

Fallout 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fallout 2

autor: Patryk „Rojo” Rojewski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	4
Wstęp	4
„Zanim opuścimy osadę”, czyli garść porad ogólnych	5
Atrybuty	8
Umiejętności	13
Cechy	18
Obrażenia i choroby	23
Proponowana kreacja Wybrańca	25
Możliwe do wykonania akcje podczas walki oraz ich koszt w punktach akcji Punktach Akcji (PA)	30
Punkty doświadczenia (PD)	31
Poziomy Karmy	32
Mapa świata	33
Dokładny opis przejścia gry	34
Wstęp	35
Świątynia Prób	35
Arroyo	38
Klamath	44
Nora	57
Modoc	69
Kryptopolis	80
Gecko	96
Redding	111
Broken Hills	119
Nowe Reno	138
Baza Wojskowa Sierra	165
Bandy ci	176
Republika Nowej Kalifornii (RNK)	180
Krypta 15	192
KRYPTA 13	197
Baza Wojskowa	201
San Francisco	206
Navarro	210
San Francisco (ponownie)	216
Enklawa	227
KONIEC? Nie do końca...	232
Nasza drużyna, czyli gdzie szukać przyjaciół.	233
Uzbrojenie	234
Ręczna broń palna	234
Broń ciężka	258
Broń energetyczna	264
Broń do walki wręcz	270
Broń biała	272
Broń miotana	277
Materiały wybuchowe	280
Pancerze	281
Pozostałe przedmioty	287
Książki	287
Medykamenty	290
Używki	294
Jedzenie	296
Napoje	298
Dokumenty/Mapy/Przepustki	300
Karty/Klucze	303
Urządzenia/Komponenty	306

Sprzęt	311
Inne	317
Profity	331
Specjalne lokacje	351
Kamienna Głowa	351
Strażnik Wieczności	352
Kawiarnia Pękniętych Marzeń	353
Toksyczne Wysypisko	354
Pechowy Pies	355
Wściekłe Braminy	356
Most Śmierci	357
Rycerze Króla Artura	358
Statek Federacji	359
Drwal	360
Rozbity wieloryb	361
Niewymyśliwi wieśniacy polujący na Spammera	362

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W s t ę p

Nasz przodek dokonał wielkich rzeczy. Odwiedził wiele miejsc. Uratował swoją Kryptę, swój dom. Został jednak z niej wygnany. Odszedł i założył wioskę. Odnalazł swoje miejsce w świecie. Przetrwał... Dzisiaj my, jako jego potomni stoimy przed równie poważnym zadaniem. Nie mniej niebezpiecznym. Przychodzi nam uratować naszą osadę. Tą samą, którą wzniósł kiedyś nasz dzielny przodek. Pomogę Wam jednak. Będę Waszym przewodnikiem. Przekażę Wam wszystkie informacje, jakie posiadam. Opowiem o tym, co widziałem i czego doświadczyłem. Misje główne, zadania poboczne, miejsca specjalne. Poznać je wszystkie. Całe uzbrojenie, przedmioty, pancerze i ich ulepszenia też nie będą już dla Was stanowiły tajemnicy. Przed podróżą wręczę Wam jeszcze dokładne mapy poszczególnych miejsc, namiary na osoby będące w stanie Wam towarzyszyć oraz wszystkie moje dzienniki. Zawierają one szczegółowe statystyki, tabele, zestawienia, ciekawostki, wskazówki oraz dokładne opisy umiejętności, atrybutów, profitów i cech. Nauczę Was także kilku sztuczek i ciekawych rozwiązań. Nie zwlekajmy, zatem. W drogę! Przed nami długa, niezapomniana podróż...

UWAGA Poradnik wykonałem na podstawie polskiej wersji gry z najnowszym patchem 1.2.

„ Z a n i m o p u ś c i m y o s a d ę ” , c z y l i g a r ś ć p o r a d o g ó ł n y c h

- Zawsze miej przy sobie dwie bronie główne. Najlepiej jedną o bliskim, a drugą o dalekim zasięgu. Nie dosyć, że będziesz mógł zmieniać uzbrojenie nie tracąc w ten sposób Punktów Akcji (PA) na korzystanie z inwentarza to zawsze zachowasz się odpowiednio do zaistniałej sytuacji na polu bitwy.
- Zdobywaj wiedzę od miejscowych trenerów. W wielu miastach znajduje się ktoś, kto może nauczyć Cię kilku rzeczy. W ten sposób, wiele Twoich umiejętności poszybuje w górę. Czasami będziesz komuś musiał postawić drinka, lub po prostu do niego zagadać.
- Zarówno przed jak i po walce – zawsze przeładuj swoje giwery. Unikniesz w ten sposób niemiłej niespodzianki w postaci pustego magazynka podczas kluczowego momentu jakiegoś starcia.
- Nie używaj granatów, jeśli Twoja postać nie jest wystarczająco silna lub nie posiada umiejętności Rzucanie na przywołanym poziomie. Możesz wtedy niechcący poważnie zranić siebie jak i swoich towarzyszy.
- Staraj się przeszukiwać jak największą ilość szafek, regałów, biur, skrzyń oraz ciał zabitych wrogów. Jeśli jakieś skrytki są zamknięte – w celu ich otwarcia używaj umiejętności Otwieranie zamków lub łomu, jeśli jesteś silny. W przypadku pierwszego rozwiązania wspomagaj się wytrychami, (jeśli otwarcie zamka jest szczególnie trudne). Niektóre, zaawansowane zamki potrzebują do otwarcia elektronicznych wytrychów. Z łomem jednak obchodź się ostrożnie. Możesz niechcący zniszczyć jakiś zamek i nigdy nie dowiesz się, czego bronił. Z drewnianymi, zamkniętymi drzwiami można sobie poradzić, podkładając pod nie ładunek wybuchowy. Nie krępuj się podczas przeszukiwania wszystkich domów czy pomieszczeń – większość cywili nie będzie zwracać uwagi na Twój mały napad na ich posiadłość. Pod warunkiem, że będziesz miał włączone Skradanie się.
- Podczas walk z dużą ilością przeciwników używaj broni z opcją strzału seryjnego lub wyrzutni rakiet. Jeśli używasz broni mogącej strzelać seriami, a Twój wróg jest na linii strzału drugiego – zawsze celuj w tego ostatniego. W ten sposób poszatkujesz tego najbliższego, a najbardziej oddalonego – na pewno znacząco uszkodzisz. Rakieta z kolei pozwoli Ci zdmuchnąć grupkę wrogów stojących bardzo blisko siebie. Blisko siebie, a nie Ciebie!
- Pamiętaj o tankowaniu swojego samochodu! W tym celu, używasz paliwa będącego amunicją do kilku, potężnych broni. Uważaj więc byś nie wystrzelał całego „paliwa”.
- W świecie gry *Fallout 2* dominuje ogólne bezprawie i anarchia. Skorzystaj z tego! Okradaj wszystkich! Nawet jakbyś miał wczytywać się kilkakrotnie stan gry sprzed kradzieży. Zyskasz w ten sposób dużo wartościowego sprzętu oraz pewną pulę Punktów Doświadczenia (PD). Kradnij zawsze od tyłu przy włączonej umiejętności Skradanie się.
- Często zapisuj stan gry. Podczas podróży po mapie świata – zawsze możesz trafić na wroga, z którym aktualnie nie będziesz w stanie sobie poradzić. Jeśli w takich przypadkach będziesz miał sposobność ucieczki bez konieczności nawiązania wymiany ognia – ewakuuj się w stronę najbliższego krańca lokacji.
- Czytaj wszystkie możliwe książki, jakie wpadną Ci w ręce. Nigdy nie wiadomo, kiedy przyda Ci się jakaś umiejętność, którą właśnie ulepszyłeś poprzez lekturę. Nie ma sensu czytanie książki poprawiającej umiejętności, które masz na ok. 100 procentach – wtedy po prostu ją sprzedaj.
- Dopóki nie zdobędziesz wozu - swoich towarzyszy beztrudno traktuj jako tragarzy. Nie musisz od nich potem odbierać rzeczy poprzez kradzież, tak jak to było w *Falloutcie 1*. Tutaj służy do tego okno wymiany. Jest jednak pewien minus. W przeciwieństwie do pierwszej

części gry, Twoi przyjaciele mają ograniczony udźwig. Przy sobie miej najistotniejszy ekwipunek, zaś niech Twoja drużyna niesie rzeczy przeznaczone na handel.

- Staraj się wykonywać wszystkie możliwe misje poboczne. Zyskasz w ten sposób mnóstwo przydatnych informacji, przedmiotów, lecz przede wszystkim - bezcennych punktów doświadczenia.
- Korzystaj z okna „Kontroli walki” swoich kompanów. Dzięki niemu będziesz mógł na bieżąco monitorować ich rozwój, wydawać polecenia by nosili najlepszy pancerz i najlepszą broń, którą są w stanie używać. W tym oknie możesz również ustawić masę innych rzeczy. Korzystaj więc z niego na bieżąco! Cały czas wyposażaj ich w bezpieczniejszy pancerz i mocniejszą broń. Pamiętaj o zapasie medykamentów i amunicji dla swych towarzyszy.
- Podczas potyczek w miastach i wioskach – uważaj, do kogo i jak celujesz! Zabłąkana kula może przypadkowo trafić niewinnego cywila, a wtedy całe miasteczko zwróci się przeciwko Tobie. W niektórych lokacjach nie paraduj niepotrzebnie z bronią. Mogą z tego być tylko same problemy.
- Uważaj jak prowadzisz rozmowy. Bardzo łatwo jest wyprowadzić rozmówcę z równowagi. Może on wtedy już nigdy się do nas nie odezwać (tracimy wówczas szansę na niektóre zadania poboczne) lub po prostu chwycić za broń (masa kłopotów i zazwyczaj całe miasteczko na głowie).
- Jeśli podczas poruszania się używamy biegu – zatrzymujmy się, co jakiś czas. Jest to ważne by Twoja drużyna mogła Cię dogonić. Nigdy nie wiadomo, kiedy i w jakim momencie – przyjdzie Ci stoczyć jakiś bój. Dobrze jest, więc mieć kompanów blisko siebie – tak by mogli od razu udzielać się w walce, a nie tracić swoich Punktów Akcji na niepotrzebne dobieganie.
- W trakcie przeszukiwania szafek, regałów, biur, lodówek i skrzynek oraz podczas używania takich umiejętności jak Kradzież, Otwieranie zamków, Naprawa, Nauki ścisłe czy leczenie kogoś – staraj się mieć schowaną broń. Twoja postać nie będzie musiała za każdym razem wyjmować i chować swojej broni. Zaoszczędzisz w ten sposób sporo czasu i nerwów.
- Zawsze miej na wyposażeniu odpowiednią ilość medykamentów, 2 rodzaje amunicji w zależności od tego, jakim pancerzem dysponuje przeciwnik, linę, łopatę, ładunki wybuchowe, alkohol (przydadzą Ci się w niejednym zadaniu), wytrychy (ułatwią Ci otwieranie zamków), Rad-Xy i AntyRadys (te pierwsze chronią Twoją postać przed promieniowaniem, drugie zaś niwelują jego efekty) oraz na wszelki wypadek jeszcze jedną (trzecią) broń dodatkową – może Ci się przydać, gdy zabraknie Ci amunicji do broni głównych. Przydadzą się również granaty EMP, które obrócą każdego robota w pył. Nawet, jeśli stoi blisko Ciebie. Wyładowanie elektromagnetyczne nic nie robi żywemu człowiekowi. Działa tylko na maszyny.
- Podczas pojedynków z Supermutantami – staraj się zawsze najpierw zabijać tych, co mają na sobie pancerze z czarnej skóry. Dysponują oni najcięższą bronią i mają więcej Punktów Wytrzymałości od mutantów z gołą klatką.
- Może się zdarzyć, że podczas walk, któryś z Twoich towarzyszy stanie w drzwiach. Zablokuje Ci tym samym przejście do jakiegoś pomieszczenia. By go przesunąć, użyj na nim „popchnięcia” w panelu interakcyjnym. Bez obaw. Nie straci on żadnych punktów akcji.
- Zbieraj każdy magazyn „Kociej łapki” i Moduł pamięciowy, jaki znajdziesz. Po pewnym czasie bardzo Ci się to opłaci.
- Jeśli znajdziesz jakiś przedmiot, który dziwnie wygląda i na pierwszy rzut oka jest nieprzydatny – zabieraj go! Może się zdarzyć, że będzie to ważna rzecz potrzebna do ukończenia jakiejś misji, której jeszcze nie otrzymałeś!
- Auto pozwala na szybkie podróżowanie po mapie świata. Kryje się za tym jednak pewien mankament. Gdy korzystamy z czterech kółek, rzadziej natrafimy na miejsca specjalne.

Trudniej również wpaść na wroga. Stracimy wówczas szansę na zdobycie dodatkowych punktów doświadczenia i wyposażenia pokonanych przeciwników. Dlatego jeśli chcemy doładować naszą postać, na mapę świata wybierajmy się pieszo. Nie zapomnijmy tylko wrócić po auto do miasta, w którym go zostawiliśmy.

- Jeśli nadarzy się okazja – ulepszajmy swoje auto i uzbrojenie!
- Jeśli tylko możesz – korzystaj z opcji *Odpooczynku do wyleczenia całej ekipy*. Jest to jedna z opcji budzika w Pip-Boy. To najlepszy, najłatwiejszy i najtańszy sposób na odzyskanie utraconych punktów wytrzymałości. Zabiera to trochę czasu, ale w przeciwieństwie do *Fallouta 1* – tutaj nie musimy się nigdzie spieszyć.