poziom 3.....	16
Poziom 4.....	16
New Reno.....	16
New California Republic (NCR).....	17
Vault 15.....	18
NCR.....	18
Vault 13.....	18
Arroyo.....	19
Reeding.....	19
Military Base.....	19
Raider's Base.....	20
Vault City.....	20
NCR.....	20
Vault City.....	20
San Francisco.....	20
Navarro.....	21
San Francisco.....	22
Enklawa.....	22

Masz przed sobą solucję do gry Fallout 2. Pamiętaj jednak, że to tylko jedna z dróg prowadzących do przejścia gry. Czasami twoje poczynania będą zależne od poziomu twojego bohatera i jego umiejętności. Zanim przystąpisz do rozgrywki musisz zapamiętać kilka podstawowych zasad:

1. Często zapisuj stan gry (szczególnie przed jakąkolwiek kradzieżą!).
2. Dużo kradnij (nieraz podczas grania będziesz narzekał na brak gotówki).
3. Na początku podejmuj się każdego zadania co do którego jesteś pewien, że możesz to zrobić, ponieważ to tylko uprzyjemni Ci rozgrywkę w dalszej części.
4. Pamiętaj aby przy tworzeniu postaci obdarzyć ją dużą zwinnością, ponieważ to od niej właśnie zależy liczba punktów akcji.

Temple of the Trials

Musisz przejść przez świątynie aby udowodnić, że jesteś wybrańcem. Wejdz do środka i zabij mrówki. Otwórz drzwi i skręć w prawo, pokonaj kolejne mrówki i weź z wazy „Healing Powder”. Przywraca on częściowo zdrowie, ale tracisz na chwilę jeden punkt Percepcji. Idź dalej aż dojdiesz do drzwi. Użyj na nich Skillu Lockpick. W drugim obszarze szybko przebiegnij przez zapułkowany korytarz. Weź z wazy obok otworu w ziemi ładunek wybuchowy. Kiedy dojdiesz do drzwi połóż obok nich ładunek wybuchowy i spierdzielaj. Drzwi się „otworzą”, a ty będziesz mógł iść dalej. Na końcu tego etapu czeka cię walka z „przyjacielem”. Jeżeli go pokonałeś to znaczy, że jesteś Wybrańcem! (Sprawę da się załatwić bez walki, ale wymagany jest duży Speech). Następnie otwórz drzwi przed którymi stał strażnik i wejdz do środka aby zabrać Vault 13 Jumpsuit.

Arroyo

Porozmawiaj z Elder. Da Ci trochę pieniędzy i menażkę Vica. Nakaze Ci znaleźć go w Klamath. Podczas rozmowy zapytaj ją o to miasto a poda Ci jego lokalizację.

Napraw koło od studni a dostaniesz troszkę xp.

Teraz idź porozmawiać z Hakuninem. Na odchodne poprosi cię o wypielenie jego ogrodka na północy. Zrób jak każe.

Porozmawiaj z kolesiem któremu zginął pies. Powiedz mu, że pomożesz. Teraz idź na tereny łowieckie na zachodzie. Wszędzie chodzą małe gecko. Nie musisz z nimi walczyć. Smoke znajduje się na północnym zachodzie tej lokacji. Wróć z nim i ponownie porozmawiaj z Nagorem. Otrzymasz 100 exp.

W wiosce są także dwaj wojownicy, z którymi możesz poćwiczyć Melee i Unarmed.

Idź na południe i pogadaj z Mynociem, który stoi przy moście. Powie Ci, że jeżeli przyniesiesz mu ostrze to podrasuje twoją włócznię. Niestety ostrze jest w posiadaniu ciotki, jednej z tych, których nigdy nie lubiłeś. Przy wysokim Speech da się ją przekonać by oddała Ci je za darmo. Jeżeli nie, musisz jej dać 3xHealing Powder. W wazie w jej namiocie znajdziesz także 100\$.

To wszystko tutaj przejdź przez most i wyruszaj w wielki świat. Skieruj się do Klamath.

Klamath

Idź do baru pani Buckner i porozmawiaj z nią. Dowiesz się, że zaginął Smiley, traper. Jest w Toxic Caves (po rozmowie ta lokacja będzie widoczna na mapie świata). Na razie jednak nie wybieraj się tam. Masz kilka interesów do załatwienia tu i teraz. Znajdziesz tu również Sulika. Kiedy porozmawiasz z córką pani Buckner – Maidą dowiesz się, że trochę narozrabiał i musi zapłacić za szkody 350\$. Podejrzewam, że na razie nie dysponujesz „takimi” pieniędzmi więc będziesz musiał sobie podarować. Co więcej po uratowaniu Smiley’a będziesz mógł wziąć go za darmo.

Na zewnątrz, koło baru chodzi Torr. Jest kompletnym bezmózgiem. Jeśli chcesz możesz pomóc mu w pilnowaniu jego brahminów. Kiedy przybędziesz na miejsce będziesz musiał zwalczyć jedynie kilka skorpionów. Jeszcze jedno. Przed zabiciem skorpionów możesz pogadać z braciszka Dunton. Powiedzą Ci abyś usunął Torra z pastwiska. Możesz albo mu wpięprzyć albo przekonać go aby oddał brahminy lub (o wiele lepsze) pogadaj ponownie z Duntonami i nastraszyć ich. Powiedz im, że ktoś może was podglądać czy coś takiego, a zwieją. To ostatnie rozwiązanie przysporzy Ci nawięcej popularności.

Tak czy inaczej kiedy skończysz wracaj do miasta. Idź do domu Vica. Wejź do drugiego pokoju i splądruj go. Szczególną uwagę zwróć na zepsute radio. Nie sprzedawaj go, będzie Ci potrzebne. Jest tam również Pipe Rifle, jednak to fatalna broń. Ja osobiście pozostałem przy włóczni.

W barze Buckner jest gość, który nazywa się Whiskey Bob. Poprosi Cię abyś zatankował jego kocioł destylacyjny. Znajduje się on na południu Klamath a Ty jeśli wykonasz robotę dostaniesz 50\$ i trochę xp. Problem w tym, że wokół domku gdzie znajduje się kocioł wszędzie panoszą się te cholerne Geckos. Jeśli już musisz walczyć, walcz tylko z jednym na raz, ponieważ już dwa lub trzy to za dużo jak na ten etap gry. Pamiętaj też aby robotę wykonać zanim zapadnie zmrok. Po skończonej pracy wróć do miasta.

Idź do drugiego baru w tej okolicy „Golden Gecko” i zagadnij sprzedawcę. Możesz u niego przehandlować trochę zdobycznego towaru.

Jest też tutaj inny gość, pan Sullivan. Z chęcią podszkoli Cię torchę w Melee i Unarmed.

Idź teraz do Trapper Town (siatka wejścia znajduje na połudnowym zachodzie). W jednym z budynków jest Slim Picket. Porozmawiaj z nim trochę a następnie zapytaj o szczury. Powiedz, że rozprawisz się ze szczurami i zabijesz szczurzego boga. Trapper da ci klucz. Otwierają następne drzwi. Koniecznie wejź do sklepu z bronią i wyjmij z szafek gumowe buty. Przydadzą się w Toxic Caves. Tak czy inaczej przedrzyj się przez wszystkie zagracone pokoje do wejścia do podziemii. Schodź na dół i również rozwal wszystkie gryzonie. Na drugim poziomie znajduje się Król Szczurów. Po zabiciu go idź dalej aż dojdiesz do drugiej drabinki. Idź na górę przedź przez ten poziom aż dojdiesz do drzwi. Są zamknięte. Przy dobrym Skillu Lockpick możesz spróbować je otworzyć. Jeśli nie, zniszcz je używając ładunku wybuchowego, który jest na półce obok. Wyjź na zewnątrz i z wraku samochodu zabierz Fuel Cell Regulator. Zatrzymaj to, ponieważ przyda się do samochodu. Wróć podziemiami do Trapper Town i z powrotem do miasta.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Jest tu również robot w zachodniej części. W tej chwili stanowi nie lada wyzwanie. Ale jeśli uda ci się go pokonać otrzymasz 200 exp. Jest tam również rozbity vertibird i kilka ciał, jednak ja nic przy nich nie znalazłem (niestety).

Jeśli chcesz możesz odwiedzić Dom Kąpielowy (czyt. burdel), aby dowiedzieć się, że Vic był ich stałym klientem;)

To by było na tyle w Klamath. Ruszaj do Toxic Caves. (Jeśli chcesz możesz już teraz wykupić Sulika, ponieważ w jaskiniach pełnych Geckos będzie on cholernie dobrym wsparciem. Jednak pamiętaj, że dostaniesz go za darmo po uratowaniu Smiley'a. Wybór należy do Ciebie. Ja osobiście pojechałem tam sam, bo w końcu 350 bucksów piechotą nie chodzi...).

Toxic Caves

To cholerne miejsce pełne jest Golden Geckos. Upewnij się, że masz w inventory gumowe buty. Jeśli nie bardzo szybko zaczniesz otrzymywać obrażenia stąpając po zielonym śluzie. Przejdź przez pierwszy poziom i zjedź na dół. Idź na wschód aż dojdiesz do małego pokoiku. Pogadaj za Smiley'em i powiedz, że odprowadzisz go bezpiecznie do wyjścia. Teraz będzie pomagał Ci w walce z Geckos. W szafce, w ścianie obok windy, jest 2xRadAway, który redukuje promieniowanie jednak bardzo łatwo się nim uzależnić. W dodatku warty jest kupę kasy więc zawsze możesz go sprzedać, a trzeba Ci wiedzieć, że jego cena jest wysoka. No właśnie winda. Aby ją uruchomić musisz naprawić generator mocy w pokoju z komputerem. To jednak nie wszystko. Do otworzenia windy potrzebny jest zestaw elektroniczny. Później możesz tu wrócić i wpakować się do środka. Jest tam naprawę sporo sprzętu (BOZAR). Kiedy zaprowadzisz Smiley'a do wyjścia z jaskini powie Ci, że dalej pójdzie sam i, że spotkasz się z nim w Klamath. Ruszaj tam więc...

Klamath

Idź do baru pani Buckner i porozmawiaj ze Smiley'em. Nauczy Cię jak zdejmować skóry z Geckos. Od teraz będziesz mógł za nie dostawać niezłe pieniądze, jednak musisz wziąć pod uwagę fakt, że są ciężkie. Następnie porozmawiaj z Panią Buckner. Powiedz, że nie wymagasz wynagrodzenia, a pozwoli Ci zabrać Sulika.

Czas aby wyruszyć do Den. Jeśli nie znasz położenia miasta trzymaj się kierunku południowo wschodniego.

The Den

Od razu Cię ostrzegam. Kiedy będziesz w Den prawie przed każdymi drzwiami będą stały dzieci. Nie daj się zmylić. To mali złodziejaskowie. Kradną twoje rzeczy, a następnie zanoszą je do pobliskich sklepów. Dlatego też, często kiedy będziesz gdzieś robił zakupy w zapleczu sprzedawcy rozpoznasz swoje rzeczy. Żeby Cię nie zdziwiło, że właściciele nie będą ich chcieli oddać po dobroci. Rzeczy te będziesz musiał wykupić (ale takie jest życie).

W tej okolicy znajduje się bar i kasyno Becky. Możesz od niej uzyskać dwa bardzo proste zadania.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Pierwsze polegało na odebraniu długu od Freda. Znajdziesz go w budynku z narkomanami na południu. Okaze się, że Fred ma tylko połowę sumy. Drugą połowę zapłać z własnej kieszeni. Biedak poprosi Cię także o małą pożyczkę – 50\$. Zgódź się, warto. W drugim pokoju jest handlarz bronią. To między innymi on wynajmuje te małe sukinsyny do okradania wszystkich wokoło.

Drugie zadanie polegało na odebraniu książki od Dereka we wschodniej części miasta. Znajduje się on przy barze Mom. Nie ułatwi Ci jednak odnalezienia książki. Musisz teraz przeszukać każdy cal ziemi we wschodniej części miasta. Kiedy ja grałem raz znalazłem ją koło wypłonej beczki, drugi raz koło innej beczki, a za trzecim w pobliskiej toalecie.

W zachodniej części jest również Lara i jej gang. Ma ona dla Ciebie kilka zadań. Pierwsze z nich polega na przeszukaniu kościoła i sprawdzeniu zawartości skrzynek. Wystarczy iść do wschodniej części, zagadnąć Tylera i powiedzieć mu, że Metzger chce się jeszcze upewnić. Idiota wpuści nas do środka, a my będziemy mogli spokojnie sprawdzić skrzynie. Następnie Lara wyśle Cię do Metzgera abyś spytał go o zgodę na wojny gangów. Nie będziesz go musiał długo przekonywać. Skoro już jesteś u Metzgera, warto byłoby ukraść jego Shotgun. Na razie to bardzo dobra broń biorąc pod uwagę, że niedługo czeka Cię walka... Trzecie zadanie polega na znalezieniu słabego punktu w gangu Tylera. Kiedy tam pójdziesz pogadać z tym idiotą, dowiesz się, że większość jego grupy idzie na party tej nocy. Z tymi nowinami skieruj się do Lary. Teraz aby uzyskać kasę za ostatnią misję należy iść z Larą, kiedy ta będzie atakować gang Tylera. Powie Ci, że nie musisz walczyć, jedynie tam być. Ja jednak nie mogłem znieść tego, że dostają niezłe baty, więc tak się stało, że większość czarnej roboty wykonałem ja. Po walce porozmawiaj z Larą, aby otrzymać wynagrodzenie.

W Den jest także budynek Brotherhood of Steel. Po dostarczeniu im planów vertbirde w San Francisco będziesz mógł korzystać ze wszystkich budynków bractwa, jednak ten akurat okazał się pusty. Obok niego jest kolejny budynek z zagraconym pokojem na tyłach. Pojawia się w nim duch jednak tylko w nocy. Po krótkiej rozmowie ze zjawą dowiesz się, że nigdy nie zazna wiecznego spokoju dopóki nie odnajdzie swojego medalionu. Ma go przywódca gangu, którzy wraz ze swoimi dwoma koleżkami stoją tuż przy wejściu do wschodniej strefy. Rozwal ich i zwróć Annie medalion. Teraz idź na cmentarz koło kościoła i odnajdź grób z napisem „Anna Winslow”. Odkop grób łopata (można ją znaleźć w szafce Smittiego) i włóż do niego kości Anny a następnie zakop grób. Normalnie gdybyś otworzył inny grób zostałabyś okrzyknięty jako Grave Digger, w tym przypadku jednak to nie ma miejsca.

W nawiedzonym domu, w drugim pokoju jest koleś pokazujący trupa w trumnie. Na razie jednak nic nie kombinuj.

W zachodniej części jest także Smitty – mechanik. Ma on do sprzedania samochód za 2000\$ jednak potrzebuje Fuel Cell Regulator i Fuel Injection System. To pierwsze masz z obszaru ze szczurami w Klamath. To drugie znajduje się w Gecko. Wygląda na to, że minie jeszcze trochę czasu zanim staniesz się dumnym posiadaczem tego samochodu...

To wszystko jeśli chodzi o część zachodnią. Przejdźmy teraz do strefy wschodniej.

Idź pogadać z Mom. Poleci Ci zanieść posiłek Smittiemu. Zrób jak każe za 150 exp i Stimpaka od Smittiego.

W barze tym jest również Karl. Zaginął on w Modoc jednak na razie nic z tym nie możesz zrobić...

Jest tu również Gildia Łowców dowodzona przez Metzgera. Przetrzykuje on Vica jako niewolnika z racji tego, że dał mu zepsute radio. Jeśli chcesz pogadać z Viciem możesz albo przekonać do tego strażnika stojącego przy drzwiach aby cię wpuścił albo pogadać z Viciem przez okno i dać mu jego radio, które masz z obszaru z Klamath. Metzger jednak nie puści go za darmo. Będziesz musiał zapłacić mu 1000\$ lub jeśli twoja postać to kobieta przespać się z Metzgerem i dopłacić mu 500\$. Ja, osobiście zdecydowałem się na trochę bardziej drastyczne rozwiązanie, a mianowicie wzięcie Vica po zabiciu Metzgera. Dla niedoświadczonej postaci może to być bardzo trudne jednak otrzymuje się za to dużo exp. Nie musisz tego robić już teraz. Możesz wrócić później z lepszym gnatem i zbroją. Jeśli jednak zależy Ci na czasie szybkim zdobyciu punktów doświadczenia rozwal Slaversów używając pewnego triku, mianowicie: używając umiejętności Lockpick zamknij główne wejście do Budynku Gildii. Sprawia to, że te szmaty w środku nie będą mogły wyjść na zewnątrz aby pomóc swoim kolezkom. Z pierwszymi czterema strażnikami nie powinieneś mieć problemu. Jeśli zostałeś ranny, zamiast leczyć rany drogimi Stimpakami odczekaj pewien czas w PipBoy. Teraz rozwal ilu zdołasz przez okno po prawej stronie drzwi. Wejź do środka i dokonaj dzieła zniszczenia. Po zabiciu wszystkich Slaversów pogadaj z niewolnikami i oświeć ich, że są wolni. Pogadaj z Viciem i przyłącz go do drużyny.

Prawdopodobnie nie masz na razie nic lepszego więc daj mu pistolet 10mm i dużo amunicji, bo on jest cieniutki w walce wręcz...

Wróć pogadać z Becky. W podziękę za zabicie Metzgera dostaniesz 1000\$ (warto było, hę?)

To wszystko tutaj, ruszaj do Vault City, lecz po drodze zatrzymaj się w Modoc.

Modoc

Idź do domu na południe od Rzeźni (Slaughter-House) i porozmawiaj z Grishamem. Na odchodne zaproponuje Ci popilnowania jego brahminów. Kiedy przybędziesz na miejsce od razu rzuci się na Ciebie chmara wilków. Jeśli nie spieprzysz zadania otrzymasz 1000\$. Pamiętaj też, że za każdego zabitego brahmina dostajesz 100\$ nagrody mniej.

W domu Grishama są także dwa pokoje. W jednym jest jego córka Miria, a w drugim syn Davin. Przy wysokim poziomie Speech i Charyzmy możesz doprowadzić do ślubu z jednym z rodzeństwa.

Nieopodal na ziemi leży zraniony brahmin. Użyj na nim Skillu Doctor aby uleczyć jego złamaną nogę. Dostaniesz trochę exp, a w dodatku brahmin będzie za tobą chodzić po całym Modoc. Jeśli chcesz możesz teraz sprzedać Bess (tak ma na imię brahmin), ale po co?

Idź do północnej części i wejź do baru Rose. W ostatnim pokoju jest Cornelius, Spytaj o jego problem, a wyjaśni Ci, że zginął jego złoty zegarek. Nie pozwól jednak aby przekonał Cię, że winny jest jego przyjaciel Farrel. To nieprawda. Idź do domu Farrela na wschodzie tej lokacji i zaproponuj pomoc w poszukiwaniach zegarka. Teraz idź do wychodka na północy, otwórz go i zejdź

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

na dół. Musisz teraz wysadzić kupę kamieni przed toba ładunkiem wybuchowym [materiały wybuchowe możesz kupić u Jo ze sklepu ogólnego (General Store)]. Po założeniu bomby spieprzaj z tamtąd do wszystkich diabłów. A więc tak, cała okolica została pokryta warstwą (no właśnie czego!!!??). Zejdź z powrotem na dół. W jaskini jest jeden Molerat, który pilnuje zegarka, załatw go. Teraz masz trzy wyjścia:

1. Zwrócisz zegarek Corneliusowi i powiesz, że rzeczywiście Farrel był złodziejem (Nie dostaniesz zadania od Farrela)
2. Zwrócisz zegarek Corneliusowi i powiesz prawdę o tym gdzie go znalazłeś (oskarży Cię, że to ty jesteś złodziejem)
3. Chyba najlepsze rozwiązanie: zwróć zegarek Farrelowi.

Jeśli zdecydowałeś się na 2 lub 3 możesz przyjąć zadanie od Farrela, które jest banalnie proste: usunięcie szczurów z jego ogródka.

Możesz teraz już bez przystanów skierować się prosto do Vault City...

Vault City

Zaczynasz na rynku. W pierwszym namiocie po prawej jest kobieta. Dowiesz się od niej, że jej mąż Joshua został zabrany i aresztowany w Servant Allocation Center. Zaoferuj swą pomoc. Uwolnisz go jak tylko uzyskasz możliwość wchodzenia do miasta.

Nieopodal tego namiotu stoi dzieciak. Zgubił on swoją lalkę. Podejdź do budynku obok. Musisz podejść pod ścianę, a na pewno jej nie przegapisz. Oddaj dziecku zabawkę. Dostaniesz 100 exp i dodatkowo dowiesz się, że pod stertą kamieni jest klucz. Możesz także na oczach dzieciaka rozerwać lalkę na strzępy, a i tak dowiesz dostaniesz 100 exp jednak nie dowiesz się o kluczu.

Wejdź teraz do baru i pogadaj z jego właścicielem. To Cassidy. Zacznie się żalić. Jeśli chcesz to możesz przyłączyć go teraz do drużyny, co jest bardzo dobrym pomysłem. Moim zdaniem to drugi, po Marcusie najlepszy NPC jakiego możesz wziąć ze sobą podczas podróży. Dobrze strzela z małych gnatów i posługuje się też włócznią. Pod sam koniec gry kiedy wyposażysz go w Gauss Rifle będzie po prostu niezastąpiony. Jeśli masz mały poziom charyzmy warto dla niego zrezygnować nawet z innego członka oddziału np. Sulika.

Idź pogadać z handlarzem brahmin o manierce Vica. Poda Ci lokalizację kilku miast.

Na północ od baru jest kolejny namiot. Koleś stojący przed nim poprosi cię aby zakupił mu pług za sklepu na północnym zachodzie. Jedynym problemem jest, że to kosztuje 800\$. Przy wysokim Speech można spaść do 650\$. Po transakcji wróć do biedaka. Da Ci w nagrodę Desert Eagle. Dostaniesz też kilka exp.

Idź teraz na północ. Wejdź do biura celnego i pogadaj z Wallecem w drugim pokoju. Jeśli masz wysoki Speech możesz przekonać go aby dał Ci Wejściówkę (Day Pass). Jeśli Ci się to nie udaje poczekaj do godziny 18.00. Wtedy biuro celne będzie puste, a ty będziesz mógł zakraść się tam i wziąć sobie przepustkę. W tym samym budynku jest także chciwy asystent Wallece'a, Skeev.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Zaproponuje Ci sprzedaż fałszywych papierów mówiących, że jesteś mieszkańcem za 200\$. Nie rób jednak tego. Kłopoty z tymi pieprzonymi papierami będą już przy głównej bramie więc sam widzisz. Możesz także zaszantażować Skeeve'a, który ze strachu o własną skórę ofiaruje Ci 300\$. Jeśli jesteś prawdziwym sukinsynem możesz kupić od nic nie podejrzewającego Skeeve'a papiery a następnie porozmawiać z Wallecem i powiedzieć, że jego asystent dał ci fałszywe papiery. Niestety 200\$ zostanie wyrzucone w błoto a nie ma za to rzadnych punktów doświadczenia. Zostawiłem Skeeve'a w spokoju...

Masz więc wejściówkę, możesz wkroczyć do miasta. Daj któremuś ze swoich towarzyszy alkohol i wejdź do miasta.

W barze zapytaj właścicielkę dlaczego nie ma „prawdziwego” towaru. Opowie Ci, że w Vault City narkotyki i alkohol są zabronione. Złóż zamówienie na piwo i wódkę Booze, po 10 z każdego rodzaju.

Idź do Maintenance Center i pogadaj z Valerie. Po długiej rozmowie między nią a Viciem zagadnij ją ponownie. Będzie potrzebować kombinerek i klucza. Klucz masz od dziecka z laleczką a kombinerki z Klamath. Pogadaj z nią ponownie i wyjdź.

Idź teraz do Servant Allocation Center i porozmawiaj z oficerem Barkusem. Jeśli masz dobre gadane wręcz go, że Joshua ma jakieś choroby outsiderów. Jeśli Ci nie wychodzi możesz dać Barkusowi łapówkę.

Teraz pójdz i porozawiaj z oficerem w Corrections Center. Da ci quest przepatrzenia 8 sektorów wokół miasta Gecko.

Możesz teraz iść do dzielnicy rady na północy a, konkretnie do budynku ,Council'. porozmawiaj z pierwszym mieszkańcem Lynette a ona powie Ci jak można rozwiązać problem elektrowni w Gecko, która zatrzuwa jej wody gruntowe.

Opuść Vault City i skieruj się do Gecko. Po drodze możesz wykonać zadanie przepatrzenia okolic miasta (wystarczy aby wszystkie 8 sektorów naokoło Gecko było podświetlonych).

Gecko

Na samym początku idź do Manager's Office i porozmawiaj z Haroldem. Wyjaśni Ci, że część potrzebna do naprawy elektrowni to Hydroelectric Magnetosphere Regulator, który można zdobyć w Vault City. Niestety, Ghoulie nie mają wstępu na teren tego miasta i wygląda na to, że ty będziesz musiał zdobyć to urządzenie. Po rozmowie z Haroldem przeszukaj jego biurko i zabierz kartę zamówień. W pokoju obok na półce można znaleźć Książki o Nauce.

Idź do północnej części i wejdź do sklepu na lewo. Po krótkiej rozmowie dostaniesz zadanie odnalezienia Woody'ego w Den. Ghoul jest również sprzedawcą i możesz u niego nabyć parę niezbędnych rzeczy...

Teraz idź do Machine Shope i porozmawiaj ze Skeeterem. Powie Ci, że potrzebuje Super Toolkit. Wyjdź i odwiedź Gordona na północny wschód od warsztatu Skeetera. Da Ci holodysk, który

zawiera pewną interesującą propozycje dla Vault City.

To wszystko na teraz, wracaj do Vault City.

Vault City

Idź do bramy o 8.00 rano i wejdź do miasta.

Idź do Valerie. Jeśli dałeś jej wcześniej narzędzia (klucz i kombinerki), w zamian ofiaruje Ci Super Toolkit, który prosił Ghoul z Gecko.

Teraz porozmawaj z oficerem w Corrections Center. W nagrodę za przepatrzenie okolic Gecko dostaniesz 300\$. Spytaj o kolejną robotę. Będziesz musiał znaleźć drogę do New California Republic. Jednak to zadanie wykonasz dużo, dużo później., więc na razie nie zawracaj sobie nim głowy.

Jeśli możesz pogadaj z nim również o Jeźcach (Raiders).

Następnie idź do dzielnicy Rady i wejdź do budynku Council. Nie rozmawiaj z Pierwszym Mieszkańcem Lynette ponieważ wezwie strażę za to, że próbujesz naprawić reaktor Ghoul i zamiast ich „zneutralizować”. Idź do pokoju na lewo i porozmawiaj z McClure. Powiedz mu, że wiesz jak naprawić Reaktor. Upoważni cię do wzięcia Hy-mag. Powiedz również, że obawiasz się, że Lynette nie uczyni Cię Mieszkańcem jeśli naprawisz reaktor. Uspokoi Cię i powie, że sam to zrobi. Daj mu również holodysk, który dostałeś od Ghoula z Gecko.

Idź do Amanites Office. Pogadaj z Randallem i powiedz, że przysłał Cię McClure. Dostaniesz Hy-Mag. Wracaj do Gecko.

Gecko

Idź do warsztatu i porozmawiaj ze Skeeterem. Wymień Super Toolkit za Fuel Cell Controler. To ostanie zachowj ponieważ będzie Ci potrzebne do samochodu. Złoży Ci także propozycję: ty przyniesiesz mu 3X Plasma Transformer, a on w zamian usprawni twoją bro, za darmo.

Wróć na południe i wejdź do budynku reaktora. Kieruj się na wschód. Do otwarcia niektórych drzwi będziesz potrzebował złotej karty magnetycznej. Możesz ukraść ją strażnikom przy drzwiach..W odległym pokoju na wschodzie jest Festus. Problem w ty, że z niewiadomo jakich powodów bardzo boi się naprawienia reaktora. Jeśli masz dobre gadane możesz go przekonać do naprawy. Jeśli nie, będziesz musiał sam to zrobić. Ukradnij Festusowi formularz zamówieniowy. Teraz zostaw swoich kompanów., ukradnij straznikowi czerwoną kartę magnetyczną i wejdź do środka. Możesz zaprogramować robota aby naprawił reaktor. Mi się nie udało. Jeśli ty też będziesz miał problemy przejdź przez kolejne drzwi i szybko podbiegnij do czerwonego zaworu. użyj na nim Hy-mag i szybko wracaj. Jest pewnym, że odniesiesz obrażenia, dlatego wcześniej powinienes zażyc Rad-X. Ponownie porozmawiaj z Festusem. Dostaniesz od nigo holodysk, który trzeba uzyc na głównym komputerze w krypcie Vault City do zoptymalizowania pracy reaktora. Idź, i porozmawiaj z kolesiem w Supply Room. Korzystając z formularzy które masz od Harolda i

Festusa, możesz wziąć dwa plasma transformery. Trzeci ukradnij swojemu rozmówcy:). Pójdź teraz do Skeetera i daj mu transformery. Możesz teraz podrasować niektóre swoje bronie.

Opuść Gecko i ruszaj z powrotem do Vault City.

Vault City

Idź do Council i porozmawiaj z McClure. Mianuje cię mieszkańcem. Spytaj go również o pozwolenie użycia holodysku reaktora na głównym komputerze. Teraz wejdź do krypty. Porozmawiaj z pielęgniarką. Zapytaj o miasto, i przejdź do tago, dlaczego w mieście nie ma dzieci. Dostaniesz 300 exp jeśli ją przekonasz, że to wina promieniowania. Jeśli twoja postać jest facetem możesz się z nią umówić i dodatkowo „zaliczyć” ją za kolejne 100exp. Zamiast tego wszystkiego, możesz oddać „coś” do czegoś co nazywa się bank spermy;)....

Porozmawiaj teraz z doktorem Troyem. Poprosi Cię abys przyniósł mu trochę Jet do jego badań nad antidotum. Jeśli jesteś brawdziwym sukinsynem możesz zaszantażować Troy'a i wyciągnąć od niego haracz. Będzie Ci płacił 500\$ każdego pierwszego dnia miesiąca. Ja osobiście dałem mu spokój, niech sobie robi to antidotum. Teraz windą zjedź na poziom drugi krypty. Jeśli możesz przebij się przez wszystkie zamki na tym poziomie. W jednym z pokoi znajdziesz Voice Recognition Module. Część ta będzie Ci potrzebna do naprawienia komputera w Krypcie 13. Jeśli w jakiś sposób nie będziesz mógł dostać części tutaj, nie przejmuj się. W New Reno znajdziesz taką samą, ale będziesz musiał z nią sporo zapłacić (3000\$), choć niekoniecznie...

Zjedź na poziom 3. Użyj głównego komputera i wybierz opcję „Insert the Gecko Powerplant Holodisc...”. Postępuj dalej ze wskazówkami komputera. Z komputera możesz także uzyskać lokalizację Krypty 15 (Vault 15).

Wyjdź na zewnątrz. Zatrzymaj się na rogu i pogadaj z kolesiem pieprzącym jakieś głupoty. To Thomas Moore. Jeśli spokojnie z nim porozmawiasz dostaniesz walizkę, którą będziesz musiał dostarczyć do Bishopa w New Reno.

Po drodze do wyjścia z miasta możesz zatrzymać się w Ammanites Office. Teraz kiedy jesteś już mieszkańcem możesz pohandlować z Randallem.

Opuść miasto i skieruj się do Gecko.

Gecko

Niewiele pozostało tu do zrobienia. Ponownie porozmawiaj z Festusem, a następnie użyj holodysku na komputerze dla zoptymalizowania pracy reaktora.

Opuść to miejsce i ruszaj po samochód do Den. Po drodze jednak zatrzymaj się w Modoc.

Modoc

Porozmawiaj z Jo w General Store i spytaj się o GECK. Za informację będziesz musiał zobaczyć co dzieje się na farmie, na północ od Modoc.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Następnie idź do Balthasa w „Tannery” i spytaj o jego problem. Zaginął mu syn. Aby pomóc w poszukiwaniach da Ci psa Laddie, który od tej chwili będzie pomagał Ci w walce. Pies zaprowadzi cię do pobliskiej studni. Zdejmij z niej deski, użyj na niej liny i zjedź na dół. Jest tam parę monet i BB Gun Johnego, jednak to fatalna broń. Wyjdź na zewnątrz i ruszaj do Nawiedzonej Farmy.

Ghost Farm

Zbadaj ciała na palach. Okaze się, że są podrobione. Idź dalej drogą i wejdź do budynku. Podejdź do skrzynek i... jesteś na dole. Otrzymasz trochę obrażeń ale to nic wielkiego. Porozmawiaj ze strażnikami, a zabiorą Cię do Vegeira. Pogadaj z nim. Spytaj o ciała i o to, dlaczego to zrobili. Dostaniesz list, który musisz dostarczyć do Modoc. Zanim wyjdiesz idź na północ. Jest tam grupka dzieciaków. Jednym z nich jest Johny. Porozmawiaj z nim. Niestety przed zabraniem Johnego musisz porozmawiać z Vegeirem, a na to nie pozwala konieczność wykonania zadania, które przed momentem od niego otrzymałeś.

To co teraz zostanie powiedziane może wydawać Ci się dziwne ale...ruszaj do Den.

Den

Porozmawiaj ze Smitty’em. Upewnij się, że masz część z Gecko i Klamath i 2000\$. No to, masz wreszcie ten samochód! Oczywiście możesz wkładać niepotrzebne w danej chwili rzeczy do bagażnika a trzeba Ci wiedzieć, że można tam przechować całkiem pokaźny pakunek.

Wejdź teraz do pomieszczenia gdzie kiedyś był duch Anny. Otwórz drzwi i pogadaj z kolesiem, który stoi przy trumnie i powiedz, że chcesz zobaczyć mumię (a się zrymowało:)). To Woody, zaginiony ghoul z Gecko. Powiedz Woody’emu żeby uciekał.

Przejdź do wschodniej strony miasta i porozmawiaj z Karlem w Mom’s. Niech opowie Ci swoją historię. Teraz wskakuj w samochód i ruszaj jak najszybciej do Modoc...

Modoc

Porozmawiaj z Jo i przekaz mu list od Vegeira. Powiedz również, że w Den jest pijak podobny do Karla.

Wróć do Ghost Farm.

Ghost Farm

Porozmawiaj z Vegeirem. Da Ci „Assault Rifle”. Poproś o pozwolenie wzięcie Johnego do domu. Od razu po rozmowie automatycznie przeniesiesz się do Modoc.

Modoc

Porozmawiaj z Balthusem. Ofiaruje Ci „Combat leather jacket”.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Jeśli nie zobaczysz samochodu w Modoc, wystarczy udać się z powrotem do Ghost Farm. Będzie stał na drodze...

Razem, za wykonanie questu od Jo i Balthasa otrzymasz 7000 exp. Całkiem niezłe, zdecydowanie warto było...

Jeśli chcesz możesz za 500 exp wrócić do Den i powiedzieć Karlowi, że może wracać...

Tak czy owak, ostatecznie skieruj się do Broken Hills.

Broken Hills

Broken Hills to mieszana społeczność ludzi ghoulów i mutantów. Na pierwszy rzut oka wszyscy żyją ze sobą w zgodzie jednak jest to tylko złudzenie.

Na samym początku zobaczysz ghoul, który... leży pod twoim samochodem. Zagadnij go i pomóż mu się stąd wydostać. Nie ma za to żadnych exp, ale co tam...

Wejdź do budynku na prawo. Facet w środku ma dla ciebie robotę. Wybierz opcję, która mówi coś o sprzątnięciu po brahminach. Pracę tę możesz wykonać 5 razy, za każdym dostając 100\$. Kiedy wykonasz pracę po raz piąty otrzymasz 500 exp i perka "Expert Excrement Expeditor", który oprócz tego, że ma fajną nazwę nie sprawuje żadnej roli w grze...

Możesz także u niego nająć się jako strażnik karawany do jednego z miast jednak to nie jest wymagane...

Idź teraz do Marcusa, szeryfa Broken Hills. Stoi on przed jednym z domów w tej strefie, ubrany w kurtkę i dzierżący w łapie miniguna. Pogadaj z nim i przyjmij zadanie odnalezienia zaginionych ludzi. Zaoferuj się zrobić to za darmo.

Na południe od domu Marcusa jest bar. Jeśli jesteś prawdziwym pakerem (a przynajmniej twoja postać nim jest), możesz spróbować posiłować się z Francisem, Super Mutantem. Jeśli wygrasz dostaniesz trochę exp i Power Fist. Jeśli jesteś prawdziwym desperatem naszprycuj się wcześniej narkotykami i sterydami. Ja postanowiłem zostawić Francisa w spokoju.

Przejdź do części wschodniej. Kieruj się w stronę kopalni na północ jednak nie wchodź do niej. Jeszcze nie teraz. Zamiast tego zwróć uwagę na pobliskie pole. Stoi sobie przed nim roślina. Nie byłoby w tym nic dziwnego gdyby nie fakt, że ona MÓWI. Porozmawiaj z nią. Poprosi Cię abyś przeniósł ją w inne miejsce. Jeśli masz łopatę zrób to. W zamian za przysługę nauczy cię pewnej strategii szachowej, która niebawem Ci się przyda. Teraz odszukaj laboratorium, a w nim naukowca i skorpiona. Powiedz że chciałbyś podjąć się jakiegoś testu. Najpierw wybierz ten ze zręcznością. Następnie z percepcją. Jako ostani wybierz test na inteligencję. Zagraasz ze skorpionem w szachy. Dzięki strategii, której przed chwilą nauczyła cię roślina wygrasz. Widać, że skorpion nie umie przegrywać i rzuci się na ciebie. Możesz go zabić, ale spadnie Ci karma, lub po prostu zostawić go w spokoju i uciec.

Znajdź biedaka, który poprosi Cię o odnalezienie jego żony.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Wróć na północ, na miejsce skąd wykopałeś roślinę. Nieopodal jest wejście do podziemnego labiryntu. Kieruj się na wschód zabijając mrówki aż dojdiesz do miejsca w którym zobaczysz kupkę zmasakrowanych ciał. Obejrzyj je. Obejrzyj je po raz kolejny aby dowiedzieć się, że zostały zastrzelone. Przy jednym z trupów znajdziesz notkę podpisaną przez Francisa. Wyjdź na zewnątrz, idź do niego i porozmawiaj z nim. Pokaż mu list. Następnie porozmawiaj z Marcusem. W nagrodę otrzymasz Scoped Hunting Rifle, która jest warta znacznie więcej niż 500\$, które Marcus dawał za wykonanie tego zadania. Teraz wróć do części wschodniej i idź do biedaka, który szukał żony i powiadom go, że znalazłeś ją w kopalni, martwą niestety.

Na południowym zachodzie tej lokacji jest również Eric, ghoul. Pogadaj z nim i uspokój go. Poprosi Cię abyś załatwił mu większe dostawy energii do jego domu. Wróć na zachód i idź do elektrowni. Jeśli masz dobre gadane możesz przekonać ghoula, który tam pracuje aby załatwić dostawy energii. Jeśli nie Użyj Science na jednym z komputerów. Wróć do Erica i porozmawiaj z nim ponownie. Jeśli zarządasz zapłaty dostaniesz trochę sterydów.

Idź teraz porozmawiać z Zaiusem, który siedzi w jednym z budynków nieopodal wejścia do kopalni. Dowiesz się, że aby naprawić „Air Purifier” będzie potrzebna Ci jakaś część którą można nabyć w New Reno. Powie Ci kogo i gdzie w związku z tym szukać, oraz co mówić.

Ruszaj do New Reno.

New Reno

New Reno... i wszystko jasne! Jest to chyba najgorsze miasto jakie spotkasz na swojej drodze. Dziwki, narkotyki, alkohol, wytwórnia filmów porno, gangi i bossowie. Jeśli lubisz to wszystko to Welcome to New Reno.

Na samym początku chciałbym cię uprzedzić. Kiedy przykładowo przjedziesz do innej strefy i postanowisz opuścić New Reno i wrócisz na parking po samochód... zostanie on skradziony. Idź za śladami kół. Zaprowadzą Cię one do warsztatu samochodowego Chop Shop. Pogadaj z właścicielem, T-Ray'em. Okazało się, że twój wózek został zabrany na upgrade. Niestety, nie możesz wziąć go za darmo. Będziesz musiał zapłacić. Jest, jeszcze jedno wyjście mianowicie... rozwalenie T-Raya i wszystkich jego koleśków. Jest to dobre rozwiązanie chociaż ma jeden minus. Nie będziesz miał możliwości wykonania upgrade'ów.

Przy głównej ulicy jest budynek Cat's Paw. Porozmawiaj z Mrs. Kitty. Jeśli masz przy sobie jeden egzemplarz magazynu Cat's Paw, poleci Ci abyś przyniósł jej takich 10. Nagroda to 500\$, które można jednak wytargować nawet do 1000\$.

Możesz także wykupić trochę czasu z jedną z jej dziewczynek, co jednak nie ma żadnego sensu...

Jest także pewien kłopot dotyczący rodzin mafijnych. Na razie wystrzegaj się wykonywania wszystkich misji dla jakiegokolwiek z rodzin, gdyż zostaniesz oflagowany jako Made Man tej rodziny. Wtedy questy dla innych bossów mafijnych pójdą w piach... Questy, które sprawiają, że stajesz się Made Man'em oznaczę ***.

Wejdź teraz do kasyna Desperado i idź na górę po schodach. Znajdź Big Jesusa (wygląda tak samo

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

jak Vic). Jeśli jesteś kobietą będziesz musiał długo prosić aby Cię przyjęli.

Pierwsze zadanie jakie uzyskasz od Mordino, polega na zanieśieniu walizki z towarem do Ramireza w Stajniach. Wystarczy się tam udać i przekazać mu przesyłkę (Tylko nie otwieraj walizki bo będą kłopoty!).

Kolejne zadanie polega na odebraniu długu od Braci Korsykańczyków. Idź na północ i wejdź do studia. Porozmawiaj z koleśkami. Nie będą stawiali oporu i od razu dadzą pieniądze. Możesz u nich również wystąpić w filmie (wiadomo jakim;)), ale musisz być bardzo zwinny. Jest jeszcze jeden minus, bardziej wymierny... tracisz drużynę. Podaruj to sobie, bo na pewno nie spodobałoby Ci się atakowanie Enklawy samemu...

*** Trzecie zadanie polega na zabiciu Louisa Salvatore, bossa rodziny Salvatore. Jedyny problem to to, że ludzie Salvatore dysponują pistoletami laserowymi. Jeśli masz jednak pancierz metalowy nie będą Ci zadawały większych obrażeń. Powinieneś jednak poczekać z wykonywaniem tego zadania, jeśli wciąż marnie stoisz z HP-ami. Poza tym jeśli zabijesz Louisa, nie otrzymasz od niego questów (dziwne nie?). Ja dałem mu jeszcze pożyczkę.

Pierwsze zadanie dla Salvatore polega na odszukaniu i odebraniu pieniędzy od Preety Boy Lloyda. Jest na dole w kasynie Desperado. Pogadaj z nim. Po krótkiej konwersacji wyjawia Ci, gdzie ukrył pieniądze. To miejsce to Golghota. Tam Lloyd wskaże grób w którym zakopał skarb. Kiedy uzyskasz pieniądze będziesz musiał zabić Lloyda... Wróć z kasą do Salvatore a uzyskasz od niego kolejne zadanie.

Kolejna misja polega na odebraniu długu od Renesco. Jego sklep znajduje się w zachodniej części. Pogadaj z nim. W końcu zgodzi się na układ: Ty zapłacisz za niego, a on da Ci zniżkę na towar zakupiony w sklepie. Teraz wystarczy iść do Salvatore i dać mu 1000\$. Wbrew pozorom to bardzo dobre rozwiązanie. Ta zniżka polega na tym, że wszystko dostajesz za darmo. (No prawie, wystarczy wyłożyć na stół 1\$).

Przy okazji możesz od Renesco odebrać część o którą prosił Zaius z Broken Hills.

*** Trzecie zadanie dla Louisa polega na dobieciu transakcji z Enklawą. Wystarczy, że poczekaś chwilę, aż jeden ze strażników nie każe wracać do New Reno. Zrób jak każe. Porozmawiaj z Salvatore. Zostaniesz Made Man'em rodziny Salvatore. Wyśle Cię do Masona (strażnika przy drzwiach), a ten da Ci pistolet laserowy. Osobiście to zadanie sobie podarowałem, ponieważ jest jeszcze kilka interesów do załatwienia w New Reno.

Teraz idź do kasyna Shark Club i wejdź na górę. Upewnij się, że masz przy sobie walizkę od Moore'a z Vault City. Porozmawiaj ze strażnikiem przy kolejnych schodach i poproś o pozwolenie widzenia z Bishopem. Nie idź tam jednak już teraz. Zamiast tego idź do północnego pokoju i poderwij panią Bishop. Zaproponuj Ci drinka, potem drugiego. Wiadomo jak to się skończy. Wylądujesz u niej w łóżku na trzecim piętrze kasyna. Popytaj ją trochę i pozwól jej zasnąć. Przez sen będzie mówiła kombinację do sejfów. Otwórz jej sejf używając „Lockpick”. Następnie splądruj cały jej pokój. Idź do kolejnego i zrób to samo. W ostatnim, północnym pokoju najpierw użyj na sejfie „Traps”, a następnie „Lockpick”. W sejfie jest holodysk i mapa. Obejrzyj jedno i drugie. Poznasz lokalizację Jeźdźców. Koniecznie zatrzymaj holodysk, będzie Ci później potrzebny.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Teraz wyjdź i porozmawiaj z Bishopem. Przekaż mu walizkę. Da Ci trochę pieniędzy. Otrzymasz także zadanie zabicia Rogera Westina w NCR. Ma to jednak wyglądać na wypadek, nie na zabójstwo.

Możesz także wziąć udział w walkach bokserskich. Dobra rada: na razie podaruj sobie. Wrócisz tu później i nakopiesz tyłki bokserom, kiedy twoja postać będzie bardziej doświadczona.

Wróć do strefy zachodniej i idź do New Reno Arms. Teraz rozpocznij transakcję... zabijając sprzedawcę. Dobrze słyszałeś. Rozwal tego sukinsyna. Musisz wiedzieć, że nie spadnie Ci karma i nikt się na ciebie nie będzie rzucał!!! Pozatym ma on pare naprawdę niezłych zabawek (sorry, miał). Między innymi Bozar, który moim zdaniem jest najlepszą bronią w grze. Teraz rozwal tylko jego psy i kłopot z głowy. Jeśli nie zabrałeś Voice Recognition Module z krypty w Vault City możesz zabrać takowy od sprzedawcy, który już teraz nie będzie miał większego wpływu na cenę :))). Jeśli chcesz podrasować swoją broń w budynku New Reno Arms za półkami są schody. Znajdziesz tam Algernona, który usprawni, każdą twoją broń za darmochę ;).

Udaj się teraz do wschodniej części miasta. To strefą nipodzielnie rządzi rodzina Wright. Idź na stację kolejową i pogadaj z Chrisem. Powiedz, że jesteś zainteresowany w pracy dla nich. Wyśle Cię do Keith'a. Teraz idź do dworku i porozmawiaj z Keith'em. Powiedz mu, że przysłał Cię Chris. Pozwoli Ci spokać się z jego ojcem, Orvillem. Wejdź do pokoju i wdaj się w konwersację z bossem rodziny Wright'ów. Orville poleci Ci, dowiedzieć się kto sprzedał Jeta jego synowi. Wyjdź z pokoju i porozmawiaj ponownie z Keith'em. Pozwól na przeszukanie pokoju Richarda. Idź tam. Przeszukaj półki. Znajdziesz puste opakowanie po Jecie. Teraz udaj się do Jagged Jimmy'ego, który zawyczaj stoi przed halą bokserską. Wymów na nim zeznania. Spytaj koniecznie o pustą fiolkę. Wygląda na to, że Richard został celowo otruty jadem radioskorpiona. Następnie, udaj się do Renesco i pogadaj o fiolce i jadzie. Przyzna się, że zrobił zatrutego Jeta na zlecenie Salvatore. Te rewelacje przekaz teraz Orville'owi Wright.

***Otrzymasz kolejne zadanie, a mianowicie znalezienie drogi do Sierra Army Depot. Nie wybieraj się tam już teraz. Jeszcze nie.

Upewnij się, że masz przy sobie część od Renesco. Ruszaj z powrotem do Broken Hills.

Broken Hills

Porozmawiaj z Zaius'em. Wejdź do kopalni. Od tej pory dopóki nie naprawisz „Air Purifier”. Będziesz otrzymywać obrażenia. Trzymaj się kierunku północno – wschodniego. Użyj zdobytej w New Reno części na maszynie, którą tam znajdziesz. Od tej pory przestaniesz tracić Hp-ki. Możesz także zostać i wyczyścić kopalnię ze wszystkich robali. Ponownie porozmawiaj z Zaius'em. Jako nagrodę otrzymasz „combat shotgun”.

Jeśli chcesz i masz miejsce możesz teraz przyłączyć do drużyny Marcusa. To świetny NPC. Jako jedyny, porócz ciebie może używać ciężkich gnatów. Zła wiadomość to to, że nie może nosić pancerza. Bardzo dużo dźwiga, możesz go wykorzystać jako tragarza.

W drogę do Sierra Army Depot.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Sierra Army Depot

Battlefield

Zaczynasz na pobojuwisku. Miejsce to jest pełne wieżyczek i min. Tu niezastąpiony okazuje się Marcus i jego minigun. Naprawdę, jedną serią, może skosić wieżyczkę za pierwszym razem. Weź pod uwagę, że mają ograniczony zasięg dlatego strzelaj z bezpiecznej odległości.

Zniszcz pierwsze trzy wieżyczki przy wejściu. Przy jednym z ciał znajduje się „sniper rifle”, bardzo dobra broń. Praktycznie zawsze zadaje trafienie krytyczne. Idź dalej na północ niszcząc wszystkie wieżyczki. Rozbrój pułapki przed budynkiem na zachodzie. Rozbezpiecz pułapkę na drzwiach i wejdź do środka. W jednej ze skrzyń będzie pociski do Howitziera. Zabierz go. Jest tam również raketnica. Możesz na niej trochę zarobić. Teraz przejdź do budynku na północnym wschodzie i załaduj wyrzutnię pocisków. Użyj jej. W ten sposób „otworzysz” sobie główne wejście do Sierra Army Depot. Wejdź do środka.

Poziom 1

Przeszukaj biurko na lewo. Znajdziesz tam kartkę z hasłem. Wejdź teraz do pokoju. W kolejnym biurku znajdziesz Evacuation Holodisc. Przeczytaj go za pomocą swego PipBoya. Hasła z kartki użyj na pobliskim terminalu. Sprawi to, że pola siłowe na tym poziomie znikną. Teraz przeszukaj cały poziom. Koniecznie zabierz „Dixon’s Eye” i „Bio Gel”. W jednym z pokoi, w szafce znajdziesz „Combat Armor”. Przywołaj windę za pomocą Dixon’s Eye i zjedź na poziom drugi.

Poziom 2

Jeśli chcesz przedostać się przez pola siłowe, używaj na ich generatorach „Repair”. Uważaj jednak. Przy trzech nieudanych próbach zostanie ogłoszony alarm i wszystkie te milusie robociki, rzucają się na Ciebie, a tego chyba nie chcesz? Jeśli chcesz, wróć tu później. Wykosisz je wszystkie za naprawdę wysoką liczbę punktów doświadczenia. Jeśli posiadasz dużo „Science” możesz z pomocą komputera na południowym wschodzie, wyłączyć elektryczną podłogę obok. Wejdź do pomieszczenia i posprawdzaj skrzynki. W jednej z nich jest „Plasma Rifle”, którą koniecznie daj Marcusowi. Będzie z niej po prostu wymiatał. Wróć do windy i zjedź na poziom trzeci.

Poziom 3

Kieruj się na wschód i wejdź do pokoju po prawej. W biurku znajdziesz kilka książek i „Sierra Mission Holodisc”. Teraz kieruj się na północ. Wejdź do kolejnego pokoju. W biurku jest „Broadcast Holodisc”. W szafce obok znajdziesz Clifton’s Eye. Będzie Ci potrzebny aby otworzyć windę i zjechać na poziom czwarty. Skieruj się na zachód i wejdź do pokoju z komputerem. Porozmawiaj z nim. To SkyNet. Powie Ci, że chciałby się stąd wydostać. Tak się dziwnie składa, że możesz mu pomóc. Złoży zamówienie na ludzki mózg, ale możesz mu wpakować każdy inny (Ja wybierałem ten mózg, taki śmieszny ze światełkami, ale żeby go wziąć trzeba mieć dużo Science). Dobra wiadomość to ta, że kiedy robocik osiągnie szczyt możliwości będzie miał Hp coś koło 200.

Wróć i za pomocą Clifton's Eye przywołaj drugą windę. Zjedź na poziom czwarty.

Poziom 4

Przed każdym dotknięciem jakiegokolwiek komputera na tym poziomie rób save. Skieruj się do Bio Storage na północy. Będziesz miał tylko jedną szansę aby pozyskać mózg. To nie koniec złych wiadomości. Nawet jeśli pozyskałeś mózg, zamontowałeś go w ciele robota na poziomie 3 i wypełniłeś go Bio Gelem wciąż potrzebujesz „Motivator”, a taki można zdobyć tylko, kiedy wywoła się alarm i zniszczy się jednego z tych robotów ze szklanymi łbami. Jak jednak powiedziałem możesz wrócić tu później. Wtedy nie będziesz miał problemów ze zdobyciem motivatora. Jeśli jednak udało Ci się wyrónac poziom trzeci to użyj komputera. Uruchom robota i porozmawiaj z nim. Z chęcią przyłączy się do drużyny.

To wszystko tutaj. Wychodź na powierzchnię i wracaj do New Reno.

New Reno

Powinieneś teraz wstąpić do jednej z rodzin. Mój wybór padł na rodzinę Wright. Jeśli jednak zależy Ci na zdobyciu bardzo dużej ilości punktów doświadczenia nie idź już teraz do Orville'a. Zamiast tego odwiedź najpierw Salvatore i rozwal go tak jak kazał Mordino. Teraz nie powinieneś mieć najmniejszych problemów. Następnie idź do Big Jesusa i powiedz o wykonaniu zadania. Da Ci w nagrodę „Grease Gun” i „Combat Leather Armor”. ODMÓW JEDNAK WSTĄPIEIA DO NICH. Teraz będziesz musiał z nimi walczyć. Oczyszczyć pierwsze piętro. Odczekaj w PipBoyu aby uleczyć rany. Zejdź po schodach na dół i rozwal wszystkich. Nie musisz tego robić jednak w jednym podejściu. Kiedy twoja drużyna zacznie cienko prząść wróć na górę po schodach i ulecz się. Następnie schodź na dół, i rób tak dopóki nie wykończysz wszystkich. Teraz idź do Wright'a i opowiedz mu o Sierra Army Depot. Da Ci 1000\$ i wysłę cie do New Reno Arms (he, he) i Cat's Paw. Kiedy pogadasz z Mrs. Kitty będziesz mógł dostawać dziewczynki za darmo. Wszyscy oprócz Marcusa;).

Możesz teraz poboksować. Jeśli nadal powątpiewasz w swoje siły idź do kasyna Bishopa i zejdź na dół po schodach. W jednej z szafek są rękawice do krórcy ktoś „przypadkowo” wsadził metalowe wkładki. Będzie o wiele łatwiej choć nie mówię, że i tak nie będzie trudno. Po wygranych wszystkich walkach dostaniesz status Prizefighter i bonus do Unarmed. Pozatym, same walki dają dużo exp.

To wszystko tutaj. Wsiadaj w wóz i ruszaj w drogę do NCR.

New California Republic (NCR)

To jedno z najbardziej przyjemnych miejsc jakie spotkasz na swojej drodze. Istnieją tu prawo, oraz policja. Obowiązuje tu także zakaz noszenia broni, dlatego musisz kazać swoim kompanom schować splanę, przed wejściem do miasta.

Zaczynasz na bazarze. Jest tu sklep z bronią, a przed nimi stoją kolesie w zielonych zbrojach.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Pohandluj z kolesiem w namiocie. Ma on kilka interesujących propozycji.

Facet na wysypisku za 1000\$ zgodzi się zrobić upgrade samochodu.

Teraz niech twoi ludzie odłożą broń i wejdźcie do miasta.

Możesz tu znaleźć kościół Hubologów. Pogadaj z kobietą w środku. Przy dobrym poziomie charyzmy da Ci list zaadresowany do ASH-9 w San Francisco. Koniecznie poddaj się zabiegowi „Zeta_Scan”. Zwiększy on twoje szczęście na stałe o dwa punkty a co za tym idzie szansa na trafienie krytyczne także wzrosnie o 2%! Za darmo.

Odnajdź laboratorium doktora, który da Ci „Mutagenic Serum”. Powie Ci abyś przetestował go na jednym z mutantów z Broken Hills. NIE RÓB TEGO JEDNAK TAM!

Odnajdź budynek z kobietą i robotem przed nim. Ktoś chce wysadzić elektrownie w powietrze. Wcześniej radzę zrobić save. W środku znajdziesz Jacka. Jeśli masz wysoki Speech, zdołasz go przekonać aby się poddał. Następnie porozmawiaj z powrotem z kobietą i weź podarowane przez nią książki. Za zadanie dostaniesz 6000exp (całkiem nieźle).

Teraz odnajdź budynek w którym urzędują Rangersi. Pogadaj z dziewczyną w Combat Armor. Kiedy spyta cię co sądzisz na temat Slavers'ów, powiedz, że ich nienawidzisz. Nakaże Ci uwolnić więźniów na przedmieściach NCR. Z pokoju obok, z szafki zabierz Ranger's Map. Następnie idź do Slavers'ów. Pogadaj z ich szefem Vortisem. Powiedz, że jesteś zainteresowany zdobyciem dla niego mapy. Daj mu ją (Ranger's Map). Dostaniesz 500\$. Teraz rozwal Slaversów, a następnie uwolnij niewolników. Wróć do dziewczyny. Mianuje Cię Rangersem.

Idź teraz do na południe i wejdź do budynku po prawej. Pogadaj z kolesiem w pierwszym pokoju, następnie z Guntherem. Wysle Cię do Tandi. Porozmawiaj z nią, zaproponuj pomoc. Twoim zadaniem będzie zdobycie części komputerowych i przekonanie tamtejszych mieszkańców do współpracy z NCR.

To wszystko na razie. Ruszaj do Krypty 15 (Vault 15).

Vault 15

Żaden obozowicz nie będzie chciał z toba rozmawiać, oprócz jednej kobiety. Okaże się, że zaginęła jej córka. Następnie wyjdź z jej namiotu i porozmawiaj z dziewczyną, która blokuje przejście na wschód. Powiedz, że szukasz małej dziewczynki, a przepuści Cię dalej. Porozmawiaj teraz z kolesiem stojącym przy budynku. Wyjasnij mu, że jeśli rozpocznie się walka, jeden z was zginie. Da Ci klucz otwierający drzwi w środku budynku. Porozmawiaj z dziewczynką i powiedz, że może iść do domu. Wróć i porozmawiaj z jej matką ponownie. Następnie idź do budynku na północnym wschodzie i porozmawiaj z Zeke, przywódcą ludzi. Zgodzi się na układ z NCR pod warunkiem, że zabijesz przywódcę bandytów w krypcie, Dariona. Da Ci klucz otwierający drzwi krypty. Wejdź do środka. Wszystkim mów, że jesteś nowym kumplem. Znajdź windę i zjedź na poziom trzeci. Znajdź Dariona. Teraz będziesz musiał go zabić, a co się z tym wiąże również i jego koleszków. Użyj komputera Dariona, aby dowiedzieć się, że w NCR był szpieg. Z innego komputera na tym poziomie wyciągniesz lokalizację Vault 13. W jednej z szafek zdobędziesz części komputerowe dla

Tandi. Jeśli chcesz, po drodze do wyjścia możesz zatrzymać się na poziomie drugim i rozwalić kilku bandytów. Wychodź na zewnątrz i pogadaj z Zeke. Teraz zgodzi się podporządkować władzy NCR. Możesz tam wracać.

NCR

Porozmawiaj z Tandii. Powiedz, że w NCR jest szpieg. Daj jej części komputerowe. Następnie porozmawiaj z Guntherem. Jako nagrodę otrzymasz 10000\$ i 9000exp (tak myślę).

To wszystko tutaj. Kieruj się do Vault 13.

Vault 13

Odnajdź wejście do krypty. Wejź do środka. Nie strzelaj do DeathClaw'ów. Są ucywilizowani i na dodatek nauczyli się ludzkiej mowy. Porozmawiaj z pierwszym DeathClaw'em przy drzwiach. To Gruthar. Spytaj o GECK i poproś o pozwolenie porozglądania się z nim. W zamian zaproponuj swoją pomoc. Upewnij się, że masz przy sobie Voice Recognition Module i zjedź na poziom trzeci Krypty 13.

Możesz tu spotkać Dalię, dziewczynę, która blokowała przejście w Vault 15. Za rozmowę z nią nie ma żadnych exp, ale miło było trochę pogadać. Odnajdź komputer w północno-wschodniej części. Użyj go i użyj na nim Voice Recognition Module. Na tym poziomie znajdziesz również DeathClawa ubranego w płaszcz. Jeśli chcesz możesz przyłączyć go do drużyny. Musisz, jednak najpierw dowiedzieć się kilka rzeczy o nim. Podobnie jak Marcus nie nosi pancerza. Co więcej nie może używać broni!!! Kiedy jednak osiągnie szczyt swoich możliwości będzie miał cztery ataki na turę, a jeden cios jego pazurem będzie zadawał coś koło 40 punktów obrażeń! Przeszukaj teraz pokój z szafkami. Jest tam trochę stimpaków. W jednej z nich jest GECK (najwyższa pora). W innej znajdziesz część NavCom, która będzie Ci potrzebna do naprawienia tankowca w San Francisco. Koniecznie ją zabierz. Wiedz, że jeśli sam nie wezmiesz GECK'a, Gruthar ofiaruje Ci go kiedy powiesz mu, że naprawiłeś komputer krypty.

Skoro masz już GECK, możesz wracać do rodzinnej wioski. Ruszaj do Arroyo.

Arroyo

Wygląda na to, że się spóźniłeś troszkę. Jedyne co tam zobaczysz to przerwany most do wioski i umierający Hakunin. Nie udawaj się jednak do Navarro jak każe. Już na samym wejściu dostałbyś takie kopy, że odechciałoby Ci się tam wracać. Na razie podaruj sobie.

Udaj się do Reeding (Po drodze możesz odwiedzić Den. Nie znasz powodu? A może pamiętasz Freda, biedaka, któremu kiedyś pożyczyłeś pieniądze. Siedzi w tym samym domu co kiedyś jednak ubrany w garnitur. W podzięce, że kiedyś pomógł mu w potrzebie da Ci granat, 5 X Micro Fusion Cell, 5X Small Energy Cell i 2000\$).

Reeding

Porozmawiaj z szeryfem. Zaproponuj pomoc. Pierwsze zadanie od szeryfa polega na odebraniu czynszu od wdowy Rooney. Znajdziesz ją w domu na południu. Dostaniesz więcej punktów doświadczenia jeśli dasz jej pieniądze (150\$) zamiast wtrącać ją do więzienia.

Kolejne zadanie polega na uspokojeniu kłótni w barze. Wystarczy pogadać z jednym z górników. Wybór należy do Ciebie (mi jakoś ta babka nie przypadła do gustu) Wystarczy ją uspokoić i powiedzieć, że jak nie przestanie zaraz odbezpieczasz broń i urządzisz sobie małą strzelaninę. Ulegnie i da się zaprowadzić do pierdła.

Trzecie zadanie polega na dowiedzeniu się kto pociął prostytutkę. Porozmawiaj z barmanką w Malamute Saloon. Wypytaj ją o wszystko. Teraz idź na północ. Wejź do biura kopalni Mornigstar. porozmawiaj z Heakswillem. Przyzna się, że to on pociął prostytutkę. Rozmawiaj z nim ostrożnie ale stanowczo. Pozwoli zabrać się do więzienia. Porozmawiaj ponownie z szeryfem. Dostaniesz zadanie zabicia Froga Mortona. Idź na zachód. Mogą być problemy ponieważ w tej strefie chodzi trochę szczurów. Nie zdziw się gdy jeżeli ty będziesz strzelał do bandytów a twoi kompani będą strzelać do szczurów. Zabij Froga i jego kompanów i wróć do szeryfa. Dowiesz się, że Frog miał trzech braci, którzy teraz będą cię ścigać (za to powinien w pysk dostać, nie ma co).

Jeśli chcesz możesz teraz wyszyścić kopalnię Wannamingo. Odkup ją od Ascortiego za 1000\$. Kiedy wyczyścisz kopalnię z Alienów, które są naprawdę ciężkimi przeciwnikami, możesz mu ją odsprzedać za 2500\$. W kopalni jest także Chip, który za 1000\$ możesz sprzedać właścicielowi jednej z kopalni.

Ruszaj do bazy wojskowej (Military Base). Jeśli nie znasz jej położenia kieruj się na zachód od Vault 13.

Military Base

Tak, to właśnie baza wojskowa, którą wysadził w powietrze bohater pierwszego Fallouta.

Najpierw zabij wszystkie psy. Przeszukaj namioty. W jednej z nich jest mapa San Francisco. Kieruj się na północy wschód. Zobaczysz wejście do bazy zasypane głazami. Znajdź rączkę do stojącego obok wagoniku. Zamontuj ją na nim. Tearz załóż na drezynie materiał wybuchowy i popchnij konstrukcję. Wejź do środka zabijaj wszystkie szczury. Na tym poziomie znajdziesz jednego super mutanta. Użyj na nim Mutagenic Serum od lekarza z NCR. Napraw generator mocy i zjedź windą na dół. Na poziomie drugim zabij wszystkich mutantów. nie jest to łatwe zadanie ponieważ dysponują całkiem niezłym uzbrojeniem. W jednej z szafek znajdziesz Power Armor. Jeśli chcesz zjeź na niższe poziomy aby zarobić więcej exp. Na czwartym poziomie bazy znajdziesz Melchiora. To Mutant-Czarrodziej. Dopóki go nie zabijesz będzie do siebie przysyłał DeathClawy i inne zwierzątka.:-)

Teraz ruszaj w drogę do bazy Jeźdźców. Po drodze możesz zatrzymać się w NCR aby powiadomić naukowca o nieudanym eksperymencie na mutancie. Dostaniesz Robo-Psa.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Raider's Base

Podobnie jak w Bazie Wojskowej. Wystarczy wejść do podziemi i rozwalić wszystkich Raiders'ów. Zabierz z szafek 3X Dogs Tag i otwórz sejf. Zabierz koniecznie książkę rachunkową Raiders'ów. Otwórz drzwi na zachodzie i przejdź przez silnie zapułkowany obszar. Wyjdź z jaskini a otrzymasz zadanie. Ruszaj do Vault City.

Vault City

Idź i porozmawiaj z Lynnete. Jeśli masz księgę rachunkową i dysk z danymi Bishopa porozmawiaj z nią o Raiders'ach. Dostaniesz razem 4000exp. Otrzymasz również zadanie dostarczenia holodysku do Rogera Westina w NCR. Po drodze do wyjścia z miasta odwiedź Corrections Center i porozmawiaj z oficerem Starkiem. Powiedz, że przepatrzyłeś droge do NCR. Dostaniesz 750exp, 500\$ i „motion scanner”. Ruszaj do NCR.

NCR

Wejź do drugiej strefy i porozmawiaj ze strażnikiem przy polu siłowym. Powiedz, że masz interes do Rogera Westina. Wejź do środka i porozmawiaj z Westinem w jego domu. Daj mu holodysk od Lynnete. Dostaniesz inny holodysk, który musisz zanieść do Vault City. Możesz także rozwalić Westina, jednocześnie wykonując zadanie dawane od Bishopa. Jednak zastanów się. Roger ma dla Ciebie pewną propozycję. Zapłaci Ci da razy więcej za zabicie Bishopa (Dużo EXP). Wróć do Vault City.

Vault City

Porozmawiaj ponownie z Lynnete i daj jej holodysk od Westina. Wyśle Cię po nagrodę. Jest nią gnat. Taki sam jak Froga Mortona. Tak wogóle to mogłaby się postarać o coś lepszego...

Udaj się teraz do San Francisco.

San Francisco

San Francisco musiałeś odwiedzić, wcześniej czy później. Znajduje się tutaj tankowiec, twój środek transportu na Enklawę, gdzie czeka cię ostateczną konfrontację ze złem...

Na samym początku na pewno rzuci Ci się w oczy ring dwóch bijących się wojowników. To Dragon i Lo Pan. Pierwszy jest dobry, drugi zły. Porozmawiaj najpierw z Dragonem. Będziesz musiał pokonać teraz 5 przeciwników, z których każdy jest lepszy od poprzedniego. Jeśli pokonasz wszystkich otrzymasz 8000exp. Teraz porozmawiaj z Lo Panem. Wyzwij go na pojedynek. Będziesz z nim walczył. W sumie jest cienki, ale kiedy będzie miał gdzieś tak 30/100hp „przypadkowo” znajdzie pistolet .223. Teraz kiedy jesteś bez zbroi będzie Ci zadawał poważne obrażenia dlatego jak najszybciej zabij Lo Pana. Ponownie porozmawiaj z Dragonem. Otrzymasz 3000exp.

Odnajdź budynek Bractwa Stali. Porozmawiaj z kolesiem stojącym przed nim. Pogadaj z nim trochę. Będzie chciał abyś dostarczył do niego plany vertibirda z Navarro.

Teraz idź na północ i wejdź na pokład tankowca. Rozwal wszystkich obcych. To to samo co w kopalni Wannamingo. Następnie porozmawiaj z Suze i odprowadź ją do schodów. Idź na górę i porozmawiaj z Badgerem, jej chłopakiem. Następnie ponownie zagadaj Suze. Teraz idź do baru i wejdź na gre po schodach. Porozmawiaj z Kapitanem statku. Dowiesz się, że aby uruchomić tankowiec potrzebujesz Tanker FOB, część NavCom z Vault 13 i paliwa do uruchomienia tankowca.

Udaj się do obszaru zajętego przez Hubologów i zejź do podziemi. Za 500exp możesz przekazać list do ASH-9. Teraz odnajdź pokój z naukowcem. Zapytaj go o ulepszenie pancerza. Cena to 10000exp. Jeśli masz jednak dobre gadane można zrobić upgrade za darmo. Odczkaaj w PipBoyu jeden dzień i porozmawiaj z nim ponownie. Otrzymasz Hardened Power Armor.

Ruszaj do Navarro.

Navarro

Tajna baza wojskowa Enklawy.

Jest kilka sposobów na wykonanie tego zadania.

Ja przedstawię mój ulubiony sposób, czyli po kryjomu. Porozmawiaj z kolesiem przy stacji benzynowej. Koles w Bractwie powiedział Ci, że w Navarro przyjmują rekrutów. Wykorzystaj ten fakt i wyduś od kolesia hasło. Zostaw tu swoich przyjaciół i idź na północ. Następnie porozmawiaj z gościem przy bramie. Podaj hasło i wejdź do środka. **NIE IDŹ JEDNAK DO SIERŻANTA JAK KAŻE.** Sprawi to, że sierżant zacznie chodzić po całym kompleksie. Efekt będzie taki, że kiedy spotkasz go po raz trzeci zostaniesz rozpoznany i wszyscy zaczną do Ciebie strzelać, a tego chyba nie chcesz... Odnajdź stołówkę i porozmawiaj z kucharzem. Gdy zapytasz o plany powie Ci, że Raul i Quincy nie lubią się zbyt bardzo. Następnie porozmawiaj z naukowcami na wschodzie i spytaj o plany. Teraz idź do Raula na północnym zachodzie. Powie Ci, że nie ma czasu na rozmowy. Teraz idź do warsztatu Quincy'ego. Porozmawiaj z nim i powiedz, że Raul przysłał Cię po plany. Pozwoli Ci na przeszukanie jego szafki. Teraz zjedź na dół. Porozmawiaj z oficerem w pokoju przed zbrojownią. Powiedz, że jesteś nowy a wpuści Cię do zbrojowni. Weź Advanced Power Armor. Kiedy wrócisz na stację możesz dać stary pancerz jednemu z towarzyszy. Odszukaj teraz pokój Komandora. Stoi przed nim koles w Combat Armor. Pogadaj z nim. Jeśli masz dobre gadane przekonasz go aby wpuścił Cię do środka. Teraz porozmawiaj z Komandorem. Przy wysokim Speech da się go przekonać, aby pozwolił Ci przeszukać jego szafkę. W środku jest Tanker FOB. Zabierz go koniecznie. Odnajdź teraz pokój z naukowcem i psem w środku. Pomieszczenie jest dźwiękoszczelne. Porozmawiaj z nim. Powie Ci abyś wykonał wyrok na bezbronny DeathClaw'ie, który znajduje się w pokoju na wschodzie. Idź do DeathClaw'a jednak zamiast zabijać go powiedz, że go uwolnisz. Wróc do doktora. Z racji tego, że pomieszczenie jest dźwiękoszczelne rozwal doktora. Zrób szybko, tak aby nie zdążył dobiec do drzwi. Z jego biurka zabierz Blue Pass Key. Następnie wróc do Xarna i otwórz drugie drzwi kartą (1500exp). Skoro

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

masz już Tanker FOB i plany vertibirda idź na stację, zabierz przyjaciół i wracaj do San Francisco.

San Francisco

Porozmawiaj z Mathew, facetem, który stoi przed budynkiem bractwa i daj mu plany vertibirda. Pozwoli Ci na korzystanie ze wszystkich budynków bractwa. Wejdź do tego i zjedź na dół. W szafkach znajdziesz dużo broni, m.i. Pulse Rifle, najlepsza broń energetyczna w grze. Znajdziesz tu także Power Armor, którą możesz zanieść do naukowca w bazie Hubologów aby ulepszył ją na Hardened Power Armor. Jest tu także Brotherhood Combat Armor. Jeszcze jedno. Jest tu komputer. Jeśli podczas gry trudziłeś się zbieraniem Memory Modules możesz teraz za ich pomocą zwiększyć swoje umiejętności główne.

Idź na pokład tankowca, zejź na poziom gdzie byli obcy i otwórz znajdujące się tam drzwi za pomocą Tanker FOB. Idź na górę i napraw komputer za pomocą NavCom, którą masz z Vault 13. A więc masz tankowiec, tyle, że bez paliwa. Przy dobrym Speech można poprosić Badgera aby wkraść się do sieci Imperium Shi i wziął co trzeba. Jeśli nie ma takiej możliwości musisz iść teraz do strefy zajętej przez Shi. Porozmawiaj z doradcą w świątyni. Chce planów vertibirda. Masz je, więc... zanieś je do doktora Wong'a, który jest w pokoju z naukowcami. Wróć do doradcy, a dostaniesz zadanie zabicia ASH-9, przywódcę Hubologów. Idź na teren Hubologów i rozwal ASH-9 i wszystkich jego strażników. Wróć do doradcy, a uzyskasz możliwość wejścia do pokoju z komputerem i będziesz mógł przelać paliwo na siebie.

Upewnij się, że masz GECK'a, wejdź do pokoju kapitana i uruchom komputer. W drogę!

Enklawa

Wejdź do środka. Przekłete miejsce, nieprawdaż? Ale cóż... Użyj komputera w głównej sali. Nie używaj jednak opcji „counter insurgency”. To go zablokuje a ty będziesz tej opcji później bardzo potrzebował.

Zostaw swoich przyjaciół. Wcześniej daj i też cały swój ekwipunek oprócz GECK'a i superstimpaków swoim przyjaciołom. Jeśli masz Advanced Power Armor (a wto nie wątpię) nikt Cie nie rozpozna. Przeszukaj wszystko co możesz czyli szafki i biurka. Wejdź do zbrojowni i weź dwa ładunki wybuchowe. Wróć do głównej sali zejź na dół po schodach na południu. Odszukaj pomieszczenia w których przetrzymywani są ludzie z twojej wioski. Na pewno poznasz Elder. Stoi przy jednym z pół siłowych. Porozmawiaj z nią. Teraz pogadaj z czarnym kolesiem w celi na przeciwko tej gdzie jest Elder. Porozmawaj z nim o Vault 13 i takich tam. Dowiesz się, że zarówno oni jak i ludzie z twojej wioski mogli uciec będziesz musiał wysadzić główny komputer. Teraz odnajdź kolejne schody prowadzące na dół. Jest to chyba jecen z najtrudniejszych momentów w grze – elektryczny labirynt. Nie ma określonej metody na jego przejście. Próbuj metodą prób i błędów. Jeśli masz chęć możesz odwiedzić pokoje na lewo i na prawo. Jest tam parę użytecznych rzeczy m.in. bezużyteczny drugi G.E.C.K.;)) oraz Gauss Rifle, który jest naprawdę świetną bronią. Znajdziesz tu także Advanced Power Armor MKII. Załóż go ponieważ niedługo czeka cię ostatnia walka. Tak czy inaczej, kiedy przebrniesz przez ten przeklęty labirynt odnajdź drzwi na południu i

zejdź na dół. Na tym poziomie odnajdź prezydenta. Porozmawiaj z nim trochę. Rozmowa będzie długa więc musisz być cierpliwy. Teraz jeśli chcesz sobie ułatwić ostatnią walkę słuchaj uważnie. Nastaw ładunek wybuchowy i postaw go na ziemi zdala od prezydenta. ustaw maksymalną ilość czasu czyli trzy minuty. Weź go ponownie i wejdź do inventory prezydenta (Nie wiesz jak? Zrób tak jakbys chciał po prostu okraść prezydenta. Pokaże się jego Inventory.) Następnie przenieś pikający już ładunek wybuchowy do inventory prezydenta i uciekaj na poziom wyżej z którego właśnie przyszedłeś (Labirynt). Oczekaj trochę w PipBoyu i wróć na dół i idź z powrotem do prezydenta. Powinien leżeć martwy na ziemi. Z jego ciała zabierz „President Acces Key”. Następnie odnajdź kolejne schody na północy i zejź po nich na dół. Idź do pokoju z naukowcami. Znow zrób sztuczkę z materiałami wybuchowymi. tym razem wykorzystaj ją na naukowcu, który stoi najbliżej komputera. Uciekaj na górę. Od tej pory masz 10 minut aby uciec na pokład tankowca. Na poziomie, na którym był prezydent, na południu otworzyły się schody. Zaprowadzą Cię one prosto na poziom 1. Ominiesz dzięki nim labirynt. Teraz tylko na zachód i jesteś w głównej sali. Zbierz przyjaciół i odbierz ekwipunek. Daj Gaussa Cassidy’emu. Porozmawiaj także z Sierżantem Granite. Przy wysokim Speech przekonasz go aby pomógł Ci w walce z Frankiem Hooriganem. Teraz szybko podbiegnij do terminala na środku sali. Użyj go i wybierz funkcję „counter insurgency”. Komputer poprosi o karte prezydenta. masz ją więc... Od teraz nie dość, że masz pomoc ze strony Granite to jeszcze wszystkie wieżyczki w tym pomieszczeniu będą strzelać we Franka. Teraz konfrontacja z Hooriganem to buła z masłem. Kiedy go zabijesz otwórz drzwi na zewnątrz. Obejrzyj filmik i najlepiej zacznij grać jeszcze raz w tak zarąbistą grę jaką jest Fallout 2:-)