

Fallout 2 - Solucja

by Deat(c)hClaw, Fallen & Keldorn

Spis treści

ARROYO.....	2
KLAMATH.....	3
DEN.....	3
MODOC.....	5
VAULT CITY.....	7
REDDING.....	8
MILITARY BASE.....	10
VAULT 13.....	10
VAULT 15.....	10
SAN FRANCISCO.....	11

Może nie jest to solucja do jakich przywykliście, ale nie zamierzam prowadzić kogoś za rączkę. Postanowiłem więc, że solucja będzie się składała jedynie z opisu samych questów. Mam nadzieję, że dzięki temu będzie bardziej przejrzysta. Przy każdym quescie jest podanych kilka szczegółów, np. zleceniodawca, nagroda, itp. Solucja jest napisana pod wersję anglojęzyczną.

Od Redding solucja jest pisana przez Keldorna...

ARROYO

Zadanie: **Find Vic the Trader**

Zleceniodawca: Dostajesz quest automatycznie po opuszczeniu Świątyni Prób

Nagroda: Informacja o pochodzeniu manierki

Rozwiązanie: Udaj się do Klamath, dowiedz się od ludzi, że Vic jest w Den. Weź radio z jego domu, a następnie spiesz do Den. Vica przetrzymują Łowcy Niewolników. Aby go uwolnić musisz mieć jego radio i sporo kasy, aby go wykupić.

Zadanie: **Retrieve the GECK for Arroyo**

Zleceniodawca: Dostajesz quest automatycznie po opuszczeniu Świątyni Prób

Nagroda: „Ratunek” dla twojej wioski

Rozwiązanie: Rób jak najwięcej questów i ciągle posuwaj się do przodu, a kiedyś go znajdziesz :-).

Zadanie: **Kill the evil plants that infest Hakunin's garden**

Zleceniodawca: Hakunin

Nagroda: Proszki leczące i 100 exp.

Rozwiązanie: Udaj się na pobliskie poletko i wykończ dwa Spore Planty. Zadanie może się wydawać bardzo łatwe, ale początkującemu graczowi może sprawić trudność.

Zadanie: **Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds**

Zleceniodawca: Nagor

Nagroda: 100 exp.

Rozwiązanie: Musisz pójść na Łowiska, powybić Gecki, znaleźć psa i wrócić z nim do Nagora.

Zadanie: **Repair the well**

Zleceniodawca: Feargus

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Nagroda: 100 exp.

Rozwiązanie: Użyj na studni umiejętności Repair. Za pierwszym razem naprawa może się nie udać, więc próbuj do skutku.

KLAMATH

Zadanie: **Guard the brahmin**

Zleceniodawca: Torr

Nagroda: 250 exp.

Rozwiązanie: Jeśli zgodzisz się na wykonanie zadania, automatycznie zostaniesz przeniesiony na pastwisko. Wybierz tutaj wszystkie Radscorpiony. Kiedy będziesz pewien, że pastwisko już jest oczyszczone, wróć do miasta.

Zadanie: **Refuel the still**

Zleceniodawca: Whiskey Bob

Nagroda: 150 exp.

Rozwiązanie: Masz na to zadanie jedynie jeden dzień. Skieruj się na południe, na łowisko. Znajdź małą szopę, podnieś z ziemi drewno i użyj je na destylatorze. Możesz już wracać i zdać zadanie.

Zadanie: **Rescue Smiley the Trapper**

Zleceniodawca: Ardin Buckner

Nagroda: 1000 exp., perk Gecko Skinning

Rozwiązanie: Zanim udasz się do Toxic Caves (tam jest Smiley), pójź do Trapper Town. Wejź do zagrodzonej części miasta i w dawnym sklepie z bronią znajdź dwie pary gumowych kaloszy (ochronią Cię one przed parzącym szlamem). Teraz idź do Toxic Caves. Wędruj ciągle przed siebie, aż dojdiesz do zniszczonego pokoju kontrolnego. Jest tutaj Smiley! Wyprowadź go z jaskini i wróć do Klamath.

Zadanie: **Kill the rat god**

Zleceniodawca: —

Nagroda: 300 exp.

Rozwiązanie: Wejź do podziemi Trapper Town. Posuwając się ciągle do przodu eliminuj szczury i zbieraj dobra. Tych ostatnich nie ma zbyt wiele, ale zawsze to coś. Kiedy dojdiesz do wielkiego, gadającego szczura, pozostanie Ci tylko zabicie go. Kiedy on zginie quest zostanie ukończony.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

DEN

Zadanie: Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and playing Metzger

Zleceniodawca: Vic

Nagroda: nowy członek drużyny

Rozwiązanie: Daj Vic'owi stare radio z jego domu i zapłać Metzgerowi 1000 \$. Zadanie łatwe do wykonania, ale bardzo kosztowne.

Zadanie: Get car part for Smitty

Zleceniodawca: Smitty

Nagroda: samochód

Rozwiązanie: Żadaną część ma ghoul w Gecko. Da Ci ją za Super Tool Kit. Ten z kolei możesz kupić u Smitty'ego lub dostać od córki Vic'a w Vault City. Nie dostaniesz go jednak za darmo... Chce ona w zamian Wrench, czyli Klucz Francuski. Tego znajdziesz na przedmieściach Vault City. Aby go zdobyć znajdź lalkę dziecka, oddaj ją, a ono powie Ci, że klucz leży pod kamieniami.

Zadanie: Collect money from Fred

Zleceniodawca: Becky

Nagroda: 200 exp.

Rozwiązanie: Freda znajdziesz w pobliżu domu pełnego ćpunów. Kiedy Fred poprosi o pożyczkę, nie odmawiaj. W przyszłości odda Ci z procentami :-).

Zadanie: Get book from Derek

Zleceniodawca: Becky

Nagroda: 300 exp., 80\$

Rozwiązanie: Derek stoi obok baru „Mom's”. Niestety nie wie gdzie zostawił książkę, więc musisz przeszukać dokładnie całe miasto.

Zadanie: Laura wants to know what is being guarded in the church

Zleceniodawca: Laura

Nagroda: 2 x 500 exp., 200 \$

Rozwiązanie: Powiedz strażnikowi, że przysłał Cię Metzger. Bądź stanowczy, a pozwoli Ci wejść.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Teraz przeszukaj skrzynki. Możesz wracać i zdać zadanie.

Zadanie: Get permission from Metzger for gang war

Zleceniodawca: Laura

Nagroda: 200 exp., 50 \$

Rozwiązanie: Po prostu idź do Metzgera i zdobądź zgodę na wojnę gangów.

Zadanie: Find weakness in Tyler's gang guarding the church

Zleceniodawca: Laura

Nagroda: 200 exp.

Rozwiązanie: Pogadaj ze strażnikiem kościoła. Dowiedz się, że w nocy będą mieli libację i wszyscy upiją się jak wieprze.

Zadanie: Help Lara attack Tyler's gang

Zleceniodawca: Lara

Nagroda: exp. za zabitych i 150\$

Rozwiązanie: Nie ma co tłumaczyć, trzeba tylko zabijać!

Zadanie: Return Anna's locket

Zleceniodawca: Anna – duch

Nagroda: 850 exp.

Rozwiązanie: Udaj się do baru „Mom's Dinner” i tam zapytaj się o nawiedzony dom. Dowiedź się o tym, że spał tam jakiś chłopak. Jest to Joey, który stoi przy przejściu z zachodniej do wschodniej części miasta. Postrasż go duchami, a odda Ci naszyjnik Anny. Teraz oddaj błyskotkę duchowi, który zamieni się w stertę kości. Weź je i łopatę z nawiedzonego domu. Skieruj się na cmentarz we wschodniej części Den. Poszukaj tutaj grobu Anny Winslow, rozkop go, złóż w nim kości i zakop.

Zadanie: Deliver a meal to Smitty for Mom

Zleceniodawca: Mom

Nagroda: 150exp. + darmowy posiłek + stimpack

Rozwiązanie: Udaj się do Smitty'ego (mieszka w zachodniej części miasta na złomowisku) i oddaj

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

mu obiad.

MODOC

Zadanie: Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation.

Zleceniodawca: Farrel

Nagroda: 300 exp.

Rozwiązanie: Rozwal wszystkie szczury, a następnie wracaj do Farrela zdać zadanie.

Zadanie: Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him.

Zleceniodawca: Cornelius

Nagroda: 500 + 1500 exp.

Rozwiązanie: Wejść do wychodka (schodzi się nim do podziemi) nieopodal baru „Rose Bed and Breakfast”. Podłożadunek wybuchowy (można go nabyć w sklepie Jo) pod ścianą zagrządzającą Ci drogę. Teraz uciekaj stąd jak najszybciej. Po eksplozji wracaj znowu do podziemi. Zabij Kretoszczura i weź zegarek z jego gniazda. Oddaj Corneliusowi jego własność. Nie zwalaj winy na Farrela, a dostaniesz dodatkowo 1500 exp..

Zadanie: Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo.

Zleceniodawca: Jo

Nagroda: ogólnie 3500 exp. i Assault Rifle

Rozwiązanie: Po przybyciu na Ghost Farm przeanalizuj dokładnie ciała. Powinieneś się zorientować, że są to tylko kukły wykonane ze szmat i gówień brahminów. Teraz musisz się dostać do siedziby Słagsów. Najprostszym sposobem jest wejście do szopy i nadeptanie na odpowiedni dywanik. Powinieneś spaść w dół. Pogadaj z przywódcą Słagsów – Vegeirem. Dostaniesz zadanie dostarczenia wiadomości komuś, kto rządzi w Modoc. Wracaj więc tam. Przekaż wiadomość Jo. Powiedz, że ciała, to tylko wypchane kukły. Napewno powie Ci, że nie można ufać Słagsom, bo zabili Karla. Karl znajduje się w Den. Musisz tam się udać i powiedzieć mu, że może wracać do domu. Powiadom jeszcze Vegeira, że wszystko jest ustalone i mogą handlować z Modoc.

Zadanie: Deliver Slag message to Jo in Modoc

Zleceniodawca: Vegeir

Nagroda: trochę exp. i Assault Rifle

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Rozwiązanie: Zadanie wykonujesz robiąc quest opisany powyżej.

Zadanie: Jo is suspicious of the Slags. Find out about the dead bodies on Ghost Farm and find out what happened to Karl

Zleceniodawca: Jo

Nagroda: ok. 1000 exp.

Rozwiązanie: Tak jak powyższe...

Zadanie: Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas.

Zleceniodawca: Balthas

Nagroda: Combat Leather Jacket i trochę exp.

Rozwiązanie: Jonny'ego znajdziesz w Ghost Farm. Jest z innymi dzieciakami przy czymś w rodzaju pompy wodnej. Zapytaj się go o imię, ale nie oferuj mu cukierków, bo zacznie uciekać. Po rozmowie z Jonnym porozmawiaj z Vegeirem. Zaproponuje Ci pomoc w postaci eskorty dla Jonnego i odprowadzenia go do domu. Przychyl się do jego propozycji. Wróć do Modoc, cała rodzina jest już razem.

Zadanie: Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas.

Zleceniodawca: Twoje sumienie

Nagroda: Combat Leather Jacket i trochę exp.

Rozwiązanie: Zadanie wykonujesz robiąc quest opisany powyżej.

VAULT CITY

Zadanie: Get a plow for Mr. Smith.

Zleceniodawca: Mr. Smith

Nagroda: Desert Eagle

Rozwiązanie: Pług znajdziesz w sklepie z Bronią i Amunicją. Będziesz musiał zapłacić za niego 8 setek. Chyba, że masz wysoki współczynnik Barter – wtedy zapłacisz 600\$.

Zadanie: Rescue Amanda's husband, Joshua.

Zleceniodawca: Amanda, żona Joshuy

Nagroda: 500 exp.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Rozwiązanie: Joshua siedzi za rozbój w barze. Władze chcą z niego zrobić niewolnika, więc znajdziesz go w Servant Allocation Center (chyba tak się to pisze :-)). Tutaj możesz wykupić więźnia lub wcisnąć kit, że był chory na Syndrom X, który powoduje spadek efektywności. jeśli oficer się nabierze, to Joshua zostanie „wspaniałomyślnie” zwolniony.

Zadanie: **Deliver tools to Valerie.**

Zleceniodawca: Valerie

Nagroda: 250 exp. i Super Tool Kit

Rozwiązanie: Obcegi są w Den a klucz można znaleźć i w Valut City.

Zadanie: **Scout the eight sectors around the Gecko and return to Stark.**

Zleceniodawca: Citizen Sergeant Stark

Nagroda: 350 exp.

Rozwiązanie: Obejdź tereny na około Gecko.

Zadanie: **Enter NCR and return to Stark.**

Zleceniodawca: Citizen Sergeant Stark

Nagroda: 750 exp. i wykrywacz ruchu

Rozwiązanie: Obejdź tereny na około NCR.

Zadanie: **Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno.**

Zleceniodawca: Thomas Moore

Nagroda: 500 exp.

Rozwiązanie: Bishop dowodzi jednym z gangów w New Reno.

Zadanie: **Deliver a sample of jet to Dr. Troy.**

Zleceniodawca: Dr Troy

Nagroda: 1000 exp.

Rozwiązanie: Gdy uda ci się dostarczyć jet doktorowi zrobi on antidotum na niego.

Zadanie: **Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR**

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Zleceniodawca: Lynette

Nagroda: 1000 exp.

Rozwiązanie: Trzeba iść do konsula w NCR i dać holodysk który dostaliśmy od Lynette.

REDDING

Redding to miasto górnicze i, moim osobistym zdaniem, jedno z najbardziej klimatycznych miast Fallouta 2. Questy w tym mieście mają jedną zasadniczą wadę – dostaniemy je od Szeryfa dopiero od pewnego poziomu doświadczenia. Proponuję jechać tutaj prosto z Navarro.

QUEST 1

Rozwiązanie problemu wdowy

Szeryf Redding ma kłopot z jedną wdową. Chodzi o to, że zalega ona z czynszem. Twoim zadaniem jest udanie się do jej domu i namówienie jej do spłaty długu, lub też wyrzucenia jej na bruk. Jeśli jednak zdecydujesz się zejść z drogi windykatora długów i zaoferujesz, że dasz jej pieniądze na spłatę (zaledwie 120 \$) oprócz doświadczenia i pieniędzy od szeryfa, dostaniesz też dodatkowe punkty karmy.

QUEST 2

Dowiedz się, kto pociął prostytutkę

Pora pobawić się w detektywa. W salonie „Malamut” ktoś pociął dziwkę. Musisz udać się na miejsce i dowiedzieć się, kto to zrobił. Niestety Twoi towarzysze podróży nie będą mogli wejść z Tobą, bo barmanka nie będzie chciała rozmawiać. Zostaw ich zatem na zewnątrz. Od barmanki dowiesz się, że przy dziewczynie znaleziono dokument (niestety nie pamiętam jego nazwy) pochodzący z kopalni „Morning Star”. Teraz udaj się do tej kopalni na przesłuchanie górników. Nie warto tracić czasu na rozmowę z szefem górników, bo nic nie powie na interesujący Cię temat. Wejść do pomieszczenia mieszkalnego (drzwi zaraz poniżej biura szefa). Tam znajdziesz mordercę. Odprowadź go do więzienia.

QUEST 3

Zabij Froga Mortona

To ostatni quest zlecany nam przez Szeryfa Redding. Należy zabić bandytę, który od dawna terroryzuje Redding. Znajdziesz go w lokacji ze szczurami. Jego melina to budynek opuszczonej kopalni, która teraz jest zamieszкана przez Wannamingo. Jeśli posiadasz dobrze uzbrojoną postać, to wykonanie tego zlecenia nie będzie stanowić większego problemu. gangsterzy są uzbrojeni w strzelby bojowe (Combat Shotgun), a sam Frog posiada karabin G11. Po zabiciu Froga i jego ludzi

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

wróc do szeryfa. Zapłaci Ci 1000 \$ i dostaniesz ok. 2500 pkt. Doświadczenia.

QUEST 4

Rozdzielić górników

To zadanie jest proste. W salonie „Malamut” dwóch górników z konkurencyjnych kopalni kłóci się, i są bliski bójk. Należy temu zapobiec. Jednym ze sposobów, i najbardziej opłacalnym (wartym 1000 pkt. doświadczenia) jest wsadzenie jednego z górników do więzienia.

QUEST 5

Przynieść chip z maszyny w kopalni Wannamingo

To zadanie wymaga od nas i naszej drużyny zejścia do kopalni, w której zabiliśmy Froga Mortona. Quest jest zlecony przez szefa kopalni „Morning Star”. Jest on w stanie zapłacić 1000 \$ (dodatek to 2500 pkt. doświadczenia + doświadczenie za ucieknie Wannamingo w walce – ponad 5000 pkt.). Chip znajduje się w maszynie z takim dużym walcem z przodu na dole kopalni. To również nie jest trudne zadanie dla dobrze uzbrojonej postaci.

MILITARY BASE

Jest to baza wojskowa, która została zaatakowana przez super mutantów. W środku jest ich pełno, ale zacznijmy opis miejsca po kolei. Najpierw wejście. Aby wejść do środka należy do wagonika przytwierdzić metalowy pręt (leży on na chodniku niedaleko), a potem użyć na wagoniku dynamitu (można go znaleźć w pobliskim budyńeczku. Uwaga! Drzwi trudno otworzyć. Przydatny wysoki lockpick!). Kiedy już wszystko będzie zamontowane wystarczy popchnąć wagonik, który rozwali stertę kamieni, która zagradza wejście. Za to dostajemy 5000 pkt. W środku odkrywamy ślady walki. Używamy umiejętności Naprawy na znalezionym reaktorze, który włącza światło i windy. Na samym dnie bazy znajduje się Melchior – mutant – czarodziej (!). Należy go zabić jak najszybciej, bo będzie przyzywał DeathClawy na pomoc.

VAULT 13

W tym schronie, jak pamiętacie, wszystko się zaczęło. Tu też znajdujemy G.E.C.K.a , którego szukamy.

QUEST 1

Zdobądź urządzenie pozwalające sterować komputerem za pomocą głosu

Naprawdę warto zrobić ten quest nawet jeśli niezbyt lubimy DeathClawy. Czemu? Za jego wykonanie jest w sumie 9000 pkt. doświadczenia (!). Zdobyć to można bardzo prosto.

Przy wejściu Gruthar mówi Ci, że mają kłopoty z komputerem. Zaoferuj, że zajrzysz do maszyny i

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

spróbujesz coś z nim zrobić. Kiedy zostaniesz wpuszczony, udaj się do windy i jedź na ostatni poziom schronu. W komputerze brak części pozwalającej na sterowanie głosem. Gdzie ją znaleźć? Wystarczy udać się do New Reno do sklepu „New Reno Arms”. Sprzedawca chce za to 10000 \$, ale przy wysokim Speechu można (a nawet trzeba bo kto by chciał wydawać tyle kasy?) się targować. Ja ostatecznie zapłaciłem 2500 \$ [Moduł strowania głosem można też znaleźć w Vault 8, w Vault City, ale trzeba mieć dużo siły, żeby otworzyć zaczaśnięte drzwi – dop. Deat(c)hClaw]. Kiedy już to mamy, wsiadamy w samochód i udajemy się z powrotem do schronu. Gruthar uradowany prosi nas o zamontowanie części i wręcza tak poszukiwany przez nas artefakt. Idziemy zatem na dół i używamy części na komputerze. I tym prostym sposobem 9000 pkt. doświadczenia pada naszym łupem.

VAULT 15

Tutaj czeka nas najwięcej walki. Okazuje się, że tym schronem rządzi facet o imieniu Darion. Aby ludzie tu mieszkający mogli dogadać się z NCR, należy pozbyć się go.

QUEST 1

Uratuj dziewczynę

Po przyjeździe pewna kobieta (nie pamiętam jej imienia, ale chyba Rebecca) prosi nas na słówko. Jej córka się nie odnalazła i prosi nas o pomoc w poszukiwaniach. Niedaleko domu na północy drogę do drugiej lokacji zagradza kobieta. Wystarczy ją poprosić, a usunie się z drogi. Okazuje się, że dziewczynę przetrzymują Raidersi. Przy wysokim Speechu unikniemy walki z dwoma strażnikami. Odnalezioną dziewczynie oferujemy transport do domu.

QUEST 2

Zabij Dariona

Trudne zadanie z jednego powodu. Darion posiada dużą obstawę, a on sam jest uzbrojony w miotacz ognia. Darion i jego ludzie są w całym schronie, ale jego samego znajdziesz na ostatnim poziomie. Pozbądź się go, a wtedy ludzie będą chcieli dogadać się z NCR.

SAN FRANCISCO

Ostatnie miasto w Twojej podróży po Pustkowiach i zarazem cel Twojej podróży. Trochę za czyste jak na mój gust – wygląda, jakby tu nigdy nie było wojny.

QUEST 1

Dostarcz plany Vertibirdów dla Bractwa Stali

Jeden z najbardziej opłacalnych questów w grze. Bractwo Stali potrzebuje planów Pionowych Ptaków (Vertibirdów) – wynalazku Enklawy. Musisz w tym celu udać się z powrotem do Navarro.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

Na miejscu musisz udać się na powierzchnię i udać się do hangaru, gdzie jeden Ptak już stoi. Mechanik nie będzie chciał z Tobą gadać. Udaj się zatem do pomieszczenia powyżej i pogadaj z technikiem przy komputerze. Wypytaj go o wszystko. Przy jednym pytaniu będzie opcja z pytaniem o plany Ptaków. Technik powie, byś spytał w sąsiednim budynku. Teraz wystarczy iść do mechanika w budynku, gdzie stoi ciężarówka i powiedzieć, że przysłał Cię technik po plany. Kiedy spyta, czy zrobił to Raul, potwierdź. Wtedy bez kłopotu wydobędziesz plany z szafki. Za to masz 3500 pkt. doświadczenia. Teraz wracaj do SF i oddaj plany Bractwu. Dostaniesz 20 000 pkt. doświadczenia i dostęp do budynku Bractwa. W nim znajduje się najlepsza broń w grze – broń pulsacyjna YK42 i Power Armor.

QUEST 2

Dostarcz plany Vertibirdów Shi

Ten quest jest dość prosty. Masz już plany Vertibirdów z questu z Bractwem Stali. Pierwszy raz rozmawiasz z Kenem Lee i przyjmujesz zadanie. Po skończonej rozmowie rozmawiasz z nim drugi raz. Masz zanieść plany technikowi. Znajduje się on w pomieszczeniu na lewo od wejścia do Świątyni Shi.

QUEST 3

Zabij ASH-9

Kolejne zadanie to zabicie przywódcy Hubologistów ASH – 9. Jeśli grasz postacią w Power Armor i masz jakąś dobrą broń (najlepiej wspomnianą broń pulsacyjną), wtedy to zadanie nie stanowi najmniejszego problemu. ASH – 9 będzie chciał uniknąć śmierci i zaproponuje Ci zadanie zabicie przywódcy Shi. Do Ciebie należy decyzja czy się go podejmiesz. Jednak zabicie ASH – 9 powoduje status Idolized w San Francisco. Siedziba Hubologistów to wyjście na północy SF. Ale uważaj. Jedno wyjście, to jest wyjście do portu, ale powyżej tego znajduje się przejście do ich siedziby. Po wykonaniu zadania, wróć do Kena Lee. Dostaniesz możliwość rozmowy z Imperatorem.

QUEST 4

Zabij Imperatora.

Imperator Shi jest... komputerem. Zabicie jego jest proste – wystarczy mu sformatować dysk.

QUEST 5

Tankowiec potrzebuje paliwa

Paliwo może ukraść Badger z magazynów Shi. Ma to jednak swoją cenę. Musisz odnaleźć jego dziewczynę. Znajduje się ona pod pokładem (zejście obok Badgera) otoczona przez Alienów

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

wszelkiej maści. Wystarczy ich zabić, a potem odprowadzić dziewczynę do drabiny. Teraz Badger może już zamówić paliwo. Trzeba jedynie wrócić do niego za 24 godziny.

QUEST 6

Potrzebujesz FOB, by dość do komputera nawigacyjnego.

I znów musisz wrócić do Navarro. Nie martw się, to już ostatnia wizyta. FOB znajduje się w podziemiach Navarro, w pomieszczeniu dowódcy. Są tutaj trzy wyjścia zależne od poziomu Specha:

1. możesz przekonać dowódcę, że jest problem z tankowcem i FOB jest potrzebny do ukrycia, by nie dostał się w niepowołane ręce.
2. możesz przekonać strażnika, że przyszedłeś posprzątać biuro dowódcy
3. możesz zrobić użytek z własnej broni i pozabijać wszystkich w podziemiach i wziąć samemu FOB z szafki. Uwaga! Potrzebny wysoki lockpick.

Z FOB wracasz do SF i w podziemiach, gdzie byli kosmici, używasz go na drzwiach prowadzących do komputera.

QUEST 7

Napraw komputer nawigacyjny

Kiedy użyjesz FOB, za drzwiami będzie drabinka. Po niej dostaniesz się do komputera nawigacyjnego. Na nim musisz użyć części NavComp, które znalazłeś w jednym ze schronów (nie pamiętam czy w 13 czy 15).

Po tym zadaniu, wystarczy iść na mostek kapitański i wybrać opcję „Go”. Teraz możesz przez chwilę rozkoszować się ładnym filmem odpływającego tankowca „Valdez”. To niestety ostatnie chwile spokoju. Za moment czeka Cię najgorsza przeprawa w całej grze.