

# Fallout 2 - Solucja alternatywna by Spicmir

## Spis treści

ARROYO.....	2
KLAMATH.....	2
THE DEN.....	2
MODOC.....	3
VAULT CITY.....	3
GECKO.....	4
BROKEN HILLS.....	4
NEW RENO.....	4
REDDING.....	5
NAVARRO.....	5
SAN FRANCISCO.....	5
VAULT 15.....	5
VAULT 13.....	5
OIL RIG.....	6

Jak wiadomo nasza strona nie prowadzi gracza za rączkę po wszechwspaniałym świecie Fallout'a. Dlatego to stworzyłem ten opis, by pokazać Wam jak można skończyć grę. Mało z tego zabawy ale dla początkujących to może być taki no... „kompas”. Bo wątpię, że jeśli komuś podoba się Fallout 2, to zagra w niego tylko raz. Z kilku powodów (napewno nie spełni wszystkich questów, nie będzie miał „zaliczonych” przypadkowych zdarzeń, raczej nie odwiedzi wszystkich lokacji, już prawie w 99,9% nie zbije całego ekwipunku i załogi itd.itp.etc.). A więc koniec gadania i oto szybki plan jak skończyć Fallout'a 2, albo dla tych którzy mają problem z podejmowaniem ważnych decyzji „Quo Va dis ?” teraz?. Zaczynamy 😊

## ARROYO

1. Przejście przez Temple of Trials. KARMA+15 EXP+300.
2. Zreperowanie studni. EXP+100.
3. Zabicie roślinek w ogrodzie Hakunina. EXP+100.
4. Odnalezienie Smoke'a zaginionego psa. KARMA+5 EXP+100.
5. Odnalezienie Vica.

... i tu nasza podróż przenosi się do Klamath.

## KLAMATH

1. Wsparcie Torra przy pilnowaniu krów. KARMA+50 EXP+250.
2. Zadbanie o kocioł destylacyjny Boba. KARMA+10 EXP+100.
3. Spłacenie długu Sulika. KARMA+15.
4. Pomoc Johna. KARMA+10 EXP+150.
5. Zniszczenie robota. EXP+200.
6. Zabicie boga szczurów. KARMA+50 EXP+300.
7. Uratowanie Smiley'a. KARMA+75 EXP+1000.

... i tu nasza podróż dąży do Toxic Caves i spowrotem do Klamath, a potem do Den.

Jeśli dobrze grasz powiniś mieć już „pożądaną broń” 😊

## THE DEN

1. Ściągnięcie długu od Freda. KARMA+5 EXP+200.
2. Odnalezienie i oddanie książki Derek'a. EXP+200.
3. Uwolnienie Vica. KARMA+5 EXP+200.
4. Dowiedzenie się co jest przetrzymywane w kosciele. EXP+1000.

Plik pochodzi z serwisu [Fallout Corner](#)

5. Zdobyć zgody Metzgera na walke Lary z Tylorem. EXP+200.
6. Odnalezienie słabego punktu w grupie Tylora. EXP+200.
7. Znalezienie naszyjnika Anny. KARMA+8 EXP+250.
8. Pochowanie Anny. KARMA+25 EXP+600.
9. Dostarczenie jedzenia z Mom do Smitty. KARMA+10 EXP+150.
10. Przyłączenie do gildii i rajdy .KARMA -75 EXP+500 (-10 KARMA za zabitego „cywila” +100 EXP)
11. Zabicie Metzgera. KARMA+100 EXP+1500 (+ ok. 1300)
12. Uwolnienie niewolników z gildii. KARMA+100 EXP+1250.
13. Wysłuchanie opowieści Stacy. EXP+200.
14. Możemy pogawędzić z Karlem . (nic ale przyda się w Madoc.)

... i znowu maszerujemy przez pustkowia postnuklearnej Kalifornii do Madoc jeśli dobrze kombinujemy to jedziemy ☺

## MODOC

1. Sprawdzenie farmy i przekazanie informacji z Ghost Farm do Jo.
2. Sprawdzenie martwych ciał w Ghoust Farm i losu Karla. EXP+3500.
3. Powiadomienie Karla o farmie (podróż do Den) EXP+500.
4. Oczyszczenie ogrodu Farrela. EXP+300.
5. Odnalezienie zegarka Corneliusa. EXP+1500.
6. Zabicie wilków napadających na bydło. KARMA+35 EXP+250.
7. Wyleczenie krowy. EXP+75.

...i tu nasza przygoda w Modock (gównianej dziurze) się kończy i wyruszamy do cwilizacji, do...

## VAULT CITY

1. Zdobyć pługu dla Mr. Smith. KARMA+5 EXP+250.
2. Uwolnienie Joshua. KARMA+5 EXP+500.
3. Przyłączenie Cassidy'ego. EXP+300.
4. Patrowanie 8 sektorów wokół Gecko. EXP+350.
5. Naprawienie Reaktora 5 w Gecko. KARMA+50 EXP+4500. (+ status Citizen)
6. Zaliczenie testu Gregory'ego na status Citizen. EXP+1000. (+ status Citizen)

7. Dostarczenie Tools i Wrench do Valerie. EXP+350.
8. Dostarczenie teczki Moore'a do Mr.Bishop'a. EXP+500.
9. Wędrówka do NCR i powrót do Starka. EXP+750.
10. Odnalezienie i zniszczenie bazy raidersów. KARMA+10 EXP+3000.
11. Dostarczenie Account Book do Lynette. EXP+1000.
12. Dostarczenie 10 beer i 10 booze do Lidia. EXP+250.
13. Poinformowanie McClure'a o rozpowszechnieniu Jet w Redding. EXP+250.

... następnie krutka podróż do Gecko dziwnej, ale śmiesznej lokacji...

## **GECKO**

1. Rozwiązanie problemu z reaktorem . EXP+550.
2. Zoptymalizowanie reaktora. KARMA+20 EXP+2500.
3. Zdobyć 3 Step Plasma Transformer dla Skeetera. EXP+350.
4. Zdobyć Super Repair Kit dla Skeetera. EXP+250.

.... kończymy babrać się w atomowej fizyce i jedziemy do...

## **BROKEN HILLS**

1. Uwolnienie Mansona i Franca z więzienia. KARMA-10 EXP+1500.
2. Ujawnienie spisku. KARMA+20 EXP+2500.
3. Wysładzenie kopalni. KARMA-50 EXP+1500.
4. Siłowanie się z Francisem. EXP+350.
5. Odnalezienie zaginionych ludzi. EXP+500.
6. Dostarczenie Francisowi listu. EXP+1000.
7. Zreperowanie Air Purifier. KARMA+20 EXP+1500.
8. Wygranie z skorpionem. EXP+1500.
9. Przyłączenie Marcusa. EXP+1000.

## **NEW RENO**

1. Dostrczenie paczki Big Jezusa do Ramiresa w stodole. EXP+500.
2. Odebranie pożyczki od Corsican Brothers. EXP+500.
3. Zabicie Bossa Salvatore na zlecenie wielkiego Jezusa Mordino. KARMA+5 EXP+700.

4. Wytropienie Pretty Boy Lloyd, odzyskanie skradzionych pieniędzy i zrobienie przykładu z niego. EXP+500.
5. Odwiedzenie Renesco Rocketman i odebranie pożyczki 1000\$ od mr.Salvatore. EXP+500.
6. Dowiedzenie się kto jest odpowiedzialny za przedawkowanie Ricarda Wrighta. EXP+500.
7. Znalezienie wejścia do Sierra Army Base. EXP+750.
8. Tajemna transakcja na pustyni. EXP+1000.

## **REDDING**

1. Wyrzucenie wdowy Rooney. KARMA+25 EXP+1500.
2. Przerwanie bójki w barze. EXP+150.
3. Dowiedzenie się kto pociął dziwkę. KARMA+25 EXP+1250.
4. Zabicie Frog Mortona Karma+50 EXP+1750.

## **NAVARRO**

1. Zawarcie umowy z Deathclawem. KARMA+30 EXP+1500.
2. Naprawa K9. EXP+3500.
3. Zdobywanie F.O.B. od dowódcy bazy. EXP+3500.

## **SAN FRANCISCO**

1. Zdobywanie planów Vertibird dla Brotherhood of Steel. KARMA+90 EXP+20000.
2. Shi potrzebuje planów Vertibird z Navarro. KARMA+20 EXP+5000.
3. Zabicie ASH-9. Karma+75 EXP+5000.
4. Znalezienie dziewczyny Badgera w ładowni pod pokładem statku. KARMA+40 EXP+5000.
5. Użycie F.O.B. EXP +2000.
6. Komputer nawigacyjny potrzebuje NAVCOMP. EXP+2000.
7. Tankowiec potrzebuje paliwa. KARMA+33 EXP+5000.

## **VAULT 15**

1. Uratowanie Chrissy. KARMA+20 EXP+2500.
2. Zabicie Doriany. KARMA+5 EXP+6000.
3. Dokączenie negocjacji z NCR. KARMA+15 EXP+5000.

4. Powiedzenie komuś ważnemu w NCR że mają szpiega. KARMA+15 EXP+4000.

## **VAULT 13**

1. Zreperowanie komputera Schronu 13. KARMA+10 EXP+5000.

## **OIL RIG**

(Za odkrycie lokacji – EXP+15000)

1. Puzzle room. EXP+2500.
2. Odcięcie reaktora. EXP+12500.
3. Zabicie głównego bossa. KARMA+35 EXP+10000.

END hm m m ... nic dodać nic ująć 😊