

Fallout 2 - Solucja by MarekSSJ

Spis treści

ARROYO.....	2
KLAMATH.....	2
TOXIC CAVES.....	3
KLAMATH.....	3
DEN.....	3
MODOC.....	4
GHOST FARM.....	4
MODOC.....	5
DEN.....	5
MODOC.....	5
GHOST FARM.....	5
MODOC.....	5
VAULT CITY.....	5
GECKO.....	6
VAULT CITY.....	6
GECKO.....	6
VAULT CITY.....	7
GECKO.....	7
DEN.....	7
REDDING.....	7
BROKEN HILLS.....	8
NEW RENO.....	8
BROKEN HILLS.....	9
NEW CALIFORNIA REPUBLIC.....	10
VAULT 15.....	11
NEW CALIFORNIA REPUBLIC.....	11
VAULT 13.....	11
ARROYO.....	12
RAIDERS.....	12
NEW RENO.....	12
SAN FRANCISCO.....	13
NAVARRO.....	13
SAN FRANCISCO.....	14
VAULT CITY.....	14
REDDING.....	14
SIERRA ARMY DEPOT.....	15
MILITARY BASE.....	15
NAVARRO.....	16
SAN FRANCISCO.....	16
ENCLAVE.....	16

ARROYO

Pierwszą rzeczą do wykonania jest przejście przez świątynię prób, nic prostszego: należy zabić parę mrówek i skorpionów, drugie drzwi otwiera się lockpickiem a trzecie wysadza ładunkiem wybuchowym który znajduje się w wazie. Gdy mamy problem z mrówkami możemy wykorzystać taktykę: uderz, odbiegnij, potrwa to dłużej ale nie poniesiemy żadnych strat. Na koniec należy zmierzyć się (choć można pogadać i rozwiązać sprawę bez użycia siły) z wojownikiem. Za przejście świątyni otrzymujemy 300 exp. i koszulkę z liczbą 13:) Gdy wyjdziemy należy zagadać do Feargus`a (ten przy studni) a następnie użyć umiejętności repair na studni – 100 exp. Mamy dwa zadania: odnaleźć GECK – Garden of Eden Creation Kit (szukamy tego przez całą grę, znajdziemy dopiero w Vaultcie 13) i Vica (to w Den). Pogadaj z Elder wytłumaczyć ci dokładnie twój quest i dostaniesz trochę kasy. Teraz idziemy do Lucasa (ten przy pomniku przedstawiającego dużą głowę) i mówimy że nam nie idzie zbyt dobrze, poduczy nas technik walki. Idziemy teraz do Hakunina (namiot najbliższy wyjścia ze świątyni) prosimy o uleczenie oraz przyjmujemy zadanie zabicia roślinek w jego ogródku. To te dwie duże roślinki powyżej jego namiotu, szybko rozprawiamy się z nimi. 170 exp za walkę + 100 exp za wykonanie zadania i jeden healing powder. Na prawo od namiotu Hakunina znajduje się Nagor, gadamy z nim i oferujemy pomoc, zgubił mu się pies, znajdziemy go w lokacji po lewej, ale należy uważać na geckosy, raczej nie jesteśmy jeszcze gotowi na otwartą walkę z nimi. Za dostarczenie pieska kolejne 100 exp. Schodzimy do lokalizacji niżej. Przy moście stoi Mynoc, zauważamy że ma ciekawa włócznię, i wtedy on mówi że może nam taka zrobić jak mu przyniesiemy ostrze (uwaga: żeby móc wykonać to zadanie nasza percepcja musi być wyższa niż 5). Ostrze ma twoja ciotka w głównej lokacji (stoi przed swoim namiotem) wystarczy jej to ukraść wrócić do Mynoca dać włócznię, ostrze i mamy ulepszona włócznię tym sposobem. Czas udać się do Klamath.

KLAMATH

Obok baru kreci się Torr, pogadaj z nim, to kompletny debil ale zleci ci zadanie przypilnowania brahminow. Gdy już będziesz w następnej lokacji znajdź braci Dunton, gdy staniesz obok nich i zaczniesz walke, następnie ja skonczysz to oni beda mieli kastety ktore mozna ukrasc, mozna tak robic w kolko a za jeden dostaniemy kolo 250\$. Mozna ich tez zabic. Nastepnie zabijamy pare skorpionow i wychodzimy – 250 exp za zadanie. Znajdujemy sie obok domu Vica, wchodzimy i wszystko przeszukujemy, mamy pierwsza bron – pipe rifle, jest slaba ale mozna ja od niechcienia sprzedac. Sa tu takze water flaski z Vaulta 13. Nastepnie idziemy do baru i gadamy z Maida Buckner, kupujemy Leather armor (zakladamy go na siebie) i cala jej kase za kastety Duntonow. Nastepnie idziemy do baru Gecko i gadamy z barmanem Sajakiem. Kupujemy za reszte kastetow jego kase i naboje. Jest tu takze Sullivan – prosimy o nauke walki – zyskujemy dodatkowe 150 exp i troche skill poinstow do unarmed i melee weapons. Mamy wystarczajaca ilosc piniedzy by wykupic Sulika, wracamy do pierwszego baru. Rozmawiamy z Sulikiem i dajemy mu 350\$ za szkody ktore wyrzadzil, w ten sposob mamy pierwsza osoba ktora sie do nas przylaczyla i bedzie nam pomagac, dodatkowo zyskujemy 500 exp. Idziemy na lokacje zachodnia, zabijamy robota – 200 exp. i wracamy. Teraz do poludniowo-zachodniej lokalizacji czas isc. Czeka nas tu jedno z

najnudniejszych zadan w całej grze – zabicie szczurzego boga. Od trapera bierzemy klucz (jak nie chce dac to kradniemy) i przechodzimy dalej, przeszukujemy pomieszczenie „Guns” tam sa dwie pary kaloszy – przydadza sie w Toxic Caves. Nastepnie zabijamy wszystkie szczury tu, potem schodzimy w dol i zabijamy wszystkie stworzonka i idziemy do samego konca az wyjdziemy drugim wyjściem gdzie znajdziemy samochod, trzeba z niego wyjac czesc ktora sie przyda gdy juz bedziemy mieli wlasny. Za zabicie szczurzego boga – 300 exp. Wracamy teraz do pierwszego baru i rozmawiamy z Ardin Buckner, zleca nam quest odnalezienia Smiley`a, wiec udajemy sie do Toxic Caves.

TOXIC CAVES

Dajemy jedna pare kaloszy Sulikowi i idziemy rozwalajac wszystkie geckosy na tym i nizszym poziomie, na koncu znajduje sie wlasnie poszukiwany Smiley. Gdy jestesmy radioaktywni to na koncu w szafce znajduja sie 2 rad-away ktore z pewnoscia nam pomoga. Za odnalezienie trapera i odprowadzenie do do wyjścia 1000 exp.

KLAMATH

Smiley znajduje sie w pierwszym barze, prosimy o nauke umiejtnosci zdejmowania skor z geckos`ow, od tej pory po kazdym geckosie ktorego zabijemy zostaje skora ktora mozna sprzedac (teraz mozemy wrocic do Arroyo i wytluc tamte geckosy). Rozmawiamy z Whiskey Bobem (tez w tym barze) i stawiamy mu drinka, prosi nas o napelnienie kociola, schodzimy do lokacji poludniowej. Zabijamy sie panoszące sie geckosy i wchodzimy do domku, tam podnosimy drewno lezace na podlodze w uzywamy go na kociolku – 100 exp, teraz wracamy jeszcze do Boba i mamy 50\$. Czas udac sie do Den.

DEN

Uwazaj na dzieciaki przed budynkami, moga cie okrasc. Wchodzimy do budynku z napisem „becky” i tam rozmawiamy z Rebbeca, zleca nam zadanie odebrania dlugu od Freda, udajemy sie do budynku nizej i odszukujemy go. Pozyczamy mu polowe kasy a nastepnie dajemy 50\$ na „master plan” i oddajemy kase Rebbece – 200 exp. (po jakims czasie wracamy do Freda, wtedy daje nam 2000\$ + Small Energu Cell...widac master plan nie zawiodl.:)) Prosimy o kolejne zadanie – nalezy odebrac ksiazke Derekowi. Przechodzimy do lokacji wschodniej, Derek niestety nie ma tej ksiazki wiec musimy ja tu znalezc. Prawdopodobnie moze lezec na cmentarzu albo w ubikacji, ale miejsce jest losowe. Gdy oddamy ksiazke wlascicielce dostajemy 300 exp i 100\$. We wschodniej lokacji idziemy do Mom, zleca nam zadanie zanieśienia posilku Smittiemu, udajemy sie do zachodniej lokacji i oddajemy posilek (150 exp.), przy okazji kradniemy mu pistolet i naboje (30 exp. :) Teraz stajemy w domku kolo bractwa stali i uzywajac pip boya czekamy na godzinie 00:00 pojawi sie tu duch. Rozmawiamy, okazuje sie ze Anna (ten duch) zgubila medalion. Udajemy sie do trojki stojacej przy przejściu do wschodniej lokacji i poprostu ich zabijamy, w ciele jednego z nich znajdziemy nasz medalion, nalezy zwrocic go Annie – 250 exp. Z Anny zostana kosci, zabieramy je nastepnie przeszukujemy szafke w tym pomieszczeniu i zabieramy lopate, teraz udajemy sie na

cmentarz. Szukamy grobu Anny Winslow, odkopujemy go (za pomocą łopaty), wkładamy kości i zakopujemy – 600 exp. Idziemy do Lary (zachodnia lokacja) i pytamy o prace, musimy iść sprawdzić co znajduje się w skrzynkach w kościele. Idziemy tam a koleśowi przy wejściu mówimy że przysłał nas Metzger (500 exp) teraz wystarczy sprawdzić zawartość skrzynek (kolejne 500 exp) i wrócić do Lary (350\$). Dostajemy kolejne zadanie – zapytać Metzgera o zgodę na wojnę gangów, idziemy więc do niego. Po krótkiej rozmowie zgodzi się (200 exp) (kradniemy mu także shotgunę, naboje i stimpakę) znowu wracamy do Lary (50\$) i pytamy o kolejne zadanie. Musimy znaleźć słaby punkt gangu Tylera. Wystarczy z nim pogadać, sam się przyzna że planują imprezę (200 exp). Teraz zanim wrócimy do Lary należy się uleczyć i przygotować na walkę, będziemy pomagać Larze zabić Tylera i jego gang. (ok. 500 exp + 400\$) Idziemy do sklepu Tubbys, kupujemy tam 10 mm smg (nareszcie jakaś normalna broń). Teraz jesteśmy już naprawdę niezłe uzbrojeni. Więc czas uwolnić Vika, idziemy do domu Metzgera gdzie jest więziony, zatrzasujemy wszystkie drzwi lockpickiem i zabijamy najpierw tych na zewnątrz, potem tych w pierwszym pokoju a na koniec Metzgera (1500 exp). Tak jest o wiele łatwiej bo na pewno nie udało by się nam naraz zabić 14 osób. Można też próbować strzelać przez okna, czasami critical z shotguną potrafi zabić kogoś na miejscu. Gdy wykonamy zadanie podchodzimy do któregoś niewolnika i mówimy mu że się wolni (1250 exp). Teraz należy otworzyć zatrzasnięte drzwi za którymi znajduje się Vic i poprosić by się do nas przyłączył. Gdy to zrobi należy zapytać się go o Water Flaski (200 exp). To wszystko w tym miejscu, udajemy się teraz w prawą stronę aż do Den aż natrafimy na Modoc.

MODOC

Rozmawiamy z Jo, ten koleś z General Store, mówi nam że coś złego dzieje się na Ghost Farm, mamy się tam udać (kupujemy także od niego ładunek wybuchowy oraz line). W domku wyżej znajduje się Balthas, rozmawiamy z nim i zauważamy że coś jest nie tak, mówi nam wtedy że zginął jego syn, oczywiście oferujemy pomoc, a następnie kupujemy od niego Leather Armor który dajemy Sulikowi, a Vic niech chodzi w Leather Jacket. (aby mieć dostęp do obu zadań nasza percepcja musi wynosić ponad 5). Rozkopujemy tutaj studnię i linę którą niedawno kupiliśmy spuszcza się w dół, na dole znajdujemy parę woreczków z pieniędzmi i srotówkę. Idziemy do następnej lokacji, w Rose&Breakfast na końcu znajduje się Cornelius, oferujemy pomoc w rozwiązaniu konfliktu między nim a Farrelem w związku z zegarkiem. Idziemy do Farrela, ale to nam dużo nie pomoże, więc wchodzimy do ubikacji w tej lokacji...otwieramy ją i schodzimy na dół. Kładziemy ładunek wybuchowy koło kamieni i wracamy na górę. BUM! trochę to nieładnie wygląda ale co poradzić, schodzimy spowrotem na dół (500 exp). Zabijamy mole raty i na końcu w kosciach odnajdujemy złoty zegarek Corneliusa, teraz wystarczy zażegnać konflikt dając zegarek Farrelowi (1500 exp). Następnie rozmawiamy z nim jeszcze raz i mówimy że możemy pomóc w wypieceniu jego ogrodka. Zostajemy tam od razu przeniesieni, należy tu bardzo uważać, każde ugrzyzienie kończy się zatruciem i radioaktywnością. Za zabicie wszystkich szczurów dostajemy 300 exp. W pierwszej lokacji znajduje się także Bessie – brahmin ze złamaną nogą gdy ulecysz ją (200 exp) będzie chodzić za tobą po całym Modoc. Teraz czas na Ghost Farm.

GHOST FARM

Zastaje nas tu przerazający widok...choć nie do końca, wystarczy się przyzecz tym ciałom by stwierdzić że są fałszywe. Udajemy się do domku na końcu ścieżki i stajemy na tym co służy jako dywan. Gdy już będziemy na dole rozmawiamy i prosimy o poprowadzenie nas do dowodcy. Jest nim Vegeir, godziny się na jego prośbę dostarczenia listu do Modoc. Przechodzimy teraz do lokacji na północy i odnajdujemy dzieciaka który chce z nami porozmawiać, okazuje się że to jest właśnie zagubiony Johny. Mówimy mu że pomożemy mu wrócić do domu, teraz wychodzimy wyjściem za Veigerem i wracamy do Modoc.

MODOC

Rozmawiamy z Jo i prosimy o 31 dni na odnalezienie Karla, a następnie z Balthasem i mówimy mu że jego syn żyje i jeśli poczeka to go przyprowadzimy do domu. Udajemy się do Den.

DEN

W barze Mom znajduje się Karl, należy go spytać „what`s your story?” i gdy nam wszystko opowie wrócić do Modoc.

MODOC

Mówimy Jo o wszystkim i dostajemy 3500 exp. Idziemy na Ghost Farm.

GHOST FARM

Rozmawiamy z Veigerem, mówimy o dostarczonej liście i pytamy się o wypuszczenie Johnego. Pojawiamy się wtedy już w Modoc.

MODOC

Rozmawiamy z Balthasem (2500 exp), dostajemy od niego Combat Leather Jacket (zakładamy na siebie) i Assault Rifle + 50 naboje do niej, narazie to nasza najlepsza broń. Na koniec możemy jeszcze zabić deatclowa który znajduje się w północnej lokacji w domu przed którym są kamienie, można je przesunąć, ale jeśli nie jesteśmy zbyt silni wystarczy ładunek wybuchowy. Udajemy się do Vault City.

VAULT CITY

Nareszcie jakieś porządne miasto. W małym namiocie znajduje się Ed, pytamy go o pochodzenie water flasków (500 exp). Teraz czas by się trochę bardziej uzbroić, idziemy do Happy Harrego, pytamy co ma i wychodzimy z rozmowy, teraz próbujemy go okrążyć..LOL, wszystko ma przy sobie:) Więc teraz kradniemy co nam się podoba i uzbrajamy się jak najlepiej. W namiocie obok leży Charlie, jest radioaktywny, używamy na nim radawaya (100 exp) a następnie umiejętności

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

doctor (100 exp) i ratujemy mu życie. Kolo baru stoi dziecko, mowi ze zgubilo lalke, znajduje sie niedaleko dalej, za barem. Przynosimy mu ja i nie wyrywamy przypadkiem jej tylko nog tylko oddajemy w normalnym stanie (100 exp) i dowiadujemy sie gdzie lezy klucz francuski. Idziemy do sterty kamieni troche dalej i znajdujemy klucz. Teraz wchodzimy do baru, rozmawiamy z Cassidym i po niedlugiej rozmowie mamy kolejnego czlonka druzyny (300 exp za przylaczenie go). Teraz idziemy do Mr. Smitha, ten koles kolo namiotu przy klinice. Prosi nas o plug. Udajemy sie do Happy Harrego i pytamy o plug, cena bedzie wynosic 600\$ albo 800\$ zalezy czy umiemy sie targowac czy nie. Za to wszystko dostaniemy Desert Eagle + 40 naboi i 250 exp. W klinice naprawiamy autodoca – 100 exp. W jednym z namiotow znajduje sie tez Amanda, prosi nas byśmy uratowali Joshue – jej meza. Przechodzimy do polnocnej lokacji. W budynku po prawej znajduje sie dwóch kolesi, rozmawiamy z pierwszym i prosimy o wyrobienie falszywych papierow za 200\$, teraz go straszmy ze go wrobimy i mamy 300\$, ale i tak idziemy do drugiego i mowimy ze ten pierwszy robi falszywe papiery, dowod mamy. Dostajemy wtedy za darmo Day Pass. Idziemy do pierwszego budynku „tap houes” i rozmawiamy z Lydia, prosi nas o dostarczenie jej 10 beer i 10 booze, powinniśmy tyle miec przy sobie jak zbieralismy do tej pory. Za dostarczenie dostaniemy troche kasy i 250 exp. Nastepnie udajemy sie do budynku o nazwie maintenance center i czekamy az Vic i jego corka sobie porozmawiaja. Gdy skoncza rozmawiamy z Valerie i dajemy jej klucz francuski i obcegi – 250 exp. Idziemy teraz do Information Center i po rozmowie dostajemy pare ksiazek. Teraz udajemy sie do Servant Allocation Center i pytamy o Joshue, wmawiamy Barkusowi ze jest on chory na „syndrom-**twoje_imie**” jesli masz wysoki speech zostanie wypuszczony, jesli nie trzeba bedzie go wykupic (czy tak czy tak 500 exp dla ciebie). Na srodku lokacji stoi Thomas Moore, rozmawiamy z nim i dostajemy zadanie dostarczenia walizki do Mr. Bishopa w New Reno. Koles z Corrections Center zleci nam zbadanie terenow naokolo Gecko. Przechodzimy do nastepnej lokacji, w central council rozmawiamy z first citizen az zleci nam zadanie rozwiazania kwesti Gecko. Idziemy do Gecko, ale zanim tam wejdziemy to wejdźmy na kazy z 8 kwadratow wokol.

GECKO

W jednym z domkow znajduje sie Harlod rozmawiamy z nim i dowiadujemy sie jaka czesc jest nam potrzebna do naprawienia reaktora. Za Harolden w szafce znajduja sie raport i zamowienie, zabieramy je. Przechodzimy do nastenej lokacji, w ostatnim domku znajduje sie Gordon, dostajemy od niego holodysk Gecko. Teraz idziemy nizej i rozmawiamy z Percym, dostajemy quest odnalezienia Woodiego. Jedziemy do Vault City.

VAULT CITY

Idziemy do Valerie, dostajemy super tool kit. Rozmawiamy jeszcze raz i namawiamy ja by dala tacie jeszcze jedna szanse (250 exp). Teraz idziemy do kolesia co zlecił nam zbadanie terenow naokolo Gecko. Dostajemy 350 exp i 300\$ oraz nastepne zadanie: wejsc do NCR i wrocic. Idziemy do Central Council, do pokoju po lewej, znajduje sie tam McClure, pytamy o czesc do reaktora i pokazujemy holodysk Gecko (750 exp). Teraz idziemy do amenities office i mowimy ze przyslal

nas McClure po czesc do reaktora. Teraz idziemy spowrotem do Gecko.

GECKO

Wchodzimy do reaktora. Kolesiowi w recepcji kradniemy yellow i red pass key. Otwieramy drzwi z zolta piatka yellow pass key i idziemy do ostatniego pokoju w prawo. Znajduje sie tam Festus, prosimy go o zamontowanie czesci w reaktorze. Jesli nam sie uda dostajemy 4250 exp. Jesli nie nalezy uzyc robota znajdujacego sie w reaktorze, a jesli to tez zawiedzie nalezy isc i samemu zamontowac czesc. Rozmawiamy ponownie z Festusem i mowi nam ze istnieje mozliwosc ulepszenia reaktora, oczywiscie przyjmujemy ten quest (dostajemy holodysk reaktora). Idziemy do nastepnej lokacji do Skeetera i dajemy mu super tool kit, w zamian dostajemy Fuel Cell Controler i 250 exp. Dostajemy takze nastepne zadanie: dostarczenie 3ech plazma transformerow. Idziemy do reaktora do magazyniera i pokazujemy formularz (ten z domu Harolda) i dostajemy 3 plazma tranformery. Wracamy do Skeetera i dajemu mu je, otrzymujemy 350 exp i mozliwosc ulepszenia jakiejjs broni, ja wybralem Assault Rifle. To wszystko, wracamy do Vault City.

VAULT CITY

Idziemy do First Citizen i mowimy ze zadanie zostalo wykonane. Teraz udajemy sie do kolesia w pokoju na gorze i prosimy o test na obywatela, po dobrze zdanym testie zostajemy obywatelem Vault City (1000 exp). Idziemy teraz do Vaulta 8, (to w srodkowej lokacji po prawej stronie) i rozmawiamy z Phyllis, jesli mamy dobre gadane mozemy zdobyc 100 + 300 + 500 exp za sama rozmowe z nia. Schodzimy na 2 poziom i zbieramy sie co sie da (szczegolnie zalezy nam na Computer Voice Module, pozniej sie przyda) ale wiekszosc drzwi jestesmy za slabi by otworzyc, wrocimy tu pozniej, mozemy takze uzyc umiejetnosci reappear na wentylatorze z ktorego wydobywa sie „rattle” – 100 exp. Zjeżdżamy na ostatni poziom, tam idziemy do komputera glownego i optymalizujemy zawartosc holodysku, mozemy takze znalezc polozenia takich miejsc jak NCR czy Vault 15. Jedziemy do Gecko.

GECKO

Idziemy do reaktora i dochodzimy do komputera glownego (po drodze otwierajac czerwone wejście red pass key) i uzywamy holodysku na nim – 2500 exp. To wszystko, wracamy do Den.

DEN

Idziemy do Karla i powiadamiamy go ze moze juz wrocic i nie ma zadnych duchow. W tym samym barze znajduje sie kobieta ktora opowie nam historie o swoim kotku, za wysluchanie jej dostaniemy 200 exp. W zachodniej lokacji idziemy zobaczyc mumie, okazuje sie jednak ze to nie mumia tylko Woody, kazemy mu uciekac i dostajemy za to 1000 exp. Idziemy do Smittiego teraz, to ten od samochodow, dajemy mu czesc i placimy 2000\$, od teraz ten wozek ponizej jest nasz.

Rozmawiamy jeszcze raz i prosimy o zamontowanie czesci ktora znalezlismy w samochodzie w Klamath, zgodzi sie za 750\$, niech mu bedzie. Wiec teraz mamy w pelni sprawny samochod

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

którym możemy poruszać się zdecydowanie szybciej niż chodzić. Udajemy się do Redding.

REDDING

Jeśli mamy już 10 lev to idziemy do szeryfa, jeśli nie to idziemy do zachodniej lokacji i zabijamy parę szczerów, jeśli nadal nam trochę brakuje to okradamy kogoś się da, np. barmanka w barze ma sporo ciekawych rzeczy. Więc jak już mamy 10 lev idziemy do szeryfa, pytamy czy możemy pomoc i dostajemy zadanie rozwiązania problemu wdowy Rooney. Idziemy do wdowy (domek poniżej) i placimy za nią 120\$ długu, dostajemy 1500 exp i wracamy do szeryfa, dostajemy 100\$ i kolejne zadanie: uspokojenie towarzystwa w barze, udajemy się tam szybko. Wystarczy powołać się na odznakę szeryfa. 1500 exp za zadanie + 300\$. Następne zadanie: dowiedzieć się kto zamordował prostytutkę. Po rozmowie z barmanką Lou dowiadujemy się że podejrzany jest gornikiem. Udajemy się do lokacji północnej. W domku Morningstar Mine znajduje się Hakeswill, po krótkiej rozmowie przyznaje się do morderstwa (1250 exp + 500\$). Kolejny quest: zabicie Froga Mortona, dość trudne, ponieważ jest z nim paru mocnych koleś, więc dobrze się uzbrajamy i przechodzimy do zachodniej lokacji. Na początek zabijamy 3 koleś stojących niżej i zabieramy broń, combat shotguna dajemy od razu Cassidyemu. Następnie zabijamy 2 koleś przy drzwiach a później wchodzimy głównym wejściem i rozwalamy resztę. Za zabicie całego gangu dostajemy 3000 exp, za wojnę prawie 1500 exp no i nagrodę od szeryfa 1000\$. Niestety jesteśmy jeszcze zbyt słabi by móc wykonywać następne questy w tym mieście, więc udajemy się do Broken Hills.

BROKEN HILLS

Uh..no tak, nie mamy prawa jazdy więc co tu się dziwić;) pomagamy podnieść się biedakowi spod koła samochodu. Idziemy do baru i rozmawiamy z Francisem, możemy zmierzyć się z nim na reke, wystarczy trochę narkotyków, lub metoda save/load jeśli jesteśmy naprawdę silni bez nich. Za wygranie 350 exp i Power Fist (ten model jest kiepski ale wyjmujemy naboje i mamy paliwo do samochodu:). Rozmawiamy z Marcusem, ten duży koleś przed budynkiem. Dowiadujemy się że mają problem w kopalni oraz dostajemy zadanie znalezienia zaginionych ludzi. Teraz wracamy w okolice samochodu, przy wyjściu z miasta. Stajemy przy płocie na gorze i szukamy takiego miejsca gdzie jesteśmy połowicznie w lokacji a połowicznie poza nią (ale nie na brazowym polu wyjścia z planszy) i idziemy tam, następnie klikamy za płot i nasz bohater tam przechodzi. Idziemy dalej w górę i znajdujemy 4 skrzynki. Zabieramy z nich wszystko co nam się może przydać i wracamy. Idziemy do lokacji wschodniej, w ubikacji jest właz, przez niego udajemy się do podziemi. Po zabiciu sporej ilości gigantycznych mrowek odnajdujemy w końcu zaginionych ludzi (500 exp). W ciele jednego z nich znajduje się list, z którego dowiadujemy się że za całą zbrodnię stoi Francis. Po wyjściu wchodzimy do domku obok. Rozmawiamy z Ericiem, potrzebuje większej dostawy energii. Wracamy do Marcusa. Dostajemy 500\$ za odnalezienie zaginionych ludzi, teraz idziemy do Francisza i pokazujemy mu list, udowadniając tym samym jego winę (1000 exp). Idziemy teraz do elektrowni (budynek na gorze, blisko samochodu) i używamy skince na komputerze, dostajemy 1000 exp za dostarczenie więcej mocy do domu Erica. Udajemy się do domku doktora ze skorpionem i prosimy o testy. Za 2 dostaniemy po 500 exp, ale w trzecim niestety przegrywamy ze

skorpionem w szachy. Idziemy wiec na gore do ogrodu i rozmawiamy z gadajaca roslinka, za pomoca lopaty przekopujemy ja w inne miejsce (1000 exp) i zdradza nam tajemnice jak wygrac ze skorpionem w szachy. Udajemy sie na test i mamy kolejne 500 exp. Po tym skorpion nas atakuje, zabijamy go i zabieramy mu okulary. Idziemy teraz do Zaiusa (domek obok wejscia do kopalni) i pytamy o kopalnie, dostajemy zadanie (i 250\$ za nic) naprawienia oczyszczacza powietrza w kopalni. Wiec udajemy sie do New Reno.

NEW RENO

Idziemy do lokacji polnocnej, tam zostawiamy swoja druzynke na chwile i wchodzimy do budynku po lewej. W wytworni filmow rozmawiamy z kolesiami i proponujemy wspolprace, dostajemy za zostanie gwiazda 1500 exp, 500\$ i przydomki Porn Star i Gigolo. Idziemy do Shark Club, wchodzimy na pietro i przy nastepnych schodach rozmawiamy z ochroniarzem, mowimy ze mamy walizke dla Mr. Bishopa. Wchodzimy na gore i oddajemy walizke (500 exp + 200\$), dostajem quest zabicia Rogera Westina w NCR. Idziemy pietro nizej. W pokoju przy zejscu na nizsze pietro znajduje sie pani Bishop. Rozmawiamy z nia a gdy zaprosi nas na drinka nie odmawiamy. Idziemy do niej na pieterko i... zaraz nam wyspiewa szyfr do sejf, otwieramy go i zabieramy co nam potrzebne, to samo robimy w nastepnym pokoju, w ostatnim najpierw zdejmujemy zasadzke z niego (umiejetnosc traps) bo nam wybuchnie. W sumie kolo 2000\$, naboje, stimpaki, holodysk Bishopow i mapa Raidersow sa nasze. Schodzimy teraz do podziemi tego budynku, przeszukujemy szafki by dostac dobre rekawice boksterskie. Mozemy takze zobaczyc mistrza boksu. Teraz wychodzimy z budynku. Idziemy do silowni (budynek nizej) i rozmawiamy ze Stuart Little. Prosimy o walke boksterska. Za kolejne walki dostaniemy: 500 exp + 750 (i 100\$) exp + 1000 exp (i 400\$) + 2500 exp (i 1000\$). Ja dostalem takze za to, ze „przypadkiem” zabilem ostatniego zawodnika 1000 exp. Dostajemy rowniez przydomek „Prizefighter”. Idziemy teraz do domu Salvatore`ow. Rozmawiamy z Masonem i prosimy o widzenie z Luisem Salvatore. Ten zleca nam odebranie dlugu od Lloyda, i ukaranie go. Gadamy z Masonem i udajemy sie do lokacji gdzie stoi (a raczej stal, ale o tym pozniej) nasz samochod. Schodzimy do podziemi kasyna Desperado i tu wlasnie jest Lloyd. Rozmawiamy z nim i idziemy na Golgothe. Tam kazemy mu kopac grob, nastepnie zejsc na dol i na koniec sami tam schodzimy. Zabijamy go i zabieramy 1000\$ ze skrzynki – wracamy do Salvatora. Dostajemy 500 exp, 500\$ i zadanie odebrania dlugu. Gadamy z Masonem i udajemy sie do lokacji zachodniej. Idziemy do sklepu Renesco i rozmawiamy ze sklepikarzem. Najpierw kupujemy czesc do kopalni w Broken Hills za 100\$ (nie probuj sie targowac bo zaplacisz dwa razy wiecej), pozniej sprzedajemy mu okulary od skorpiona, a na koniec wymuszamy znizke w zamian za zaplacenie dlugu Salvatore. Za zadanie dostajemy 750 exp i 250\$. Nastepny quest – dokonac transakcji z Enclawa. Rozmawiamy z Masonem i mowimy ze jestemy gotowi, za obejzenie ciekawej sceny dostajemy 1000 exp i jestemy czlonkiem rodziny Salvatore. Od Masona dostajem tez pistolet laserowy. Teraz gdy jestemy czlonkiem rodziny mozemy spokojnie przeszukac caly pokoj Salvatora i tym samym sporo rzeczy zebrac. Mozemy takze okrasc Mr. Salvatore, ma 1250\$. Wracamy na miejsce gdzie mial stac nasz samochod, nie ma go – wiec ktos go ukradl. Gadamy z Jagged Jimmim (ten obok w czerwonym sweterku) i po zagrozeniu zycia prowadzi nas grzecznie na chop shop. Tam rozmawiamy z wlascicielem, i podajemy sie za faceta

Bishopa, jeśli się nie uda wykupujemy samochód (możemy nawet dać 1000\$ i tak można ukraszyć tę kasę spowrotem) i w ten sposób odzyskujemy samochód bez użycia siły (750 exp). Można ich wszystkich także zabić. Wracamy do Broken Hills.

BROKEN HILLS

Stajemy przed kopalnią. Czas zostawić naszych towarzyszy tutaj na jakiś czas. Wchodzimy do kopalni i jak najszybciej znajdujemy oczyszczacz powietrza (zanim nas zabije) i używamy na nim części, którą kupiliśmy w New Reno (1500 exp). Teraz możemy dla doświadczenia zabić parę mrowek, skorpionów i deatclowa. Wracamy do miejsca wyjścia, ale jeszcze nie wychodzimy. Włączmy tryb walki i spojmy w prawo, leży tam człowiek. Przejdźmy przez tajne przejście (1000 exp) i pogadajmy z nim, to będzie lotnik z II wojny światowej, dużo nam nie da, ale w skrzynce leży ruda uranu, którą zabieramy. Idziemy do Marcusa i prosimy o przyłączenie się do nas. Za dołączenie dostaniemy kolejny 1000 exp, ale nie jest on nam szczególnie potrzebny, więc zabieramy mu kasę, stimpaki i każemy by na nas poczekał (oczywiście się nie doczeka). Idziemy teraz do budynku na południowym wschodzie lokacji, gdzie pracują ghule (przypomina jakąś elektrownię) i prosimy pierwszego by oczyścił nam rudę uranu, którą znaleźliśmy u lotnika (500 exp). Za 24 godziny wracamy i odbieramy nagrodę z premią 500\$ (300 exp). Gadamy jeszcze raz... i znowu odbieramy nagrodę. Można tak w nieskończoność, ale 200 000\$ wystarczy raczej każdemu do końca gry już. Jedziemy do NCR.

NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Na początek wchodzimy do namiotu guns i za cały sprzęt, który nam już nie jest potrzebny, kupujemy naboje, wszystkie, które będą nam potrzebne, dla Cassidyego Panzora Jackhammera, i Metal Armor, jeśli ktoś od nas go nie ma. Jeśli już wszystko kupione, okradamy tych czterech „zielonych”, każdy z nich ma Bozara, najlepszy Big Gun w grze, wart sporo kasy. Potem bierzemy resztę złomu, co została, zostawiamy drużynkę i wchodzimy do miasta. Idziemy do Karla w białym budynku i robimy zakupy za resztę złomu, jeśli nam go zabraknie, a coś szczególnie nam się podoba, płacimy kasą, a po zakupie okradamy koleśka, cała kasę ma przy sobie. Warto zwrócić uwagę na Metal Armor Mark II i na HK P90c. Wracamy i oddajemy zakupy koleśkowi (nie warto ich brać do miasta i co chwila mówić im, że mają zdjąć bron). Teraz wchodzimy i stajemy koło domu szeryfa. Robimy save i idziemy za dom, stoi tam gościowa z robotem. Dostajemy zadanie ocalenia oficera Jacka, chce się wysadzić w powietrze. Jeśli mamy wysoki speech, wystarczy naciskać na zmianę odpowiedzi 1,2,1,2 itd. Jeśli uda nam się go przekonać, żeby się nie wysadził, dostaniemy aż 6000 exp i kilka książek od gościowej, która nam zleciła zadanie. Idziemy porozmawiać z szeryfem, mówi nam, że Prezydent NCR poszukuje kogoś do pomocy. Teraz udajemy się do kościoła w tej lokacji. Rozmawiamy z Hubologią, i dostajemy zadanie przekazania wiadomości do głównej bazy hubologów, która znajduje się w San Francisco. Idziemy teraz do doktora, którego domek znajduje się w pobliżu rezydencji Rogera Westina. Prowadzi on badania i proponuje nam zadanie wypróbowania serum na supermutancie. Oczywiście zgadzamy się. Wychodząc zabieramy biurko jego papiery. Idziemy do lokacji na północ. Rozmawiamy z gościem i mówimy, że chcemy

zobaczyc sie z Tandi w sprawie pracy. Wchodzimy dalej i rozmawiamy z Guntherem, Tandi jest w pokoju po lewo. Rozmawiamy z nia i oferujemy pomoc. Postarzala sie od czasow F1 co?;) Wracamy do miasta (mozna po drodze Guntherowi ukrasc dokumenty i wejsc do strzezonej lokacji po lewej stronie ale nie wiem czy da sie tam cokolowiek zrobic). Wchodzimy do budynku na wschodzie gdzie z tyłu jest samochod (a raczej zlom) i przeszukujemy ostatni pokój, znajdziemy mape raidersow. Wracamy do pierwszej lokacji. Idziemy do lowcow niewolnikow, dostajemy zadanie znalezienia mapy raidersow, mamy ja wiec oddajemy – 500\$. Teraz wracamy do budynku w ktorym ja znalezlismy. Rozmawiamy z Elise (srodkowy pokój, ubrana w combat armor) i mowimy jej ze nie lubimy lowcow, dostajemy zadanie zabicia ich i uwolnienia niewolnikow. Nic prostrzego, wracamy do naszej druzynki, zabieramy ja i idziemy na mala rozrobe. Zabijamy wszystkich, a pozniej uzywamy Scince na komputerach klatek i wypuszczamy wszystkich. Teraz czekamy do polnocy i wchodzimy do baru obok, rozmawiamy z barmanka i pytamy o prace, kaze nam isc do Merca, w pokoju obok. Wchodzimy i przyjmujemy zadanie zabicia oswieconego Hubologista. Sprawdzamy czy mamy ladunek wybuchowy, jesli tak to czekamy do rana i wchodzimy do miasta. Idziemy do kosciola, probujemy rozmawiac z Hubologista, ale nam sie nie udaje, wiec stajemy za nim, ustawiamy ladunek wybuchowy na 1:00, kladziemy za nim i odchodzimy by nas nie uszkodzil. Po wybuchu dostajemy 2000 exp, za zabicie Hubologysty. Idziemy do Elise odebrac nagrode – 3000 exp i odznaka. Teraz czas odebrac nagrode za zabicie Hubologysty, idziemy do Merca, dostajemy troche kasy i nastepne zadanie – ukrasc papiery Dr. Henry`ego. Mamy je juz, wiec przekazujemy je odrazu. 1000 exp i 1000\$ za to otrzymujemy. Mozna tez go wypytac o rozne rzeczy, jak rowniez kupic mape do Vaulta 13 (mapa jest niestety falszywa, a cala kase kradniemy mu spowrotem po rozmowie). Jedziemy do Vaulta 15.

VAULT 15

Rozmawiamy z Rebecca (stoi przy namiocie) i oferujemy pomoc w znalezieniu jej corki Chrissy. Idziemy do lokacji na polnocnym wschodzie. By przejsc tam prosimy Sare ktora blokuje nam przejdzie o wpuszczenie nas bysmy mogli uratowac Chrissy. Zabijamy dwojke ludzi i z ciala zabieramy klucz ktorym otwieramy pokój w ktorym Chrissy jest zamkniete i mowimy ze moze wrocic do domu. Wracamy do Rebeecy i rozmawiamy (2500 exp) dowiadujemy sie ze w rzadzi tu Darion. Wchodzimy do domku po prawej, rozmawiamy z Zeke, dowiadujemy sie kolejnych paru ciekawych rzeczy. Dostajemy takze keykard vault 15. Idziemy do miejsca gdzie uratowalismy Chrissy. Teraz musimy sie przygotowac na naprawde dluga i ciezka walke, trzeba zabic Dariona i jego wszystkich wspolnikow. Uzywamy karty na drzwiach znajdujacych sie w skalach, otwiera sie winda ktora zjezdza na dol. Jesli nie mamy wszystkich hp idziemy do doktora i zostajemy uleczeni. Teraz zabijamy wszystkich poza nim na tym poziomie. Leczymy sie u doktora i schodzimy na 2 poziom. Znow zabijamy wszystkich i idziemy do pokoju na polnocnym zachodzie, znajdziemy tam sporo amunicji do Bozara i Combat Armor. Naprawiamy generator mocy (3000 exp). Jedziemy na poziom 3. Wchodzimy do pokoju z prawej strony i zabijamy te dwojke, plus tych co sie zleca, zabieramy lupy i przegladamy szafki w pokoju obok, znajdujemy czesc do komputera. Teraz najwazniejsza bitwa, musimy zabic Dariona (6000 exp). Po bitwie uzywamy jego terminala. Z komputera z lewej strony kopiujemy polozenie Vaulta 13, wychodzimy z krypty. Rozmawiamy z

Zeke, po zabiciu Dariona zgodzil sie rozmawiac z NCR. Udajemy sie tam teraz.

NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Caly zlom pozostawiony przez Dariona sprzedajemy u sklepikarza za naboje. Pozniej zostawiamy druzyne i wchodzimy do miasta, co nam zostalo rowniez tu sprzedajemy, kupujemy naboje i Combat Armor. Idziemy do Tandi, mowimy o wszystkim. Potem do Gunthera odebrac nagrode: 5000 exp + 4000 exp + 4000\$. Zabieramy druzyne i jedziemy do Vaulta 13.

VAULT 13

Uzywamy komputera by otworzyc drzwi do krypty i wchodzimy. 2000 exp za odnalezienie Vaulta 13. Rozmawiamy z Deatclowem, nazywa sie Gruthar, jesli uda nam sie naprawic komputer dostaniemy GECKa. Do naprawy potrzebna jest czesc Voice Recognition Module, ja mialem ja z Valuta 8. Nie idziemy na 2 poziom bo nie ma tam nic ciekawego, jedziemy odrazu na 3. Na zachodzie stoi Goris, deatclow ubrany w plaszcz, rozmawiamy z nim i proponujemy przylaczenie sie do nas, chetnie to robi, jest naprawde dobry w walce wrecz. Idziemy do tego duzego kompuera na wschodzie i uzywamy terminala by zamontowac czesc i go naprawic. Przeszukujemy rowniez szafki na tym pietrze, GECKa nie ruszac. Interesuje nas glownie NavCom Parts. Idziemy rozmawiac z Grutharem, dostajemy 5000 exp za naprawe komputera oraz 4000 exp za znalezienie GECKa, nareszcie. Jedziemy do Arroyo.

ARROYO

Smutna wiadomosc, spoznilismy sie. Zastajemy tu ledwo zywego Hakunina, po zamienieniu paru zdan pada martwy. Musimy zwrocic wolnosc ludziom z wiosku ktorzy zostali wzieci do niewoli. Ale wszystko po kolei, na poczatek jedziemy do Raidersow.

RAIDERS

Uzbrajamy sie po zeby, rozdajemy stimpaki w druzyne robimy save i schodzimy na dol (500 exp). Teraz robimy rzeznie, zabijajac wszystkich co sie ruszaja poza swoja druzyne. Za walke dostaniemy kolo 1500 exp. Potem nalezy otworzyc i przeszukac wszystkie szafki i znalezc 3 „klucze” by otworzyc sejf (500 exp) w ktorym znajduje sie pare ciekawych przedmiotow. Wychodzimy i otrzymujemy 2000 exp za zabicie wszystkich Raidersow. Jedziemy do New Reno.

NEW RENO

Idziemy do baru Salvatore. Zabijamy wszystkich (by nie nalezec juz do rodziny), ale nie wchodzimy na gore narazie. Idziemy do lokacji na poludniu. Wchodzimy do kasyna Desperado i idziemy na gore do Big Jesus Mordino. Pytamy sie o prace – musimy dostarczyc paczke Ramirezowi. Przenosimy sie do Stables, Ramirez stoi w srodku. Oddajemy mu paczke i dostajemy 500 exp. Idziemy do pokoju za przejsciem i rozmawiamy z doktorka przy zejsciach w dol, jesli mamy

wysoki speech wmawiamy jej ze jestesmy nowym doktorem (500 exp) i dostajemy Badge, schodzimy w dol (jesli nie uda nam sie jej namowic mozna ukrasc Badge). Schodzimy w dol i mowimy kolesiom pilnujacym wejscia do Myrona ze chcemy sie z nim widziec i mamy Badge. Zostajemy wpuszczeni, rozmawiamy z Myronem i przyłączamy go do druzyny – 750 exp. Ale jest beznadzjony wiec go odrazu odłączamy. Wracamy do Mordino, za wykonana robote dostajem 100\$, kolejne zadanie: odebrac dlug od Corsican Brothers, udajemy sie tam szybko. Za 500\$ mozemy sie zgodzic na kolejny film w roli glownej z nami. Nastepnie odbieramy dlug i wracamy do Mordino. Za wykonanie zadania: 500 exp + 125\$. Ostatnie zadanie od rodziny: zabic Luisa Salvatore. Idziemy do niego i zabijamy go – 500 exp. Wracamy do Mordino. Za ostatnie zadanie dostajemy 750 exp i 1000 exp za zostanie czlonkiem rodziny (+ Grease Gun i Leather Armor Mark II). Teraz czeka nas kolejna trudna walka, zabijamy wszystkich Mordino by moc wykonac zadania dla Wrightow. Nie boimy sie burstowac, po walce i tak bedziemy mieli wiecej nabozi niz przed poniewaz wszyscy maja 10 mm smg i troche amunicji. Po wybiciu rodziny Mordino idziemy do Wrightow, przechodzimy do lokacji polnocnej a z niej do wschodniej. Gadamy z Keithem, a pozniej z Oville i prosimy o prace. Musimy znalezc przyczyne smierci jego syna Richarda. Rozmawiamy jeszcze raz z Keithem i pytamy o pokoju Richarda, przeszukujemy go i w jednej z szafek znajdujemy puste opakowanie po Jecie (500 exp). Idziemy do lokacji gdzie jest silownia, blisko niej kreci sie koles w czerwonej bluzce. Rozmawiamy z nim i pokazujemy mu Jeta znalezionego u Wrightow, dowiadujemy sie ze byl zatruty jadem skorpiona (500 exp) i musimy udac sie do Renesco. Idziemy do niego i pytamy o zatrutego Jeta, przyzna sie ze go zrobil, ale nie by zatruc Richarda, tylko na zamowienie Luisa Salvatore (1000 exp). Wracamy do Orvilla Wrighta. Zdajemy mu relacje z tego co sie stalo i dostajemy 500 exp + troche kasy + naboje. Kolejne zadanie do odnalezienie drogi do Sierra Army Depot, teraz to miejsce jest dla nas raczej nie osiagalne ze wzgledu na nasze uzbrojenie. Teraz udajemy sie do San Francisco (mozna „po drodze” zawadzic o NCR – kupic combat armor albo naboje).

SAN FRANCISCO

Zaczynamy od porzadnych zakupow, sklepikarz z lewej i w prawej w glebi maja najlepsze sklepy w calej grze. Podstawa to kupno Power Armorow, ile sie tylko da, jesli juz nie ma to tesla armory dla reszty druzyny. Super Sledhammer dla Sulika, naboje, Gauss Rifle i co tam jeszcze ciekawego upatrzymy. Za wszystko placimy kasa (ale jesli mamy jakis zlom tez mozna oddac), a nastepnie kradniemy cala kasa, lubie takie zakupy:) Idziemy do budynku na polnocny wschod od ringu i rozmawiamy z nim. Prosimy o walke z nim. Za kolejnych zabitych przeciwnikow dostaniemy: 250 exp + 400 exp + 500 exp + 600 exp + 8000 exp za wygranie ostatniej walki (nie wiem ile za dwoch ostatnich przeciwnikow bo nie zdazylem ich zabic). Idziemy teraz do Lo Pana i prosimy o walke w ringu. Za zabicie go dostajemy 2000 exp, pozniej idziemy do Dragona i mowimy o smierci Lo Pana (3000 exp). Rozmawiamy z kolesiem stojacym przed siedziba Brotherhood of Steel i przyjmujemy zadanie zdobycia planow Vertrib`a. Zostawiamy w miescie swoich towarzyszy, sami przebieramy sie w Combat Armor, wszystko chowamy do samochodu by miec miejsce na zdobycze i jedziemy do Navarro.

NAVARRO

Przywita nas mnich o imieniu Chris, niestety po krotkiej gatce musimy go zabic bo nie da nam zejsc do podziemi. W domku jesc zejście. Idziemy korytarzem i wchodzimy do pokoju w którym jest wiele szafek, wszystkie opróżniamy, tym sposobem dostajem za darmo Power Armor Mark II. Poza tym jest tam tez Plasma Rifle. Teraz rozmawiamy z doktorkiem, pytamy czy pokój jest dzwiekoszczelny i a nastepnie o deatclowa w pokoju obok, prosimy o to by moc go zabic. Przechodzimy do deatclowa. Rozmawiamy z nim i mowimy ze jestesmy tu by go uratowac. Musimy znalezc Pass Key otwierajacy drzwi. Wracamy do doktora i go zabijamy (uwazamy by nie wyszedl z pokoju to nie robi alarmu bo nikt go nie slyczy). Za zabicie doktora dostajemy 1000 exp i mozliwosc przeszukania jego biorka, w którym znajduje sie Blue Pass Key. Wracamy do deathclowa i otwieramy drzwi kluczem (1500 exp). Rozmawiamy z K-9, cyberpsem z pokoju doktora, jesli dostarczymy mu nowy motivation sensor przylaczy sie do naszej druzyny. Wychodzimy na gore. Rozmawiamy z mechanikiem Raulem z budynku na zachodzie i mowimy ze doktor przyslal nas po czesc dla psa, mozemy przeszukac szafki za nim i zabrac co sie nam podoba (i oczywiscie K-9 Motivator). Rozmawiamy z doktorem w budynku na prawo i pytamy o plany Vertriba, musimy isc do garazu po prawo. Gadamy z mechanikiem i mowimy ze przyslal nas Raul, mozemy przeszukac wszystkie szafki. Za zdobycie planow dostajemy 3500 exp. Schodzimy na dol i montujemy Motivation Sensor w K-9 (3500 exp) i zyskujemy nowego czlonka druzyny. Wracamy do samochodu i do San Francisco.

SAN FRANCISCO

Patrzmy co ciekawego do kupienia w sklepach, pozniej idziemy do kolecia co zlecil nam znalezienie planow Vertriba i dajemu mu je (20000 exp, on robi kopie a oryginal caly czas jet nasz) i mamy mozliwosc wejścia do siedziby bractwa. Na dole znajdziemy Power Armor, Brotherhood Armor oraz najlepsza bron energetyczna Pulse Rifle. Ponadto znajduje sie tu komputer podwyzszajacy statystyki, trzeba tylko miec kolorowe Memory module. Idziemy teraz do lokacji na wschodzie. Tam rozmawiamy z Ken Lee i prosimy o widzenie z cesarzem. By moc tego dokonac musimy dostarczyc doktorowi stad plany Vertriba, tak sie szcieszliwie sklada ze mamy je przy sobie. Idziemy do doktora i oddajemy (5000 exp). Ponownie rozmawiamy z Ken Lee i pytamy o rozmowe z cesarzem, by tego dokonac musimy wypelnic drugi test, zabic Ash-9. Idziemy do bazy Hubologistow (polnocna lokacja od Chinatown) i zlecamy profesorkowi ulepszenie Power Armora. Jesli nie zgodzi sie na wymiane: zycie za ulepszenie, trzeba mu bedzie zaplacic 10000\$, ale mozna mu to ukrasc po robocie wiec spokojnie. Ulepszamy tak dwa Power Armory i otrzymujemy Hardened Power Armory. Teraz gdy mamy juz naprawde mocna druzynke mozemu udac sie na wieksza wojne. Uzbrajamy sie jak tylko mozemy i idziemy do polnocno zachodniej lokacji od Chinatown, potem wchodzimy na statek i pozniej pod poklad, znajduje sie tu pelno alienow, floaterow i innych bardzo wymagajacych przeciwnikow. Nalezy zabic wszystkich i ocalic dziewczynke znajdujaca sie w prawym gornym rogu. Za wojne dostaniemy az 10500 exp. Za dostarczenie dziewczyny Badgerowi otrzymamy kolejne 5000 exp. Teraz idziemy pietro wyzej i rozmawiamy z kapitanem statku. Dowiadujemy sie ze zeby poplynac potrzebujemy: FOB`a, paliwa, NavCom Part. Idziemy do Badgera i prosimy o paliwo, wracamy do niego za 24 h i to mamy juz z

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

głowy (5000 exp). Część NavCom mamy jeszcze z Vaulta 13, więc zostaje FOB, znajduje się w Navarro. Idziemy do bazy Hubologistów jeszcze raz, ostatni już: zabijamy wszystkich razem z Ash-9. Potem idziemy do Ken Lee i mówimy o wypełnionym questie (5000 exp) i możemy porozmawiać z „cesarzem” który okazuje się być komputerem. Przechodzimy do pokoju za nim i przeszukujemy komputer (7000 exp). Teraz należy wypełnić wcześniejsze questy, kierunek Vault City.

VAULT CITY

Gadamy z pierwszym obywatelem, mówimy o zabiciu Raidersów (1000 exp) i że dużo z tym wspólnego ma rodzina Bishopów (1000 exp). Mówimy jej także o Thomasie Moore, że jest pracuje dla NCR (500 exp). Idziemy do kolesia co zlecił nam wejście do NCR i odbieramy nagrodę 500\$ i 750 exp. Jeśli mamy wysoki współczynnik Scince idziemy do Vaulta 8 i próbujemy z komputera odczytać informacje o implantach bojowych, później idziemy do doktora na przedmieściach i prosimy o wszczepienie, są okropnie drogie (ale kasy mamy wystarczająco) i do każdego trzeba dać Combat Armor. Jedziemy do Redding.

REDDING

Kupujemy za 1000\$ kopalnię od Mayora Ascortiego. Wchodzimy do kopalni, za zabicie wszystkich alienów (w tym matki i jej jaj) dostaniemy około 10000 exp. Znajdziemy też Excavator Chip w maszynie. Zanosimy go do Dan McGrew`a i dostajemy 1000\$ i 2500 exp. Wracamy do Ascortiego i sprzedajemy kopalnię za 2500\$ (3500 exp). Jedziemy do S.A.D.

SIERRA ARMY DEPOT

Na początek zabijamy parę wieżyczek (1200 exp). W małym garażu z lewej znajduje się pocisk do Howitzera, zabieramy go i wchodzimy do budynku po prawej, tu znajduje się ta bron. Wkładamy pocisk i odpalamy, drzwi zostają otworzone. Wchodzimy do środka, w biurku znajdujemy papier z hasłem. Później otwieramy drzwi obok i bierzemy holodysk. Do komputera obok wpisujemy hasło, znalezione przed chwilą. Pola silowe na tym levelu zostają zniszczone. Idziemy do laboratorium, na ziemi leży żel który zabieramy a w szafce oko i kolejny holodysk. Używamy oka na urządzeniu koło windy i jedziemy na drugi poziom. By zniszczyć pole silowe używamy repair na generatorach (uwaga! 3 nieudane próby zniszczenia i alarm zostanie włączony). Znajduje się tu zbrojownia, otwieramy pierwsze drzwi lockpickiem, używamy komputera i blokujemy stację naprawczą (200 exp). Idziemy do następnych drzwi i również dzięki lockpickowi je otwieramy. Zabieramy ze zbrojowni przydatne rzeczy, wracamy i jedziemy na 3 piętro. Idziemy do komputera na wprost nas i mówimy że jesteśmy przyjacielem. Wracamy i idziemy w prawo. Na rozwidleniu idziemy do pokoju na dole, tam z kosza bierzemy holodysk. Potem idziemy w górę i do pokoju po prawej stronie. Tam ze skrytki w ścianie wyciągamy następne oko a z biurka jeszcze jeden holodysk. Blisko znajduje się komputer Skynet, obiecujemy pomoc w wydostaniu się (ale nie prosimy o wyłączenie systemów bezpieczeństwa). Wracamy i używamy drugiego oka na windzie z lewej i jedziemy na 4 poziom. Idziemy w prawo aż natrafimy na pokój z rozwalonymi drzwiami. Zbieramy

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

zawartosc, w pokoju po lewo od niego znajduje sie ciało, przeszukujemy je. W biurku w pokoju na koncu korytarza znajduje sie sporo medykamentow i ostatni holodysk. Otwieramy pole silowe i podchodzimy do komputera. Potrzebny nam mozg, probujemy zdobyc jeden, moze byc szalenca, szympansa, normalnego czlowieka albo cyborga (najlepszy). Gdy juz mamy, wracamy na poziom 1 poniewaz jedyna rzecz potrzebna jeszcze do uruchomienia robota jest silnik. Wywolujemy alarm uzywajac urzadzenia kolo windy i zabijamy kilka slabszych robotow (2200 exp), jednemu z nich zabieramy silnik i wracamy na poziom 3, na sam koniec korytarza gdzie znajduje sie niekompletny robot. Najpierw uzupełniamy zel, pozniej wkładamy mozg (wymagany wysoki wspolczynnik scince 500 exp) i na koniec wymieniamy silnik. Uruchamiamy robota z komputera w pomieszczeniu obok. Robot chetnie przylaczy sie do naszej druzyny. Wychodzimy z S.A.D. i jedziemy do Military Base.

MILITARY BASE

Najpierw przeszukujemy namioty, nastepnie musimy zabic kilka psow (660 exp). Stoi tu wagonik, obok lezy pret, nalezy go zamontowac na nim, na pret nalozyc ladunek wybuchowy i calosc popchnac (5000 exp). Wchodzimy do srodka, zabijamy szczura i przeszukujemy ciało, holodysk 1 (holodysk 5 jest w namiocie na powierzchni). Potem idziemy w gore i do supermutanta po lewej, uzywamy na nim serum ktore mamy z NCR (1000 exp). Teraz wracamy i idziemy w druga strone, trzeba naprawic generator (1500 exp) i pojechac na 2 poziom. Tu ogromna wojna przed nami, najpierw schodzimy w dol i zabijamy supermutantow w pokoju a pozniej reszta sie zleci sama. Po zabiciu wszystkich i znalezieniu holodysku 2 jedziemy na 3 poziom. W jednym z cial znajdujemy 3eci holodysk. W szafce w pokoju z prawej znajduje sie Green Memory Module. Zabijamy wszystkie mutanty i jedziemy na 4 poziom druga winda. Znajduje sie tu Melchior, mutant czarodziej ktory z kazda tura przywołuje swoich sprzymierzencow (dopoki go nie zabijemy). Wiec mozna nabic tu pokazna liczbe exp. (znajdujemy takze holodysk 4). Wychodzimy i jedziemy do Navarro.

NAVARRO

Schodzimy z druzynka na dol i zabijamy wszystkich pewnie bez wiekszych problemow (3750 exp). Otwieramy szafke komandora i zabieramy z niej FOBa (3500 exp). Mamy juz wszystkie czesci by uruchomic statek i ruszyc na Enklave. Jesli chcemy mozemy rowniez wyjsc na powierzchnie i zabic tu wszystkich, ale nie jest to wymagane. Jedziemy do San Francisco.

SAN FRANCISCO

Zostawiamy druzynke tutaj. Bierzymy ze soba GECKa, bozara (800 nabo), pulse rifle (100 nabo), ladunek wybuchowy, stimpaki, super stimpaki, NavCom Part. FOBa i udajemy sie na statek. Schodzimy w miejsce gdzie wczesniej zjadowaly sie alieny, po lewo znajduje sie pomieszczenie do ktorego musimy sie dostac. Uzywamy FOBa na mechanizmie przy drzwiach, wchodzimy do srodka i po drabinie wchodzimy na wyzszy poklad. Uzywamy NavCom Part na komputerze z prawej strony, teraz statek jest juz gotowy do odpłyniecia. Idziemy tam gdzie jest kapitan statku, uzywamy komputera i klikamy „Go”. Po obejzeniu swietnego filmiku znajdziemy sie na Enklavie.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

ENCLAVE

Za samo dopłynięcie zdobywamy 15000 exp. Wchodzimy do środka, na takim właśnie placu stoczmy ostateczną bitwę, ale to dopiero później. Idziemy w dół i schodzimy schodami. Po lewo znajduje się mała zbrojownia, można w niej znaleźć np. Vindicator Miniguna. Idziemy dalej w dół aż do miejsca gdzie więzieni są ludzie, odnajdujemy Elder i rozmawiamy z nią. Teraz schodami obok idziemy znowu piętro niżej. Teraz czeka nas labirynt. W pokoju z lewej można znaleźć Adv Power Armor Mark II najlepszą broń w grze i 2X Gauss Rifle. W tym z prawej Gecka i trochę medykamentów. Trzeba tu się trochę pomóc, ale to dobrze zrobi każdemu. Za przejście „puzzle room” dostaniemy 2500 exp. Dostajemy się teraz na piętro gdzie znajduje się prezydent, są dwie możliwości: 1. kładziemy koło prezydenta ładunek wybuchowy, eksplozja zabija go, zabieramy kartę, albo 2. zabijamy wszystkich na tym poziomie i również zabieramy kartę z ciała prezydenta. Idziemy na następny poziom, przejście jest u góry tej lokacji. Tam schodzimy w dół do doktora który jest pilnowany przez gościa w Power Armorze. Rozmawiamy z nim i prosimy o początek odliczania. Dostajemy za to 12500 exp i mamy 10 min na ucieczkę. Wracamy na poprzedni poziom, schody do których drzwi były zamknięte do tej pory (u dołu) teraz są otwarte. Idziemy nimi, potem przechodzimy do następnej lokacji. Tu stoczmy ostateczną walkę. Stoi tu sierżant Granite, jeśli z nim odpowiednio porozmawiamy przyłączy się do walki z Frankiem Horriganem. Nie idziemy rozmawiać z nim tylko do komputera na dole i zmieniamy cele wierzyczek by zamiast nas atakowały Horrigan. (ale wtedy lepiej nie przyłączać Granite i rozwalić go razem z nim) Za rozwalenie go dostaniemy 12250 exp, teraz tylko wychodzimy drzwiami – END OF GAME.