

Fallout 2

Kvalitní titul jako Fallout 2 se prostě bez kompletního návodu neobejde. Tady je.

Úvod

Než se pustíte do studování tohoto návodu, uvědomte si jednu věc. Fallout je investigativní hra, která přináší člověku požitek z toho, že neví, co ho očekává za dalším rohem, že si může lámat hlavu nad možnými postupy řešení daných problémů. Pokud budete slepě následovat tento návod, zjistíte, že jste se dostali na konec hry, aniž byste si ji patřičně vychutnali. Z tohoto důvodu doporučuji pohlížet do těchto stránek pouze tehdy, když se totálně zakysnete. Byla by to pouze vaše škoda, protože Fallout 2 je skutečně jeden z nejlepších RPG titulů tohoto roku a připravili byste se o kopu zábavy a legrace.

Hru jsem se snažil procházet jako kladný hrdina, z čehož vyplývá, že jsem se nezaobíral zápornými questy, kterých je ve hře víc než dost. Záleží pouze na vás, jakým směrem se bude vaše karma pohybovat. Vždy existuje několik způsobů, jak vyřešit určitý problém, takže se nebojte a experimentujte, ale vždy mějte na paměti jedno: ukládejte si pozice, ukládejte a ještě jednou si je ukládejte. Rovněž vám silně doporučuji stáhnout si z webu (či našeho CD) nejnovější patch, protože hrajete-li verzi 1.0, hra v sobě obsahuje tolik programových chyb, že se vám ji patrně ani nepodaří dokončit a nezbude vám, než si patch stejně pořídit a ještě navíc v mnoha případech začít hrát od začátku (konvertor sekvů nebyl v době psaní tohoto návodu ještě k dispozici).

Co se tvorby charakteru týče, samozřejmě záleží pouze na vašem přesvědčení, koho ze sebe uděláte. Doporučuji vám si jako jednu z vlastností zvolit Gifted, dále si navolit vysokou inteligenci, vysokou obratnost (určuje vaše obranné číslo a navíc počet bodů pohybu za kolo). Zbytek vlastností si vyberte dle svého uvážení, tohle bylo asi to nejdůležitější k tvorbě charakteru a kdybychom se pustili do podrobností, zabralo by nám to mnoho stran textu, takže se tím nebudeme zabývat a hurá na návod.

Temple of Trials

Tato lokace v podstatě představuje pouze malé zahřívací kolo, abyste se dostali do víru dění, naučili se ovládat svojí postavičku (v případě, že jste promeškali první díl) a získali trochu zkušeností. Při této zkoušce narazíte pouze na malé škorpióny a přerostlé mravence, se kterými si poradíte i bez kopí. Patrně vám tyto souboje budou připadat trochu těžkopádné a zdlouhavé, ale nemusíte se obávat, brzy získáte pár zajímavých zbraní, s jejichž asistencí bude zabíjení příšer doslova potěšením. V druhé části tohoto bludiště (k první není co dodat) se můžete pokusit pro pár zkušeností zneškodnit pasti na podlaze. Na konci oblasti musíte sebrat plastickou trhavinu z nádoby a využít ji pro odpálení dveří (pod dveřmi můžete zneškodnit další pastičky - ještě před jejich vyhozením do vzduchu). Třetí a poslední část labyrintu pro vás přichystala vybraného bojovníka, aby otestoval vaše bojové schopnosti. Předtím, než se s ním utkáte, prohledejte celou lokaci, zabijte všechny příšerky a vyzvěte ho na souboj. Musíte ho porazit jako chlap chlapa, tedy beze zbraní (pokud máte dobrý řečnický skill, můžete ho přesvědčit, aby souboj nepodstupoval). Po jeho porážení se vraťte k truhle před místností a seberte si svoje věci.

Arroyo Village

Ve vesnici si promluvte se starou vědmou a kromě důležitých informací o vašem poslání získáte i nějaké zlaťáky na cestu. Nezapomeňte se zeptat na cestu do Klamathu! Poté projděte celou vesnici a pohovořte si s jejími obyvateli (někteří z nich vás naučí lépe ovládat kopí, či boj beze zbraně). Pokuste se opravit studnu a získáte sto zkušeností. Šaman v severní části vesnice vás požádá o vyčištění své zahrádky od masožravých rostlin. Jděte tam, zneškodněte je a odměnou vám bude léčivý prášek (jeho zásadní nevýhodou je, že dočasně sníží postřeh). Bratranec (kousek od zahrady) vás požádá o nalezení svého psa. Jděte tedy do severozápadní části vesnice (obývané několika gecky) a psa mu přiveďte (rovněž v této oblasti můžete nalézt pár bylinek do léčivého prášku pro šamana). Nyní jděte na sever a promluvte si se strážcem na mostě. Máte-li postřeh šest a vyšší, všimnete si jeho zaostřeného kopí a on vás požádá o přinesení kousku pazourku od vaší tety (to je ta, co vás nikdy neměla ráda), aby vám tento trik mohl předvést. Pazourek od své tety získáte buďto tím, že ji ho prostě ukradnete, výměnou za tři léčivé prášky, nebo ji ukecáte. Za snahu získáte zaostřené kopí, které se vám zpočátku bude rozhodně hodit. Nyní už můžete v klidu opustit tuto malebnou vesničku a vydat se směrem ku Klamathu.

Klamath

Je první špinavou dírou, na kterou při svém putování narazíte. Hlavním úkolem v této lokaci bude nalezení obchodníka Vica. Začněte se proto na něj informovat po okolí. Brzy zjistíte, že se vytratil kamsi do Denu, ale tam se zatím nevydávejte, protože v Klamathu je ještě práce víc než dost.

Nejprve prohledejte Vicův domek (ve východní části města - opuštěná chajda, ve které naleznete mimo jiné i jeho rádio, které opatrujte jako oko v hlavě). Zbraně Pipe Rifle z jeho skříně si moc nevěšmejte (dobrá tak leda na prodej). V jižní hospodě se paní Bucknerové zeptejte na ztraceného lovce kožešin (trapper) a označí vám na mapě lokaci toxických jeskyní, kam zatím také nechoďte. Ve stejném domečku si promluvte s kmenovým bojovníkem Sulikem. Zjistíte, že majitelce podniku způsobil jisté škody a dokud si je neodpracuje, nebude propuštěn na svobodu (dluží 350 dolarů). Tohohle chlapíka je dobré si připojit do party, protože je to silný bojovník, který vám v budoucnu nepochybně zachrání kůži. Jeho dluh můžete buďto splatit přímo, nebo mu ho majitelka odpustí po osvobození lovce kožešin z toxických jeskyní.

Pokud jste bez peněz, pečlivě prohledávejte skřínky ve všech domečcích (to bude platit i pro následující města). Dále si promluvte s Whiskey Bobem a pokud splníte jeho úkol (přiložení dřeva pod jeho destilační přístroj), daruje vám padesát dolarů. Tento přístroj naleznete v jižní části vesnice plné gecků, takže buďte obezřetní. V chaloupce stačí ze země sebrat kus dřeva, přiložit ho pod přístroj a do jednoho dne se vrátit k Bobovi.

V tomto městě je i další bar, kde si u jeho správce můžete nakoupit pár dobrých věciček (hlavně první zbraně, pokud je bude mít a vy si je budete moci dovolit). Ve stejném podniku rovněž narazíte na člověka, který podstatně (+10) zdokonalí vaše schopnosti při ovládání kopí a boji beze zbraně (musíte hrát hlupáka a prosit ho, aby vás naučil čarovat).

Jděte do západní části města a v jednom z domků si promluvte s chlapíkem ohledně jeho krysího problému. Zeptejte se ho na klíč od následujících dveří a nabídněte se mu, že jeho problém vyřešíte. Dveře odemkněte, zabijte všechny krysy a dostaňte se až k poklopu v severní části lokace. Vlezte do podzemí, celé ho pořádně prohledejte a nakonec zabijte obří krysu jménem Keeg Ra'at, neboli krysího boha. Jeho zabitím bude problém vyřešen, ale vy přesto stále pokračujte dál až na povrch, kde prohledejte docela zachovalý vůz, z kterého si vezmete vstříkovač (bude se hodit později).

Vraťte se zpátky k baru a vydejte se severozápadním směrem, kde narazíte na poblázněného robota. Zneškodněte ho a získáte přístup k havarovanému letadlu, kde však bohužel nebude nic k nalezení (ve verzi 1.0 se zde u jedné z mrtvol nacházel klíč od krysích dveří - díky Danu).

Zpátky u první hospody si promluvte s Torrem a dozvíte se, že kdosi zmrzačuje jeho dobytek. Nabídněte se mu jako pomocníci a zabijte všechny dotěrné škorpióny v okolí jeho stáda, získáte pár zkušeností.

Další věcí možnou v tomto městě k vykonání je návštěva „lázní“, kde si můžete najmout nějakou maserku, aby vám pořádně vydrhla záda (Jenny dříve pracovala pro Vica, takže z ní vytáhněte nějaké informace). Z těchto masáží však nebudete mít vůbec žádný profit, či zkušenosti, takže zbytečně neutrácejte peníze.

Nadešel čas mrknout se do toxických jeskyní (opust'te město a vydejte se tam).

Toxic Caves

V této lokaci si hlavně nezapomeňte obout gumové boty (několik kousků se nacházelo v krysí lokaci - popřípadě hnedle v první skříní v jeskyních je naleznete). Často si ukládejte pozici, protože boty moc dlouho nevydrží a je docela nepříjemné bez nich chodit po toxických plochách.

Jeskyně je plná gecků, takže si řádně užijete soubojů. Smyslem vašeho snažení bude proklestit si cestu do východní části, kde se schovává zraněný Smiley (ztracený lovec) a vy ho budete muset eskortovat zpět do vesnice. Rovněž se můžete pokusit opravit poškozený výtah (ale to se vám asi v tuto chvíli nepodaří, protože budete potřebovat ještě jakousi elektronickou součástku (paklíče), takže se v případě zájmu do této lokace vraťte ještě o hodně později.

Po odvedení Smileyho zpět do vesnice si s ním promluvte a on vás naučí zpracovávat kůži z gecků (tímto způsobem si můžete vydělat docela solidní peníze - hlavně od zlatých gecků). Taky si promluvte s jeho přítelkyní ohledně slíbené odměny a vydejte se směrem k Denu.

The Den

Aneb druhá špinavá díra, ve které se budete muset plahočit. Dávejte si pozor na dětičky, stojící téměř u každých dveří ve městě. Jsou to sprostí zloději, kteří se nestydí vás obrát i o to poslední, co vám

zbývá. Pokud se tak stane, nepodléhejte pokušení je zabít, stali by se z vás pouze vrazi dětí (popřípadě pak loadněte, člověku to přeci jenom nedá :-)).

V západní části města, na vrakovišti, si promluďte se Smittym a zeptejte se ho na vůz. Řekne vám, že pokud mu přinesete potřebné součástky a zaplatíte 2000 dolarů, přenechá vám svůj nejlepší kousek. Jednu součástku už máte, k druhé přijdete o něco později. Auto bude sloužit k několika účelům, zaprvé vám podstatně urychlí cestování po mapě a pak jeho kufr slouží k úschově věcí, čili unesete mnohem více.

V severní části se nachází kasino Becky's. Od jeho majitelky Becky si můžete vyžádat několik questů. První je vrácení určitého obnosu od opilce Freda. Najdete ho ve stejném podniku. Několikrát si s ním promluďte a pořádně na něj tlačte. Nakonec vám polovinu částky vrátí a vy to sdělíte Becky. Dalším úkolem bude sehnání knihy od chlápka z východní části města. Párkrát si s ním promluďte a knihu nakonec naleznete v kterémkoliv místě té oblasti (u domů, na silnici, prostě kdekoliv). Další questy od ní nedostanete, tak jděte navštívit Laru (Tomb Raider se bohudík nekoná). Požádá vás o zjištění obsahu krabic v místním kostele (východní část města). Jděte tedy tam a chlápkovu u dveří namluďte, že vás posílá Metzera na inspekci (pokud se vám to nepodaří, loadujte). Druhým úkolem bude poprosení Metzera, aby dovolil vyrovnání účtů mezi gangem Lary a Tylera. Jděte tedy za ním a poproste ho. Třetím úkolem bude zjištění slabého místa Tylorova gangu. Promluďte si s ním a řekne vám, že se jeho tlupa chystá na nějakou velkou party tento večer. Čtvrtým a posledním úkolem bude dohled nad přeřadovou akcí Tylorova gangu. Pomozte Laře zneškodnit Tylorovy poskoky a dohlédněte na to, aby se jí nic nestalo, protože byste přišli o své peníze. Bude to docela tuhý souboj, takže se na něj patřičně vyzbrojte (10mm zbraně nejsou proti železné zbroji moc účinné - pokud se vám to nepodaří, klidně tento úkol vyřešte později).

V západní čtvrti narazíte na patrona s podivným přízvukem. Pokud s ním budete chvíli hovořit, zjistíte, že je to obchodník „určitého druhu“. Pamatujete si na ty děti před vchody? Tak to jsou právě jeho pomocníci. To znamená, že pokud náhodou přijdete o nějakou důležitou věc, víte, u koho ji naleznete, je to prostě všivák. Taky si budete moci promluvit s Joeyem (postává u ohniště s ještě dalšíma dvěma feťáky) a od něho zjistíte lokaci New Rena a několika dalších měst. Předraženou drogu Jet, kterou vám nabídne, slušně odmítněte (pozor na ní, je to silně návyková látka).

Můžete se pokusit vyjednávat s vojákem před vchodem do Ocelového Bratrstva, ale zatím tam nebudete vpuštěni, takže tím neztrácejte čas. Vedle této budovy naleznete strašidelný domek, kde se objevuje duch (ale pouze po dvanácté večer). Promluďte si s ním a zjistíte, že mu kdosi ukradl jeho (její) medailónek. Promluďte si s Joyem (feťák) a pořádně ho vystrašte, aby vám medailón vrátil, nebo ho od něj kupte. Vraťte ho duchovi a seberte jeho kosti. Někde si poříďte lopatu a vydejte se na místní hřbitov. Lokalizujte hrob Anny a použijte na něj lopatu. Klikněte na něj a uložte ostatky ducha. Použitím lopaty ho opět zasypte. Mumii se zatím nezabývejte, přijde na řadu později.

Opět se vydejte do východní části města, tentokrát do otrokářského gildu. Zde si můžete nechat udělat otrokářské tetování (ale není to ku prospěchu věci, zabrání vám to plnění některých questů později ve hře). Rovněž můžete prodat Sulika, ale to by od vás nebylo vůbec hezké a vlastně ani rozumné. Brzy zjistíte, že Vic je Metzera vězněm a musí nejprve opravit jeho rádio. Vyžádejte si povolení k přístupu do jeho cely a pohovořte si s ním. Dejte mu vysílačku z jeho domku (viz Klamath) a jemu se tak podaří rádio opravit. Metzera to stejně nebude stačit a bude za jeho propuštění požadovat 1000 dolarů. Pokud je máte, neváhejte zaplatit, protože Vic je důležitý charakter (popřípadě ho můžete získat po zabití Metzera, ale k tomu budete potřebovat asi lepší vybavení, než teď máte). Tak či onak, připojte si Vica do party. Umí docela slušně ovládat střelné zbraně, takže ho pěkně vybavte, ať taky něco hraje, hošek! (- nezapomínejte ho zásobovat municí, má docela velkou spotřebu).

V této lokaci se nachází ještě další bar, jehož majitel vás požádá o zjištění tajných informací. Zajímalo by ho, kde Becky bere tak levný chlast. Tento úkol můžete i nemusíte splnit, ale vzhledem k tomu, že je to fakt nesympatická postava, jsem se na něj vykašlal. Dalším podnikem v této lokaci je Mom's. Mamka vás požádá o odnesení jídla Smittymu. Odměnou vám bude stimpack, pár zkušeností a jídlo gratis. Opilec v pozadí je farmář Karl, kterého postrádají v Modocku (nedávejte mu peníze, nebo bude permanentně opilej). Od jedné dívky si ještě můžete vyslechnout kočičí příběh pro pár zkušeností a nakonec vám nezbude než opustit Den a vydat se směrem k Vault City.

Modoc

Modoc je malinkatá vesnička mezi Denem a Vault City. Není od věci se zde pro získání pár zkušeností zastavit, ale doporučuji se zatím nepouštět do hlavního questu, protože je časově limitovaný a je lepší ho splnit až při zpáteční cestě.

Řezníkovi můžete pomoci s ochranou jeho stáda před divokými psy, dá vám 1000 dolarů. Hnedle jakmile se objeví, vytáhněte zbraň (klávesa A), aby zbytečně nezabili nějakou „krávu“ ze stáda. Při zpáteční cestě se můžete pokusit vyléčit zraněného „býka“, tedy pokud máte dobrý doctor skill. Tanner vás požádá o nalezení svého syna, ale to udělejte až později, viz hlavní quest. V severovýchodní části vesnice je Rosin bar. Ve stodole má jednoho Deathclawa, s kterým se můžete utkat, budete-li mít chuť. Nepouštějte se do závodů v jedení, nic kromě otravy by vám z toho nekápllo.

Přitroublý chlapík vám dá za úkol nalézt jeho ztracené hodinky. Promluvte si s Farrelem ohledně hodinek a jděte před domek. V jednom z malých domečku naleznete septik, kterým se budete moci proplazit dolů. Slezte tam a před hromadu kamení nastražte plastickou trhavinou a rychle z podzemí vypadněte. Hovna budou doslova létat vzduchem a pěkně znečistí vesnici. Vraťte se zpět a zabijte přerostlou krysu, u které naleznete ztracené hodinky. Vraťte je Farrelovi a získáte zkušenosti. Od Farrela ještě budete moci získat úkol, vyčistit jeho zahradu od krys. Klidně mu splňte jeho přání, je to hračka a poté opusťte Modock.

Vault City

Po vstupu do Vault City se ocitnete na jakémisi předměstí, kde žijí chudší obyvatelé města. Promluvte si s ženou a zjistíte, že její manžel je uvězněn kdesi v centru města, kam nemá přístup. Nachází se v Allocation Centru, kam se dostane za moment. Dále si promluvte s chlapečkem před hospodou, jděte za bar, seberte pohozenou panenku a vraťte mu jí. Promluvte si s prodejcem dobytka ohledně flašky, kterou jste získali od Vica. V jednom ze stanů naleznete silně ozářeného jedince (můžete mu pomoci použitím několika Rad-Away přípravků). Další z chudých vás požádá o koupi pluhu (prodává ho místní obchodník) a za odměnu vám daruje Desert Eagla.

V nemocnici můžete opravit porouchaný přístroj (rozhodně to udělejte, bude se vám to později hodit).

Jděte na sever a pokud se zde ocitnete mezi osmou hodinou ranní a šestou večerní, budete moci vejít do kanceláře šéfa ochrany. Požádejte ho o jednodenní navštívenku města (nakecejte mu, že máte zprávy pro Prvního Obyvatele). Před vstupem do města si odložte všechny drogy a alkohol, jinak nebudete vpuštěni.

Jděte do „Maintenance“ Centra a promluvte si s Val. Poté, co se vykecá s Vicem, si s ní opět promluvte a nabídněte jí kleště a klíč (mohli jste je nalézt buďto v Klamathu, nebo na ně narazíte ještě později, každopádně si tyto artefakty opatřete). Poté si s ní opět promluvte. Jděte do „Servant Allocation Centra“ a proklepněte Barkuse. Pokuste se ho přesvědčit, že Joshua (manžel ženy z předměstí) má nějakou hroznou chorobu a že bude v jeho zájmu, aby ho propustil. Pokud se vám to nepovede, uplaťte ho. Jděte do „Correction Centra“ a promluvte si s důstojníkem. Dá vám za úkol prozkoumat okolí „Gecko Village“. V „Information Centru“ si promluvte s dalším chlapíkem a požádejte ho o knižní podobu informací.

Jděte do hlavní budovy (Council) a pohovořte si s Prvním Obyvatelem (žena ve východní části domu, pěkná mrcha). Dá vám za úkol vyřešit problém otravy podzemních vod nukleární elektrárnou z blízké Gecko vesnice. Opusťte město a po cestě ven ještě prohod'te slovíčko s Joshuou (tím, koho jste zachránili z vězení) a vydejte se do Gecko vesnice.

Gecko Village

Zajděte navštívit Harolda. Řekne vám, že potřebuje „Hydroelectric Magnetosphere Regulator“ k opravě místní elektrárny.

Pokud budete chtít, můžete do své party připojit doktora Lennyho. Je to ghúl, takže by vám to mohlo přinést trable při vstupu do určitých lokací. Sice má 129 životů, ale je to opravdu slabý bojovník, takže s ním jako s bojovou posilou moc nepočítejte.

Jděte na sever a ghúl dealer vás požádá o nalezení svého kámoše Woodyho, který se ztratil někde v Denu. Jiný ghúl vám za super toolkit (získáte ho později) modifikuje jednu zbraň. Další ghúl vás požádá o zanesení počítačového disku s návrhem vedení Vault City.

To by bylo asi prozatím vše, takže se vraťte do města.

Vault City (znovu)

Po osmé hodině ranní opět vstupte do města a promluvte si s Val. Pokud jste ji předtím věnovali žádané součástky, oplatí vám to super toolkitem pro ghúla v Gecku. Rovněž vám může modifikovat zbraně, ale zatím toho nevyužívejte. Promluvte si s oficiérem v „Correction Centru“ a pokud jste

splnil jeho úkol (průzkum okolí Gecka), zadá vám další, ohledně cesty do NCR, ale k tomu až později.

Jděte do hlavní budovy, ale nemluvte s Prvním Obyvatelem, poslala by na vás stráž. Promluvte si s McClurem a řekněte mu, že můžete opravit elektrárnu, a on vám dá svolení k vyzvednutí součástky. Jděte a vyzvedněte si ji z „Amenities“ (rovněž mu řekněte, že se bojíte toho, že by vás Lynette neučinila obyvatelem města a dejte mu disk od ghúla). Poté se vraťte do vesnice.

Gecko (znovu)

Jděte na sever a vyměňte toolkit za poslední součástku k autu. Dostanete další úkol, přinést něco z reaktoru. Namiřte si to do elektrárny a snažte se dostat k Festusovi. Budete muset projít přes několik kontrolních dveří, ke kterým jsou potřeba vstupní karty. Nacházejí se v některém z šatníků na úrovni, anebo je můžete ukrást jednomu z ghúlů. Nepokoušejte se je vypáčit, zbytečně byste museli bojovat s ochrankou. Po rozhovoru s Festusem zjistíte, že je to pěkný srab, který se bojí opravit reaktor a nechá to na vás. Jděte do reaktoru (za ochranným sklem), doporučuji zanechat parťáky venku. V nitru reaktoru použijte součástku na terminál a tím ho opravíte (možná budete potřebovat nějaké Rad-X prášky, proti záření, já je vzhledem k vysoké resistenci nevyužil). Poté si znovu promluvte s Festusem a dá vám další disk, který budete muset updatovat v počítači ve Vault City o nová data pro reaktor. Můžete mu ukradnout listinu pro výměnu věcí u jednoho z ghúlů na patře (transformer). Opusťte reaktor a součástku věnujte ghúlovi na severu, nabídne vám modifikaci zbraní, ale toho využijte až později.

Vault City (zase jednou)

Promluvte si s McClurem a řekněte mu, že jste vyřešili problém v reaktoru, a on vás učiní obyvatelem města. Rovněž ho požádejte o svolení použít disk na místní počítač. Jděte do centra Vaultu (kam vás dříve nepustili) a promluvte si s doktorem na patře. Doktor vás požádá o nějaké drogy (jet) a nyní je můžete vzhledem k tomu, že jste již obyvatelem města, volně pašovat. Jeďte výtahem dolů a pečlivě prohledejte všechny krabice a truhly ve druhém a třetím patře (použitím lockpick skillu - hlavně seberte computer voice modul). Ve třetím patře použijte disk na centrální počítač (ten mluvící). Optimalizujte data na disku. Vyjděte z reaktoru a jděte zase jednou do vesnice.

Gecko (opět)

Zde jděte za Festusem a použijte optimalizovaný disk na reaktor. Pak si ještě můžete pohovořit s Haroldem a říci mu, že jste si nepřáli zničení města. Za odměnu vám něco daruje. To by bylo k této lokaci prozatím asi vše.

Modoc (znovu)

Promluvte si s chlapíkem v obchodě a přijměte quest se strašidelnou farmou. Poté si promluvte s Tannerem a zeptejte se ho na jeho problém. Půjčí vám svého psa. Pokecejte si se psem a za chvíli vás zavede ke studni, z které sundejte prkna a s pomocí provazu do ní slezte. Prohledejte dno studny, ale nesbírejte peníze, akorát byste ztráceli karmu. Na zemi naleznete nějaké věci patřící Johnnymu. Nyní opusťte město a vydejte se na strašidelnou farmu (haunted farm). Zde prozkoumejte mrtvá těla a zjistíte, že jsou to všechno falza. V domku se propadněte do sklepení, kde vyhledejte Vegeira. Z něho vytáhněte nějaké informace a přijměte jeho quest. Před opuštěním podzemí ještě zamiřte na sever, kde si promluvte se ztraceným chlapcem (zatím ho osvobodit nemůžete). Vraťte se do obchodu v Modocku a promluvte si s prodávčem. Řekněte mu, že mrtvoly jsou padělky, a dostanete za úkol najít ztraceného Karla (tento quest je časově omezený, takže se nikde nezdržujte).

The Den (zase jednou)

První věcí, kterou byste zde měli udělat, je promluvení si se Smittym a předání mu poslední součástky, včetně zaplacení 2000 dolarů, abyste získali jeho vůz.

V duchařském baru si promluvte s chlapíkem a poproste ho, aby vám ukázal svojí mumii. Po jejím shlédnutí zjistíte, že se jedná o ghúla Woodyho. Tomu pikažte, aby se dal na útěk, a podvodníka pořádně zprdněte. Jděte za „Mamkou“ a promluvte si s Karlem. V tuto chvíli byste měli být již dostatečně silní na to, abyste se dokázali postavit Metzerovi a jeho partě otrokářů. Jděte tedy do jeho sídla a patričně to tam vystřílejte. Jakmile se rozloučí se životem, zkontrolujte obsah jeho kapes a

pusťte vězněné otroky na svobodu. Nakonec jděte za Becky a řekněte jí o svém činu, poděkujte vám a věnuje malou hotovost. Hupky do auta a rychle zpět do Modocu.

Modoc (opět)

V obchodě řekněte chlapíkovi, že je Karl naživu a opíjí se v hospodě v Denu. Jděte zpět na duchařskou farmu a prohod'te slovo s Vegeirem. Dostanete za odměnu docela pěknou pušku (a nezapomeňte zpět přivést malého Johnnyho). Ve vesnici si promluvíte s Tannerem a získáte „Combat Leather Jacket“, tedy docela obstojnou vestičku. Ještě před postupem dále můžete zajet do Gecka a vyzvednout si odměnu za záchranu Woodyho.

Redding

Je to malé hornické městečko, ve kterém na vás čeká zase nějaká práce. Navštivte místního šerifa a přijměte jeho nabídku. Prvním úkolem bude přesvědčit vdovu k zaplacení jejího dluhu (jedná se pouze o částku 120 dolarů, takže ji zaplaťte z vlastní kapsy). Dalším úkolem bude vyřešení problému mezi horníky v Malamute baru. Zajděte tam a přesvědčete chlapíka, aby šel dobrovolně do vězení a zamezil krveprolití. Bude následovat quest s podezřelým horním z vraždy. Promluvíte si s barmankou a jděte do Morningstar mine lokace. Na hlupáka uvnitř buďte zdvořilí a nakonec ho zatkněte. Dalším úkolem bude vyřízení Froga Mortona a jeho bandy žoldáků. Jděte do západní části města a vyříd'te si s ním účty. Za odměnu vám šerif sdělí, že má tři bratry, kteří teď půjdou po vás. Další úkoly se budou týkat místních dolů, ale vzhledem k jejich obyvatelům se do nich radši zatím nepouštějte. Jenom si od majora kupte kredit na Wannamingovy doly.

Broken Hills

Vaše další cesta zamíří do tohoto podivného města obývaného tvory všeho druhu. V severozápadní části města se můžete nechat najmout jako ochranka ke karavaně. Promluvíte si s Marcusem (obrovský super mutant) a požádejte ho o práci (řekněte mu, že úkol splníte zadarmo). Ve východní části města si promluvíte s ghúlem majícím problémy s otravným hmyzem. Jděte do severozápadní části a z elektrárny se pokuste do jeho domečku přeměrovat více energie (skill computers na počítač v elektrárně). Zpátky na východě narazíte na mluvicí rostlinku, která vás požádá o přeložení na jiné místo (potřebujete lopatu). Promluvíte si s vědcem a pokud jste pomohli rostlině, utkejte se v inteligentním souboji s jeho škorpiónem. Další chlapík vám sdělí, že postrádá svoji manželku. Naleznete cestu do podzemní části města (přes jeden septik), kde zabijte všechny obří mravence a nakonec prohledejte mrtvolu na zemi. O tomto nálezu jděte promluvit s Francisem a poté to oznamte šerifovi, který si s ním vyřídí účty a věnuje vám pušku se zaměřovačem. Zpět ve východní části si promluvíte se supermutantem v baráčku před vstupem do dolů a slibte mu, že získáte potřebnou součástku z New Rena.

New Reno

Je jedna z nejhynnějších děr Falloutu. Kontaktujte chlápka naproti bordelu a pořádně ho vyzpovídejte. Nyní se můžete přidat k některé z místních Rodin a přijmout jejich práci. Zjistěte si lokaci „Stable“ a vydejte se tam (mimo město). Ženě namluvíte, že jste nový vědec, a jděte dolů k Myronovi. Můžete ho přesvědčit, aby se k vám přidal.

Já osobně jsem se nakonec přidal ke klanu Salvátorů - jděte do jejich baru a promluvíte si s kmotrem Salvatorem. Pošle vás zabít jistého Lloyda. Toho naleznete ve sklepení Mordinova kasina (po schodech dolů). Zahrajte na něj špinavou hru a nechejte ho, aby vám ukázal místo, kam ukryl peníze, aby do díry vlezl a nakonec na něj hod'te minu. Prachy (1000 dolarů) vraťte Salvatorevi. Bude následovat úkol získání peněz od Renesca. Najděte ho a přesvědčete, aby zaplatil alespoň půlku z dlužné částky (zbytek doplaťte). Před přijetím další mise se zeptejte na laserové zbraně a od Masona dostanete malou lekci v jejich ovládní. Pokud splníte i následující úkol (pozorovatel jistě transakce) budete se moci stát členem klanu (ale tím si znepřátelíte ostatní klany ve městě).

Vydejte se na západ a jděte do budovy. Uvnitř použijte heslo od Zaiuse z lokace Broken Hills a seberte hledanou součástku (popřípadě vám ji předá na požádání obchodník v západní části města). V obchodě se zbraněmi si můžete koupit voice modul, tedy pokud jste ho nenašli ve Vault City. Ve východní části si promluvíte s Chrisem a zeptejte se ho na práci. Naleznete Keitha a řekněte mu, že vás posílá Chris. Splňte jeho jednoduché úkoly (ostatně není to bezpodmínečně nutné) a nakonec nasedněte do vozu a směřujte zpět do Broken Hills.

Broken Hills (zase jednou)

Zde si opět promluvíte s Zaiusem a dostanete varování, že budete potřebovat ochrannou výstroj (není nutná, já úkol splnil i bez ní). Poté vstupte do dolů a proklestěte si cestu k porouchanému čistícímu přístroji, který opravte. Od Zaiuse si vezměte odměnu.

Nyní si můžete připojit do party Marcuse. Je to více nežli slušný bojovník ovládající těžké zbraně. Snad jeho jedinou nevýhodou je neschopnost nosit jakákoliv brnění. Přesto je vítaným pomocníkem, takže ho hezky zlanáre (počet postav ve vaší skupince závisí na charismě, takže nebuďte překvapeni, že už nemáte místo v družině). Vaše úkoly v této lokaci by byly splněny, tak nasedněte do vozu a vydejte se o dům dál.

Sierra Army Depot

Další hnusné místo plné min a pastí všemožných druhů. Pokoušejte se je zneškodňovat a vstupte do budovy na levé straně lokace. Zde seberte náboje do houfnice, jděte s houfnicí do budovy na pravé straně a vypalte. Výbuch by měl otevřít budovu na severu, do které posléze vstupte.

V prvním podlaží prohledejte stolek, zjistěte heslo a použijte ho na počítač. Pečlivě prohledejte úroveň a seberte Dixonovo oko a Bio Gel. S pomocí oka si přivolejte výťah. V druhém podlaží použijte repair skill na silová pole (předtím si vždy uložte pozici). Pořádně prohledávejte bedny, protože se v nich nachází pár opravdu pěkných věcíček. Počítač ve třetím patře vás požádá o přinesení kybernetického mozku ze čtvrtého levelu. Tam se dostanete použitím Cliftonova oka nacházejícím se v severovýchodním rohu třetího patra (k získání toho správného mozku budete potřebovat vysoký science skill - přes 120). Pokud se vám ho podaří získat a naplnit Bio gelem, stále budete potřebovat ještě jednu součástku. Můžete ji získat z malých ochranných robotů (pokud se cítíte na boj). Poté, co robota plně opravíte, budete ho moci zapojit do své družiny (zkontrolováním na blízkém terminálu a nahazením systémů). Je to docela zdatný bojovník a hlavně se umí sám opravovat během boje.

New Reno (opět)

Nyní můžete splnit poslední quest jedné z rodin a vymydlit ty ostatní (čímž se docela solidně napakujete). Dořešte si ještě zbylé povinnosti a vydejte se dál.

New California Republic

V tomto městě se dávejte bacha na svoje akce, protože jste neustále pod dohledem místní policie. To zahrnuje i schování zbraní, protože jinak byste museli zbytečně zabít všechny místní.

Ocitnete se poblíže obchodu se zbraněmi, kde budete moci chlapíkům v zelené zbroji ukrást jejich „Bozary“, docela slušné zbraně. Chlapík v obchodě s vámi bude jednat pouze po půl deváté hodině ranní. Před vstupem do města řekněte i svým společníkům, aby odložili své zbraně.

V budově přes ulici si promluvíte s chlapíkem ve vědeckém hávu, který vás požádá o otestování jeho léku na supermutantech v Broken Hills. Léky si vezměte, ale za žádných okolností ho v Broken Hillu nepoužívejte (příjde vhod ve vojenské základně).

Nyní vejděte do budovy, před kterou postávají žena a robot (předtím, než si s ní pohovoříte, si uložte pozici). Zjistíte, že se uvnitř nachází nějaký šílenec. Přesvědčte ho, aby nebláznil, a poté si znovu promluvíte s ženou. Na jihu je další budova, u které narazíte na dívku v zelené zbroji. Řekněte jí, že otrokáři jsou špína, a dostanete za úkol postarat se o otrokáře poblíž města. Od něho dostanete za úkol přinést mapu z rangerova domku ve městě. Nemusíte to ale dělat; postarejte se o jeho klidný odpočinek. Splnění úkolu sdělte opět dívce.

Jděte na jih a promluvíte si s chlapíkem v první místnosti, poté s Guntherem a nakonec s prezidentem Tandim. Nabídněte mu svoji pomoc. Nyní opusťte město směrem na Vault 15 (lokaci byste měli již vědět, popřípadě vystopujte chlapíka, co vám ukradl auto, kupte ho od něj zpět a nechejte si ho upgradovat).

Vault 15

Většina místních usedlíků, vyjma jedné ženy, s vámi nebude zatím komunikovat. Řekněte jí, že si chcete promluvit někde v soukromí, a pořádně ji vyzpovídejte. Stopujte a přesvědčte slečnu ve zbroji, aby vás pustila dál (že zachraňujete malou dívčenko). Strážci řekněte, že hledáte malou dívčenko a

vezměte si klíč. Odpastěte dveře a zachraňte dívku. Vraťte se k její matce a šéfovi usedlíků doporučte, aby se připojil k NCR (předtím musíte zabít šéfa banditů), a získáte klíč do Vaultu. Všem banditům ve Vaultu tvrděte, že jste nováček. Ve druhém patře opravte generátor. Ve třetím zabijte padoucha a s ním i ostatní bandity. Měli byste získat počítačovou součástku pro Tandiho, holodisk říkající, že bandité měli špióna v NCR a lokaci Vaultu 13. Zeke nyní bude souhlasit s přijetím pravidel NCR.

NCR (opět)

Pokecejte si s Tandí a řekněte jí o špiónovi. Gunther vám vyplatí odměnu.

Vault 13

Obývají ho inteligentní Deathclawové (známí z předchozího dílu hry). Prvního z nich se zeptejte na GECK a požádejte o povolení ho hledat (potřebujete voice recognition modul). Jděte do třetího patra, klikněte na terminál a vyberte volbu k otevření (použijte na něj voice recognition module). Pokud máte zájem a místo ve skupince, můžete naverbovat Gorise. Sice jako Deathclaw nemůže nosit žádnou zbroj, ale v boji na blízko je docela vítaným a silným spojencem. Velmi pečlivě prohledejte všechna patra a pakujte si torny, jak to půjde. Hlavně se ujistěte, že jste našli NavCom součástky, které přijdou vhod o něco později. V jednom z šatníků mimo jiné najdete onen posvátný a vámi hledaný GECK a před odchodem z Vaultu se ještě zastavte na slovíčko u Mother „Deathclaw“ a u Grunthara. Poté vám již nic nebude bránit v návratu do rodné vísky.

Arroyo (podruhé)

Zde toho již moc na práci mít nebudete. Pouze si promluvte s Hakuninem a vesnici opět opusťte. Nyní by vaše cesta měla směřovat za nějakými zkušenostmi, protože nadcházející boje budou docela tuhé. Na východ od Vaultu 13 se nachází vojenská základna, kam zamiřte na návštěvu.

Military Base

Známa již z prvního dílu hry. V této lokaci vás očekává celá řada docela náročných soubojů. Velmi pečlivě prohledejte každý metr základny, protože obsahuje poměrně velké množství velice zajímavých předmětů (jmenujme vynikající Gauss Pistol). K tomu, abyste se dostali dovnitř, použijte železnou tyč (metal rod) na vagón na kolejích a použijte výbušninu na tyč. Na mutanty můžete používat lektvar od vědce z NCR (doporučuji použít na Grundela). Před použitím výtahu budete muset opravit generátor. Po vyčistění vojenské základny si to zamiřte do základny banditů (na jih od Vault City).

Raiders' Base

Zabijte všechny bandity, seberte a přečtěte si tři „dog-tagy“, a otevřete sejf. Bezpodmínečně si vezměte a prostudujte jejich účetní knihu. Poté otevřete bránu na jihu a projděte zapastěnou lokací a opusťte jeskyni následujícím východem (pro splnění questu je to důležité).

Vault City (zase jednou)

Pokud jste získali účetní knihu z předchozí lokace a Bishopův data disk, navštivte První Obyvatelku Lynette. Mimo obdržených zkušeností dostanete nový quest (donést disk Westinovi z NCR). U doktora vám nyní doporučuji podstoupit operaci za účelem získání nějakých bojových implantátů (sice je to docela nákladné a bude vám sníženo charisma, ale stojí to zato, jinak jste mrtví - mimochodem k tomu musíte opravit přístroj v nemocnici, pokud jste tak neučinili už předtím..).

NCR (opět)

Schovejte zbraně a s diskem jděte navštívit Westina. Po krátkém rozhovoru vám věnuje další disk určený pro Lynette.

Vault City (a zase)

Dejte holodisk Lynette a zajděte si pro odměnu. Dokončete všechnu potřebnou práci ve městě a vydejte se do San Francisca (jděte do vojenské základny umístěné na západ od Vaultu 13, poté na západ k oceánu a na sever podél pobřeží, nemůžete to minout).

San Francisco

Hned po vstupu můžete pomoci jednomu ze dvou bojujících chlapíků (Dragon je dobrý, Lo Pan padouch). Budete muset postoupit několik soubojů, na jejichž závěru vás bude očekávat padouch Lo Pan (hraje falešnou hru a v polovině zápasu na vás vyndá zbraň). Poté, co se vám ho podaří zabít, si jděte promluvit s Dragonem.

Promluvte si se strážcem poblíž budovy Ocelového Společenstva a budete požádáni o jakési plány z Navarra.

Jděte na sever a pokud budete mít zájem, zabijte všechny vetřelce. Promluvte si se Suze a sledujte ji po schodech nahoru. Poté jděte dolů a promluvte si s ní i s jejím přítelem. V baru vyzpovídejte kapitána a dozvíte se, že vám ještě schází Tanker Fob komponenta a benzín (NavCom už máte z Vaultu 13).

V „Hubologists“ lokaci řekněte, že máte dopis pro AHS-9. Celebrit uvnitř se zeptejte, co je dělá celebritami. Z terminálu vytáhněte „továrnu na peníze“ v podobě kostela v New Renu a že AHS-9 nemá žádné výčitky ohledně zneškodnění všech lidí, kteří s ním nebyli od začátku. V ChinaTownu si můžete koupit nějaké Tesla zbroje, dobré proti plasmovým zbraním.

Navarro

Po příjezdu zjistíte, že pouštní stanici hlídá jeden chlapík. Prozatím se ho nesnažte vyprovokovat, protože cesta do Navarra vede několik. Můžete jít například na sever a trochu si zabojet, nebo na západ, přes díru v zemi a použít modrou kartu z Gecka (pokud ji ještě máte). Nebo můžete chlapíka zabít, protáhnout se poklopem, zabít velitele a sebrat Tanker Fob (jakmile otevřete modrou kartou dveře, deathclaw uteče a nebude se moci stát členem vaší party).

Na povrchu si nezapomeňte vzít plány (vertibird plans), elektrický motor a K-9 motivátora (možno použít k aktivaci psa dále).

Je vysoce pravděpodobné, že existují ještě další způsoby získání Tanker Fobu, takže se nebojte experimentovat.

San Francisco (opět)

Jděte do tankeru a použijte Tanker Fob na dveře. Poté jděte po schodech nahoru a opravte NavCom (použitím NavComu z batohu). Poté jděte zpátky do města, promluvte si s chlápěkem poblíž Ocelového Bratrstva a dejte mu plány z Navarra (a budete moci vyrabovat jejich základnu).

V paláci ve východní části můžete benzín vykšeftovat za power armor, nebo se nahackovat do systému a přesměrovat ho na vlastní pěst. Emperátor vám dá za úkol někoho zabít, pokud požádáte jeho. Poradce vás rovněž požádá o plány. Dejte je jedinému vědci, který je přijme, a promluvte si znovu s poradcem. Bude chtít zabít AHS-9 za únos dětí. Postarejte se o něj, ale počítejte s docela velkou bitkou (všichni ostatní se do vás pustí, takže budete muset zabít celé hafo bytostí včetně cílového AHS-9).

Po splnění úkolu vám poradce řekne heslo k terminálu, kde si budete moci přesměrovat benzín na vlastní pěst.

Nyní pokud jste připraveni na nějakou akci, tak z kapitánovy kanceláře aktivujte tanker a nechejte se jím unášet (bude vás očekávat závěrečná lokace, čili si předtím vyřešte nedokončené questy a řádně vybavte družinu kvalitní municí).

The Enclave

Rovněž jako v Navarru i zde existuje několik způsobů, jak dosáhnout cílového řešení. Doporučuji vám v prvním patře zanechat své spojence a využít je až při souboji s hlavním bosem.

V prvním patře se nalogujte do počítače a nahrajte si tolik uživatelů, kolik bude možné (patrně to závisí na vaší inteligenci) a poté si je s pomocí PIP-boye prostudujte.

Při sestupu likvidujte všechny protivníky (vyjma zajatců samozřejmě) a sbírejte všechny artefakty (při zpáteční cestě již nebude tolik času).

V druhém patře se dostaňte přes zapastěné bludiště (lepší než zjišťování poslušností je odpastění a následné vypáčení dveří). V patře pod bludištěm zjistíte presidentovo heslo.

Promluvte si s vědcem a pokuste se ho přesvědčit, že mutanti na povrchu jsou rovněž lidé (pokud se vám ho nepodaří přesvědčit, nahrajte si pozici a zkuste to znovu).

V následující úrovni to kompletně vystřílejte, použijte výbušninu na hlavní počítač a uhánějte zpět nahoru (cestu si můžete zkrátit dveřmi, které se otevřeli v „presidentské“ úrovni.

Nahore vás již bude očekávat obrovský mutant Santa. Použijte terminál, aktivujte volbu „counter-insurgency option“ a zlikvidujte ho. Fofrujte do lodi a vychutnejte si závěrečnou animaci. Právě se vám podařilo dotáhnout do konce Fallout 2, dejte si deset minut ticha, protože takováhle pařba si to zaslouží!

Chalid Himmat