

SŁOWO OD TŁUMACZY

Praca nad tym tłumaczeniem była ciekawym doświadczeniem. Udowodniła nam, że angielski wcale taki łatwy nie jest, jakby to się mogło wydawać. Postanowiliśmy użyć oficjalnych polskich odpowiedników nazw własnych, a więc zamiast np. Vault City mamy Kryptopolis (jakkolwiek śmiesznie to brzmi). Tłumaczenie może zawierać błędy, pomimo usilnych starań, mających na celu ich wyeliminowanie (niezapomniane konferencje na GG z Holdenem i debaty nad słówkiem „scavenge”). Jeśli zauważycie jakiś błąd, dajcie nam znać.

Chciałbym podziękować wszystkim osobom zaangażowanym w ten projekt. Dziękuję owsiance, bo to on wyszedł z pomysłem reaktywacji tłumaczenia. Wcześniejszy śmiałek, który się tego podjął, zniknął na Pustkowiach w niewyjaśnionych okolicznościach. Owsianka przyczynił się także do oszczędności związanych ze zużyciem prądu w moim mieszkaniu. Dzięki temu, że w Wordzie podkreślał tekst oryginału takim oczojebnym żółtym, nie musiałem palić światła w pokoju. Podziękowania dla Holdena, który dał nam własne miejsce na forum na potrzeby projektu i miał dużo cierpliwości... Szacunek należy się Jasiowi a.k.a. nw (nie wiem... jak odmieniać jego nick), którego nadprzyrodzona znajomość interpunkcji pozwoliła na poprawienie jakości naszego tłumaczenia. No i dziękuję mimo wszystko Delvisowi, którego jednak dopadł „zapierdol” i niestety nie mógł nam pomóc, jak deklarował na początku.

10 marca 2009 Uqahs

Wcale nie wydaje mi się, żebym cokolwiek w związku z tą Biblią zrobił. Aczkolwiek nie zadawajcie się nigdy z typami, którzy ją tłumaczyli. Po pierwsze nie potrafią używać przecinków, a po drugie ich psychika już na pewno jest wypaczona.

10 marca 2009 n.w.

Jestem jak Chris i was nienawidzę!

10 marca 2009 Holden

Do tłumaczy wolnego świata! Zjednoczcie się przeciwko korekcie, albowiem cenzura jej na imię!

Do korektorów wolnego świata! Nie idźcie tą drogą!

Do czytelników wolnego świata! Myślicie że to dla was? To tylko po to, żeby dop****olić korekcie.

10 marca - 2009 owsianka

PS. Delvis, jeśli to czytasz, daj nam znać, że żyjesz.

Tłumaczenie: Uqahs, owsianka, Holden. Skład: Uqahs, nie wiem. Korekta: wszyscy :)

BIBLIA FALLOUTA 6

10 lipca 2002?



POWRÓT Z MROŹNEJ PÓŁNOCY... PRZYNAJMNIEJ CHWIŁOWY

No cóż, sprzedałem swoją duszę, tworząc dziennik projektanta Icewind Dale 2 i przehandlowałem go za trochę czasu na zrobienie następnej aktualizacji do Biblii Fallouta. Nie wiem kiedy pojawi się kolejna. Zależy to od postępu prac nad Icewind Dale 2.

W każdym razie witam w szóstej aktualizacji Biblii Fallouta. Jeżeli przegapiłeś którąkolwiek z poprzednich, zajrzyj na główną stronę Black Isle (www.blackisle.com), przewiń w dół i kliknij na sekcji „Read More News Here” (i przewiń w dół lub użyj funkcji szukaj hasła „Fallout”). Pierwsze trzy części zostały zebrane razem w „Aktualizacji Zero” (*znana jako Fallout Bible Sekcja 0 – przyp. tłum.*) (enigmatyczna i złowieszcza nazwa, czyż nie?). Czwarta i piąta część istnieją samodzielnie, ponieważ to niewielkie, ale śmiałe aktualizacje, które są bliskie mojemu sercu.

Dla tych, którzy jeszcze żadnej nie widzieli, Biblia Fallouta to zbiór nieopublikowanych materiałów i smaczków do Fallout 1 i Fallout 2, zebranych w jeden dokument, aby fani mogli rzucić na nie okiem. Termin „Biblia” jest mylący, ponieważ nie ma ona tworzyć nowej religii, czy też być słowem jakiejś świętej mocy – to po prostu termin, który ukradłem Chrisowi Taylorowi (Fallout 1, Fallout Tactics), który najwyraźniej ukradł je jakiemuś koleśowi, zwaćemu się Dan Wood, który raz do mnie w pracy zadzwonił. Biblia Dana Wooda i ta Biblia to dwie różne rzeczy. Ta jest pisana dla zabawy. Nie jest to też chwyt marketingowy, mający na celu podbicie sprzedaży Falloutów, głównie dlatego, że robię to dla fanów, którzy mają już grę za sobą, a chcieliby się dowiedzieć co działo się za kulisami, lub co nigdy nie weszło w życie. Nie krępujcie się formułować dowolnych teorii spiskowych na temat tego akapitu.

Część informacji w tej aktualizacji brzmi jak przepisana z brudnopisu, więc jeżeli znajdziecie jakieś błędy lub chcielibyście czegoś więcej, piszcie na Cavellone@blackisle.com, a ja zobaczę, co da się zrobić. Nie mogę obiecać, że natychmiast odpiszę na wasze maile (zwłaszcza że mam Icewind Dale 2 na karku i usilnie próbuję zabarykadować biuro przed nieoczekiwanymi ostrzałami artyleryjskimi Josha Sawyera), ale postaram się nimi zająć pewnie podczas weekendu.

Krótkie, szybkie pytania mają krótszy czas oczekiwania, bo jestem leniwy. Więcej na temat znajdziecie poniżej.

Niektóre fragmenty tekstu mogą brzmieć ogólnikowo, spowodowane jest to tym, że jestem zmęczony. I pomyłony.

Dzięki za wspieranie Fallouta.

Chris Avellone @ Black Isle Something Or Other

WSTĘP

Okej, zawsze zaczynamy listą. Oto i ona!

1. Jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące Biblii Fallouta wysyłajcie na Cavellone@blackisle.com.

Zanim coś wyślesz, pomyśl, przeczytaj punkt 2. poniżej, a następnie „Pytania, Na Które Nie Odpowiem”

Serio.

2. Propozycje materiałów do umieszczenia w Biblii, sugestie na temat falloutowych melodii z lat 50-tych, komentarze na temat przewagi pnpRPG nad cRPG, pytania o wydarzenia związane z Falloutami i propozycje na temat dobrych materiałów źródłowych są mile widziane, ale jest wiele rzeczy, na które nie mogę lub nie chcę odpowiedzieć, bo jestem zajęty i was nienawidzę. Są to m. in.:

- Wskazówki czy też solucje do gry. Jeżeli potrzebujesz czegoś takiego, szukaj na tablicy ogłoszeń Black Isle:

<http://feedback.blackisle.com>

Tam, w jakieś 15 sekund, ktoś odpowie i pomoże w rozwiązaniu problemu. Czasami odpowiedź będzie złośliwa i sarkastyczna oraz poprzedzona określeniami typu „głupol” albo „głab”, ale ją dostaniesz. Tak więc, niech usłyszają twój głos.

- Obsługa techniczna. Jeżeli masz jakieś problemy z płytami z Falloutem lub innymi grami Interplay, należy skontaktować się z biurem obsługi klienta Interplay pod jednym z poniższych adresów:

Problemy techniczne:

suport@interplay.com

Inne pytania dotyczące produktów Interplay, oprócz wskazówek i podpowiedzi:

orderdesk@interplay.com

- Udzielanie odpowiedzi na pytania dotyczące czegoś innego niż Fallout 1 i 2. Nie jestem w stanie odpowiedzieć na pytania o Fallouta 3. Nic takiego nie jest w produkcji. Przysięgam na życie Josha Sawyera, że już nigdy nie odpowiem na to pytanie. Więc odczepcie się.
- Czytanie opowiadań i materiałów dla Fallouta stworzonych przez fanów.
- Dostarczanie jakichkolwiek informacji, solucji, porad albo wsparcia dla serii *Baldur's Gate*, *Icewind Dale I (lub II)*, *Planescape: Torment*, *Dark Alliance*.

3. Dziękuję wszystkim, którzy przysłali muzykę. Jeżeli masz cokolwiek co trafia do ciebie równie dobrze co Falloutowe dźwięki lat '50, ślij na adres wymieniony w punkcie 1. Zawsze szukam nowych kawałków.

4. Wiele pytań tkwi w moim archiwum. Jeżeli nie widzisz tutaj swojego pytania (zwłaszcza jeśli zadałeś je niedawno), nie zapomniałem o nim. Pewnie jeszcze do niego nie dotarłem, bo JESTEM NAPRAWDĘ BARDZO, BARDZO ZAJĘTY.

5. BTW, jeżeli ktoś ma linka do strony Unwashed Villagers (jeżeli jeszcze istnieje), to dajcie znać. Muszę się upewnić, że nie są kłamstwem uknutym przez Dave'a Hendee.

6. Sebastien Caisse jest naszym **Wielkim Zwycięzcą #1** od czasu Magicznej bili nr 8. Poszedł nawet o krok dalej, dostarczając pełną listę „Opowiedz mi o...” („Tell me Abouts”) do Fallouta 1, bo jest szalonym programistą i potrafi złamać Fallouta 1 jak zapałkę. Sebastian, szacunek. (Nie krępuj się i umieszczaj swoje odpowiedzi na tablicach Fallouta.) Jego kolejnym wielkim powodem do chwały jest to, że niekiedy odrzuca mi wysyłane do niego maile, co doprowadza mnie do obłędu i wykrzykiwania głośno jego imienia, zwykle podczas uprawiania seksu z moją dziewczyną.

7. Podziękowania dla **Michaela Jeppesena**, który również dał mi listę „Opowiedz mi o...”. Dzięki, Michael.

8. BTW, **Wielkim Zwycięzcą #2** w sprawie Magicznej bili nr 8 jest Gammons, wprawdzie nie był tak szybki jak Sebastien, ale udzielił tych samych odpowiedzi, wraz z poprawkami tekstu. Dzięki, Gammons. Tobie też składam hołd. Byli też inni, jednak znaleźli się na trzecim, czwartym, piątym miejscu itd. i nie mam ochoty ich wymieniać.

9. Jeżeli kiedykolwiek źle napiszę czyjeś imię odpowiadając na maila, trudno. Niektórzy z was mają „a” i „e” w dziwnych miejscach – może gdyby wasi rodzice nazwali was sensownie, nie byłoby problemu.

10. Jeżeli lubisz Fallouta, **Peter Nellmann** (który, jak zgaduję, jest FO-Tank’iem i jednym z dwunastu Mrocznych Apostołów sławy Fallouta) ma stronę, którą moglibyście chcieć przejrzeć:

www.geocities.com/fo_tank

Deadlus, „Człowiek Tysiąca Pytań”, też coś ma:

<http://fallout.gracz.net/fmc/ks/index.php>

Te linki mogą nie działać kiedy to pisze, ale jeszcze dzisiaj rano funkcjonowały. Strona Deadlusa wygląda całkiem fajnie, pomimo tego, że nie mogłem odczytać ani słowa, bo, jak mi się wydaje, jest po rosyjsku.

11. No i „Paweł”, jeżeli tam jesteś. Próbowałem odpowiedzieć na twój adres, ale dostaję odbitki (*mail z komunikatem błędu odsyłany przez docelowy serwer – przyp. tłum.*), więc chciałbym żebyś wiedział, że będę odpowiadał na twoje pytania w przyszłej aktualizacji, co pewnie prędko się nie zdarzy.

Teraz pozwólcie mi kontynuować bycie niepoprawnym.

PYTANIA, NA KTÓRE NIE ODPOWIEM

Jako dodatek do listy pytań, na które **odpowiem** tym razem, mam również listę pytań, na które **nie odpowiem** lub pytania, na które długo poczekacie. Wśród nich są:

1. Kiedy pojawi się Fallout 3?/Jak tam idzie praca nad Falloutem 3?/Słyszałem, że pracujecie nad Falloutem 3! Kiedy wychodzi?/Czy Fallout 3 będzie gotowy na gwiazdkę?/Czy Fallout 3 jest uwarunkowany ukończeniem Biblii?/ Planujecie sequel Fallouta 2?

Fallout 3 nie jest w produkcji.

Fallout 3 nie jest zależny od prac nad Biblią.

Biblia Fallouta nie jest chwytem marketingowym.

Zbieram te informacje, bo mnie to bawi oraz dlatego, że staram się przygotować na wydanie Fallout pnp (za darmo) w sieci. Dzięki wam i waszym opiniom warto to robić. W końcu dodatkowe 100 par oczu (i pochodni) nie zaszkodzi.

Przysięgam na życie Josha Sawyera, że nigdy więcej nie odpowiem na to pytanie. Jeżeli zadacie je w mailu, nie odpowiem na nie.

2. Co stało się z Chinami, Rosją i innymi obszarami poza terenem poznanymi w Falloutach 1 i 2?

Nie wiem. Mówiąc prawdę, nie za bardzo mnie to obchodzi – biorąc pod uwagę to, że jestem Odrażającym Amerykaninem żyjącym w Kalifornii. Obchodzą mnie tylko obszary w F1 i F2 i inne tereny, które mogły mieć na nie jakiś wpływ.

Co do reszty świata ("**ROW**") (*Rest of World, czyli Reszta Świata – dop. tłumacz*), nie ma nic na temat **ROW**, o czym nie wspomniano dotychczas w grach (dotyczy to również obszarów Ameryki Północnej i USA, których nie było w Falloutach 1 i 2). Czego bym nie napisał, byłoby to tylko gdybaniem i wymagałoby solidnych badań. To o wiele więcej niż jestem w stanie zrobić w weekendy, więc trochę czasu minie, zanim zobaczycie odpowiedzi na te pytania. Całkiem możliwe, że nigdy ich nie otrzymacie (odkrywanie, co się stało z innymi krajami mogłoby utrudnić potencjalnym kolejnym Falloutom stworzenie własnej historii dla tych regionów). Może później zmienię zdanie, jestem w końcu zmienny. Do tego czasu, tego pytania też mi nie przysyłajcie.

3. Jaka była historia USA/świata, przed znaną nam osią czasu zawartą w poprzednich uaktualnieniach?

Jak na razie nikt o to nie zapytał, ale pomyślałem że już teraz ubiegnę to pytanie. Fallout rozgrywa się w alternatywnej przyszłości. Nie będę umieszczał żadnych informacji jak i kiedy doszło do zmian – pozostanie to tajemnicą. Powiem tylko, że różnice wystąpiły po II WŚ i tak to zostawimy.

4. Gdzie były zlokalizowane inne krypty i jakie eksperymenty w nich przeprowadzano?

Odpowiedź na to pytanie mogłaby zniszczyć załączki przyszłych przygód, więc nie odpowiem.

5. Które miasta oberwały, a które nie?

Patrz odpowiedź na punkt 4. Jeżeli ktokolwiek będzie robił grę w uniwersum Fallouta, to jemu właśnie chciałbym pozostawić wolność wyboru, co dostało atomówką, a co nie.

PYTANIA, KTÓRE MOGĄ CHWILĘ ZAJĄĆ

1. Każde pytanie związane z planami i schematami pancerzy wspomaganych (Power Amor), robotów itp. zajmie trochę czasu. Prawdopodobnie nie będę się w stanie nimi zająć do czasu, aż będę miał więcej wolnego. Te modele i pomysły nie istnieją i musiałbym je narysować samemu albo molestować grafików z Black Isle. Mamy nowych artystów i jak na razie radzą sobie całkiem nieźle i udaje im się unikać moich sieci i wilczych dołów.

2. Jeżeli w mailu umieścisz więcej niż jedno pytanie, czas na odpowiedź wynosi coś koło jednego pytania na miesiąc (*1 Avellone = 1 miesiąc/1 pytanie – tłum.*), bo jestem leniwy i was nienawidzę. Jeżeli zmieścicie się w jednym, mniejszym pytaniu, sprawicie mi wielką radość.

SEKCJA: TORMEM W TWARZ

Witam w dziale przeznaczonym do obrzucania mnie tortem, czyli ucierania mi nosa za pomyłki. Biorąc pod uwagę to, jak się sprawy mają, możliwe że dział będzie pojawiał się regularnie.

Vesuvius poprawił mnie w sprawie uruchomienia ZAX'a, tak więc poniżej znajduje się poprawiony wpis z tabeli chronologicznej Fallouta 2 datowany na 11 lutego 2002r.:

2053			Do sieci wchodzi stworzony przez Vault-Tec ZAX 1.0. Z początku prototyp systemu zarządzania kryptami został przekazany rządowi USA, aby pomóc Ministerstwu Energii zbierać i analizować informacje o surowcach. W ciągu roku został przejęty przez armię do walki z plagą i do rozwoju taktyki wojskowej; inna wersja, ZAX 1.2 zostaje skonstruowana dla West Teku (patrz niżej).
-------------	--	--	---

Oskar Liljeblad wskazał kolejną pomyłkę w chronologii:

Spójrzcie na te dwa akapity tabeli chronologicznej z Biblii Fallouta z 11 lutego 2002r.:

10 Maja 2162: Koniec Fallout 1: Mieszkaniec Krypty wraca do Krypty 13 - tylko po to, aby usłyszeć "jesteś bohaterem i musisz odejść". Kilku mieszkańców krypty, pod kierownictwem Lydii, przywódczyni odłamu "powrotu na powierzchnię" (return to the surface) razem ze swoimi popiecznikami Theresą i Lyle, podążają za nim wkrótce potem.

12 Maja 2165: Mieszkaniec Krypty zdejmuje swój kombinezon (Vault suit) i od tego dnia nie zakłada go już ani razu.

Pytanie brzmi, co się stało przez te 3 lata między rokiem 2162 a 2165? Być może 12 maja 2165 jest błędną datą (może powinno to się stać 2 dni po wygnaniu mieszkańca krypty)?

2162	maj	12	Mieszkaniec Krypty zdejmuje swój kombinezon (Vault suit) i od tego dnia nie zakłada go już ani razu.
2162	lipiec	10	Mieszkaniec Krypty kieruje się na północ razem z małą grupką uciekinierów z krypty i kilkoma mieszkańcami Pustkowi, zakłada małą wioskę - Arroyo.

Dzięki, Oskar. Jeżeli wy (albo ktokolwiek inny) zauważycie jakiś błąd, nie wahajcie się mnie powiadomić. Najlepiej opiszcie go na forum, zamiast wysyłać do mnie email, który przeczytam dopiero po kilku dniach.

PYTANIA I PYTANIA

Tym razem standartowa porcja pytań. Nie patrzcie na pomieszaną numerację – olałem to po ogniu zaporowym pytań Deadlusa.

Oto komentarz od **CoolJiggily**:

0. Zdziwiłem się kiedyś, tuż po tym jak zabiłem szpona śmierci w Navarro (chyba Xarna). Użyłem broni energetycznej i miałem krytyczne trafienie, typu „cel upuszcza wszystko i ginie”. Odpadł mu pazur, którego używał. Wyglądał jak fioletowy (może niebieski) kwadrat z białym napisem „deathclaw weapon2” (lub coś w tym stylu). Ten przedmiot okazał się niezła białą bronią. Masz na ten temat jakąkolwiek wiedzę?

W większości naszych RPGów (tak w Falloutach jak i w grach opartych na Infinity Engine) wyposażamy potwory i NPCów w „niewidzialne bronie”, które symulują ich ataki. Przedmioty te powinny zniknąć po ich śmierci, ale jeżeli uderzysz za mocno i za szybko, by komputer sobie z tym poradził, bum, postacie mogą je upuścić.

A więc to jest cała tajemnica. I droga do uśmiercenia Xarna. Nieźle, ty wielki wybawco świata, ty.

Pierwsze z wielu pytań od **Deadlusa** to próba oczyszczenia mojej skrzynki pocztowej:

1a. Wiem, że Enklawa nie istniała nawet jako pomysł w FO1, ale występuje w FO2 i pomyślałem, że może macie gotową historię “dlaczego Enklawa nic zrobiła nic w sprawie Mastera”, której nie umieściliście w grze z jakichś powodów!

Nie, nie było żadnej historii, o ile mi wiadomo - Cain z ekipą wymyślili Enklawę, mogli mieć jakieś powody, dla których nic nie zrobili z Masterem. Mogło być tak, że Enklawa była aktywna jedynie w północnej Kalifornii, a poza tym niewiele osób wiedziało poczynaniach Mastera w południowej Kalifornii.

1b. Ech, zgaduję że muszę być cierpliwy.....BTW. Wiem, że odpowiedziałeś na jedno (tylko jedno, najmniejsze) z moich pytań! BTW2. W tankowcu był martwy koleś z Krypty 13, tuż przy wrotach schronu. Jak się tam dostał bla bla bla (wiesz co dalej)? BTW3. Jak obcy i inne stwory dostały się na tankowiec??? Zakradły się czy jak?? Miałem jeszcze inne pytania, ale je zapomniałem :), a i ten koleś, Ed (You see Ed, Ed is dead) ma być kolejnym żartem, podobnie jak Leonard Boyarski?

Koleś w kombinezonie krypty na tankowcu: Nieznany. Możliwe, że był to testowy obiekt wypuszczony z Enklawy, kiedy ta była w posiadaniu tankowca lub podróżnik z Kryptopolis. Jego pochodzenie nigdy nie zostało określone w dokumentacji.

Obcy, wisielce i centaury zostały umieszczone na tankowcu ze względu na to, że potrzebowaliśmy większych brzydali w tankowcu pod koniec gry. Najpewniej wpęłży do środka w poszukiwaniu legowiska, na długo zanim pojawiły się tam punki. Centaury i wisielce zbierają się – zwykle kiedy logika gry (niekoniecznie sensowna) tak nakazuje.

Ed – tak, to żart. Według **Chrisa Taylora**:

O chodzi z Edem? Zed nie żyje, mała, zed nie żyje. To z *Pulp Fiction*, ale to tylko część wyjaśnienia. Ed miał podwójne znaczenie: aby natychmiast pokazać, że zewnętrzny świat jest niebezpieczny i dać znać graczowi, że nie był pierwszym wybranym do wyjścia na zewnątrz. Ed został wysłany przed usterką water chipa i pozostały po nim już tylko kości.

Więc masz, co chciałeś.

1c. W podziemiach Broken Hills było (kolejne) ciało kobiety ze schronu :) (bez nóg :)). Domyślałam się, że to pieprzony szczegół, ale z niczego zawsze można wymyślić coś ciekawego :) (tylko proszę, zrób z niej kogoś interesującego a nie po prostu kogoś z kryptopolis!:)

Wybacz, nie było innych krypt w okolicy, a ona jest z Kryptopolis – jeden z wielu nieszczęśników z tego miasta, którzy nie potrafili dostosować się do ciężkiego życia na pustkowiach. Nie wiem, czy za życia miała w ogóle nogi.

1cc. W podziemiach Klamath znajdował się bot naprawczy, czy pochodził z vertibirda z pobliza kanionu, gdzie był drugi bot naprawczy?

Możliwe, lecz mało prawdopodobne (vertibirdy zwykle przewoziły tylko jednego Mr. Handy'ego). Musiał to być stary robot naprawczy z czasów, gdy Klamath Falls było prawdziwym miastem.

1d. W Redding było ciało (pod kamieniami) człowieka w schronowym kombinezonie, skąd on był i jak się tam dostał (i zginął)?

To kolejny frajer z Kryptopolis, pewnie przybył z jakąś karawaną. Mógł być również zbiegłym naukowcem lub robotnikiem z Enklawy, bo oni też nosili takie kombinezony, lecz jest to mało prawdopodobne.

1e. Na tankowcu w San Fran były drzwi do schronu, z której krypty pochodziły i kto je dostarczył na statek?

To nieoznakowane modele, miały być dostarczone gdzieś na zachodnie wybrzeże. Drzwi do schronów były używane nie tylko w kryptach, więc mogły być przeznaczone dla innego rodzaju obiektu. Całkiem możliwe, że znalazły się tam, ponieważ projektant musiał po prostu czymś wypełnić miejsce na tankowcu, a wrota, jako „złom” dobrze nadawały się do tego celu.

1f. Biblię zaktualizowano po raz kolejny i minęło sporo czasu odkąd wysłałem te pytania... (odpowiedz, proszę). A, i jedno nowe pytanie. Czy EPA i inne lokacje, które nie zostały dodane do FO2 w master.dat czy gdzieś, są skończone (ponieważ można podmienić istniejące miasta na np. EPA, ale nie miałem czasu tego sprawdzić)?

Nie – nigdy nie zostały ukończone. Zamieściłem oryginalny projekt EPA poniżej (sporo niżej), jeżeli chcesz go zobaczyć. Nie znalazłem nic o Abbey i Primitive Village.

1g. Jakim cudem ten koleś z New Reno Arms zdobył moduł rozpoznawania mowy Vault-Tec? I jak ten kolega Vica (z Kryptopolis) zdobył manierkę Krypty 13 (nie pamiętam, czy to było wytłumaczone w FO2)? A, i dlaczego Enklawa nie zrobiła nic w sprawie Mastera, po tym jak przejął kryptę pokazową Vault-Tec? BTW. Jak Master się poruszał, przecież jest wielką kupą gówna!

1. Moduł rozpoznawania mowy Vault-Tec: Dostał go od podróznego handlarza (Vic zdobył swoją manierkę w podobny sposób). Eldridge lubi kolekcjonować przedwojenne relikty i wrzucać je do piwnicy, aby zająć czymś Algerona. Ma także nadzieję, że ten dzieciak stworzy głowicę nuklearną, której będzie mógł terroryzować New Reno.

2. Ed – Handlarz Brahminów, mógł kupić manierkę od jakiegoś uchodźcy z Krypty 13, który opuścił ją zaraz po Mieszkańcu Krypty pod koniec Fallouta 1. Możliwe, że jeden z uchodźców handlował z nadzorcą jakiejś karawany, który ostatecznie sprzedał rzeczy Edowi. W każdym razie, to była fabularna marchewka na kiju i nie istnieje żadna dokumentacja na ten temat.

3. Enklawa nie istniała nawet jako pomysł w Fallout 1 (o ile wiem), więc nigdy nie brała udziału żadnych wydarzeniach dotyczących Fallouta 1.

4. Nie mam pojęcia jak poruszał się Master. Pewnie albo na wielkiej (parowej) ciężarówce albo karawaną, ale nie mam żadnych dokładnych informacji o tym jak się poruszał. Wątpię, żeby woził się karawaną, no może gdyby Grey był znacznie mniejszy i... mniej „rozproszony”, niż widzieliśmy go pod koniec Fallouta 1, co jest całkiem możliwe. Jednak brzmiał na cholernie nieźle zmutowanego w swoim dzienniku głosowym w Military Base. Może przelali go do beczki z odpadami i przewieźli w ten sposób. Nigdzie w F1 nie znalazłem wytłumaczenia – więc jeżeli ktoś jakieś znajdzie, zanim wyślę odpowiedź, dajcie mi znać.

Jedno od **Pasi Eronen** z Finlandii:

2. Chciałbym dowiedzieć się więcej na temat tworzenia gracza poza obszarem gry. Powodem jest to, że uczestniczę w kursie CS zatytułowanym „Środowiska nauki adaptacyjnej”. Na kursie pracuję razem z grupą kolegów nad modelowaniem gracza w grach komputerowych. Oprócz teorii, bardzo by nam pomogła wiedza, jak to jest robione w rzeczywistości – w prawdziwych środowisku gry.

Zwłaszcza w Fallout 2 występowały duże różnice w fabule, zależnie od drogi, którą wybraliśmy. Pamiętam, jak kiedyś poszedłem nieco makabryczną drogą, wykopując zwłoki i brnąć po trupach przed siebie. Na końcu to się nie opłaciło, chociaż zależy, jak się na to spojrzy... :) Wydarzenia na które natrafiamy, zwykle cieszą nas bardziej, gdy postępujemy etycznie. Według mnie, takie odzwierciedlenie poczynań gracza w otoczeniu gry było jedną z najlepszych rzeczy w Falloucie.

Jeżeli miałbyś trochę czasu, żeby odpowiedzieć i odkryć kilka sztuczek i technik użytych za kulisami, byłbym naprawdę wdzięczny!

Nie ma tu w rzeczywistości żadnych sztuczek, w większości to kupa ciężkiej pracy (aczkolwiek zabawnej).

Zasadniczo (jako przykładu użyję rozmowy z NPC) musisz stworzyć dialog, który zawiera w sobie trzy do czterech kwestii. W różnych momentach przeprowadzasz testy postaci, żeby zobaczyć, dokąd zmierzać będzie rozmowa (na przykład, jeżeli masz niską Inteligencję (Intelligence), pójdziesz jedną drogą, jeżeli Retoryka (Speech) jest wysoka, idziesz drugą, jeżeli masz przy sobie broń, jeszcze inną, i tak dalej). To dużo pracy i wymaga stworzenia wszystkich 3-4 ścieżek do końca, by każdy typ postaci otrzymał inne doświadczenie.

Dla questów robisz to samo – tworzysz (przynajmniej) 3 różne drogi, by gracz o różnych umiejętnościach mógł je rozwiązać.

Nie wiem, czy znana ci jest książka “Wybierz swoją własną przygodę”, ale do tego właśnie sprowadza się gra – to jest wielkie wybranie swojej własnej przygody, gdzie twórcy starają się zaplanować każdą potencjalną ścieżkę, którą może wybrać gracz, zawierając w niej jak najwięcej szczegółów (*path the player can take in as much detail as possible – nie do końca oddaje sens tego zdania*). Logika gry i warunki tworzenia zwykle przeszkadzają graczowi w stworzeniu rozwiązań oferujących tak dużą swobodę, znaną z gier pnp.

Jedno od **Richarda M. Lippincotta**:

3. Być może jesteś w stanie mi powiedzieć, czy Fallout jest umieszczony w alternatywnej linii czasu czy też nie. Przez alternatywę, mam na myśli świat, w którym pewna część historii różni się od tej jaką znamy. Wydaje się, że fani są skłonni wierzyć w tę wersję. Ktoś, kto twierdzi, że „jest w temacie” i mówi, że widział oryginalną dokumentację dla pierwszej gry, potwierdzającą ten pogląd. W każdym razie, nie znalazłem na to dowodów w Biblii Fallouta.

Fallout ma miejsce alternatywnej rzeczywistości. Nie ma żadnej dokumentacji na temat tego jak i kiedy doszło do zmian (i nigdy nie będzie to opisane w Biblii Fallouta – patrz wyżej), ale do nich doszło. Musisz wziąć to uwierzyć.

Sebastien Caisse (WIELKI ZWYCIEZCA #1) przysłał mi sprostowanie:

4. John Deily wspomina, że on [Melchior] otrzymał swoje zwierzaki z zewnątrz... tylko czy one nie są zamknięte w środku?

Nie, to moja wina (John jest niewinny). Zapomniałem, że Enklawa zapieczętowała bazę. Zwierzaki Melchiora pochodzą pewnie z (teraz zawałonych) bocznych jaskiń w Military Base (jak te zmutowane kretoszczur kręcące się po okolicy). Wybaczcie. Muszę zbadać Military Base dokładniej. Jak znajdę coś innego, dam znać.

Pytanie od **Steelface the Hunter**, który ma straszne imię:

5. O co chodzi z tym skanerem siatkówki w dokach San Francisco i tymi wszystkimi ludźmi mamroczącymi o jakiejś łodzi podwodnej.

Skaner był na pokaz. Co do łodzi podwodnej, to dłuższa historia.

Jak wspomniałem, w Fallout 2, Shi (dokładniej Dr. Fung) mówi, że są potomkami załogi chińskiego podwodnego okrętu atomowego (Shi-huang-ti – resztki, które pomogły w zbudowaniu pałacu w San Francisco).

Łódź podwodna miała odgrywać większą rolę w Fallout 2, ale porzucono ten pomysł, gdyż gra i tak była już zbyt duża. Miał to być po prostu kolejny etap w queście doprowadzania tankowca do porządku – w zasadzie ten stary chiński okręt podwodny był pogrzebany w wodach San Francisco i w razie wykrycia amerykańskiej jednostki znajdującej się w pobliżu miał uruchomić zautomatyzowane systemy obronne, i ZNISZCZYĆ obiekt. Tak więc, waszym celem było znalezienie jakiegoś kodu rozbrajającego, zanim można by bezpiecznie wyruszyć tankowcem do Enklawy.

Nieuchronne pytanie **Buda Kleina**:

6. W poprzedniej Biblii wspomniałeś, że stosunek ilości samochodów do liczby mieszkańców w RNK to 1:200. Jeżeli było tak wiele działających samochodów w RNK, to gdzie one są.

One tam są. To logika gry. Nie widzisz ich z tych samych powodów, dla których RNK ma tylko trzy mapy, 1 radnego/senatora i coś koło 40-50 ludzi w obrębie miasta. To dlatego Chop Shop w New Reno istnieje, a żul z okolic RNK oferuje pilnowanie samochodu, zanim się z jakimś pojawiasz, i powód dla którego RNK zbudowało garaż w Shady Sands.

Więc aby wytłumaczyć logikę gry, w tym przypadku nie ma nic szlachetnego w budowaniu własnego samochodu, jeśli możesz jakiś ukraść albo ktoś inny w mieście ma jeden. Cytując jednego z twórców (mnie): „nie ma powodu, dla którego gracz chciałby podjąć cholernie ciężki quest, aby wyremontować własne auto, skoro może podkraść jedno miejscowym.” Ostatnia cześć jest szczególnie prawdziwa, uwzględniając masowe morderstwa w miastach możliwe w obu Falloutach.

I zanim wyobrazisz sobie zasuważące wszędzie dookoła czołgi i jeepy, z zamontowanymi ciężkimi karabinami maszynowymi, musisz wiedzieć, że w większości to tylko stare traktory i złom pokroju taksówek, starych autobusów, pługów śnieżnych, a nawet starego sprzętu budowlanego. Jest możliwe, że nawet stara, tajemnicza ciężarówka parowa, o której wspomniano w archiwach F1, wciąż gdzieś tam krąży. Karawany z Hub w czasie Fallouta 2 starały się poszerzyć swoje wpływy z handlu, a nowe pojazdy (i sposoby transportu, jak pociągi, łodzie, barki) były ochoczo poszukiwane w celu przewożenia dużych ilości towarów na większe odległości. Stara dobra ludzka chciwość może przenosić góry albo przynajmniej odbudować to, co potrafi. Gdy karawany dowiadują się o obecności Enklawy na północy, obiecują sobie dużo za zdobycie planów lataczy albo nawet działającego egzemplarza jednego z nich.

Jedno od **Steel Knight**:

1. W FO2, w losowym spotkaniu pt. “Café of Broken Dreams”, Tandi mówi, że Ian jest gdzieś w FO2, jeżeli to prawda, to gdzie jest?

Tandi to wielka kłamczucha. Ian początkowo miał być w Falloucie 2 (jako bardzo stary facet w Norze), ale pod koniec zrezygnowano z tego, ponieważ (według nas) było już zbyt dużo postaci znanych z pierwszej części. Jeżeli dam radę, dokopię się do jego starych dialogów.

Dwa (a później jeszcze cztery) od **Alberta**:

1. Kto miał psa wabiącego się Sasha, który pojawia się w easter eggu? W katedrze, na zewnątrz był pies, do którego nie można się dostać ale jego opis mówi że to syberyjski husky, wiernie czekający na powrót swojego właściciela. Potem w norze, jednym ze słów krzyczanym od czasu do czasu przez ćpuny było „Sasha!”. Który twórca gry miał Saszę?

Sasha była własnością Vince’a Denardo, jednego z projektantów w Interplay (nie pracował nad Falloutem, ale był przyjacielem wielu z nas – pracował m.in. nad „Conquest of the New World”). Myślę, że Dave Hendee powiedział:

Dave Hendee: Sasha to imię psa jednego z dawnych producentów Interplay, Vince'a Denardo. Nie pracował on nad Falloutem 1 i 2. Posiadanie psa gdzieś w jakieś formie w grze Interplay było swoistą tradycją. Sasha zwykle jest umieszczany w wśród specjalnych podziękowań albo w innych miejscach w większości naszych starych instrukcji.

2. Jak najeźdźcy trwali jako organizacja przez te wszystkie lata? Rekrutowali ludzi, czy też mieli własne dzieci? Pytam, bo nigdy nie widziałem żadnego ich dziecka i wygląda na to, że nie byłoby zbyt dobrzy w wychowywaniu dzieci i utrzymywaniu ich w zdrowiu.

To głównie z powodu logiki gry (tak jak to, że RNK ma 3 mapy, jednego radnego, itp.) Starasz się nie umieszczać dzieci w miejsca, gdzie dojdzie do strzelanin, ponieważ mogą się dostać w krzyżowy ogień i zanim spostrzeżesz, dostaniesz perka Child Killer. Dodatkowo, jeżeli posiadasz angielską wersję językową, dzieci zostały usunięte z powodu lokalizacji.

Ale jeżeli Fallout działałby się w prawdziwym świecie, dzieci najeźdźców by istniały.

Najeźdźcy poszerzają swoje szeregi dzięki technikom wywierania nacisku, uprowadzeniom podczas napadów, łamaniu woli niewolników i rekrutowaniu ich, a także posiadając własne dzieci. Swoją liczbę zwiększają także poprzez przyciąganie podobnych sobie osobników z pustkowi. Wiodą ciężkie życie, ale i oni w swojej bandzie mają niekiedy dzieci i rodziny, nawet jeżeli nie zawsze zabierają je na napady.

Ponieważ kiepskie pytanie nie może mieć dobrej odpowiedzi, mamy następne cztery od Alberta.

Zwiększyło się moje zainteresowanie najeźdźcami. Zastanawiam się nad ich kulturą (jeżeli można to tak nazwać).

Po pierwsze, umieszczę fragment starej dokumentacji stworzonej przez Scotta Cambella dotyczącej Żmij (Vipers). W Fallout 1 spotkałeś już Chanów (Khans), ale Żmije to druga strona medalu. Być może pomoże ci to odpowiedzieć na część twoich pytań – najeźdźcy są całkiem zróżnicowaną zbieraniną.

1. Jaką religię wyznają najeźdźcy lub w jakie przesady wierzą?

To zależy – nie ma jednej, wspólnej religii dla wszystkich najeźdźców. Niektórzy w ogóle żadnej nie wyznają (Chanowie), podczas gdy inni (Żmije) to fanatycy. Na niektórych obszarach w Falloucie, pojęcie „najeźdźcy” przenika się razem ze słowem „dzikusy”, więc otrzymujemy bandę dzikich najeźdźców, którzy mają wiele dziwnych zwyczajów, włączając w to zjadanie poległych przeciwników, czczenie starszyny, kult słońca/natury, itd. Przeważnie jednak najeźdźcy są po prostu brutalnymi dupkami proszącymi się o odstrzelenie.

2. Czy posiadają jakieś z istniejących kultur i zwyczajów? Wiem, że najeźdźcy postępowali jak wikingowie i Mongołowie.

I znów zależy to od bandy i regionu. Może to być coś tak prostego jak przeżycie najsprawniejszych, wśród których władzę nad wszystkimi sprawuje najsilniejszy (Garl), przez ewentualne kodeksy postępowania w stylu „nie poddawaj się prawu”, „nie zostawiaj świadków”, „nigdy nie targuj się z przywódcą karwany/miasta”, po rozbudowane rytuały (tak jak Żmije).

3. Co do tematu rodzin, czy najeźdźcy w ogóle zawierają związki małżeńskie (lub mają ich odpowiednik). Wspomniałeś, że mogą mieć rodziny, ale jeżeli oboje z rodziców są na akcji, kto opiekuje się dziećmi? Czy ktoś zostaje na tyłach?

Mogą brać śluby, jeżeli chcą uszanować prawo lub kierują się religią, ale inni po prostu wiążą się z towarzyszami albo mają tymczasowych partnerów, następnie ich zmieniają – okazynie, przywódca bandy wybiera jedną osobę z bandy (zwykle) płci przeciwnej. Niektóre bandy biorą kobiety i dzieci z miast na pustkowiach lub z karawan, co pomaga w utrzymaniu ich liczebności. Po czasie ci niewolnicy asymilują się w bandzie – często nie mają po prostu gdzie pójść. Dzieje się tak również wśród łowców niewolników.

Co do dzieci, jeżeli potrafią unieść broń i strzelać, czasami są zabierane z najeźdźcami, by uczyły się „życia” jak najwcześniej – w niektórych bandach pierwsza wyprawa jest dla dzieci rytuałem przejścia. Młodszy zostają z tyłu w obozowisku z kilkoma najeźdźcami. Nie wszyscy zawsze biorą udział w ataku.

4. Jak ograniczają przemoc i bójkę w obozach?

Zależy – niektóre obozy nie ograniczają, prawdopodobnie dlatego właśnie nie ma większych ilości najeźdźców przemierzających pustkowia. Zwykle obecność silnego przywódcy powstrzymuje zbyt częste wybuchy kłótni – lub pozwala na kontrolowaną przemoc, gdzie spory rozstrzygane są przed przywódcą, zwykle przy pomocy pięści lub noży. Ponadto, w interesie najeźdźców jest, aby się kontrolować – życie najeźdźcy jest wątle, a mąciwodami należy zajmować się szybko.

Dodatkowo część z nich może zaspokoić swoje brutalne rżędze w miastach i karawanach na które polują, co trochę pomaga. W przeciwnym wypadku, przemoc i walka sprowadzają się do walk na pięści i noże w obozie (zwłaszcza przy obecności alkoholu i narkotyków), podczas których albo nie odnosi się ciężkich ran albo są to walki na śmierć i życie, a przegrany jest pozostawiany by umrzeć na pustkowiach.

OGÓLNE O NAEJĘDZCACH

Według pewnej starożytnej dokumentacji projektu, którą, jak mi się wydaje, napisał Scott Cambell - jeden z pierwotnych twórców (wciąż sprawdzam czy to był on, więc będę musiał przejrzeć listę płac), miały właściwie istnieć 3 grupy najeźdźców: Szakale (*The Jackals*), Chanowie (*The Khans*) oraz Źmije (*The Vipers*). Nie tylko napadali na okoliczne miasta i karawany, ale polowali również wzajemnie na siebie – jak przeczytacie w opisach poniżej, ich zachowanie i zwyczaje w F1 dyktowały wybraną przez nich nazwę (lub były przez nią dyktowane).

Szakale: Pierwszy klan to typowa grupa szaleńców. Nie mają żadnych moralnych zasad, oprócz jednej: przetrwanie. Stosują taktyki walki w grupie by przewyższyć liczebnie swoich wrogów. To tchórzliwe mięczaki, więc nie zaatakuja, jeśli nie są pewni, że wygrają. Zbierają się w swojej kryjówce i walczą tam o łupy.

Źmije: Drugi klan to tajemniczy wyznawcy starożytnej religii (przynajmniej tak uważają). Zwykle wychodzą na zewnątrz jedynie w nocy, aby zapolować lub przygotować napad. Są niezwykle bezwzględni, gdy dochodzi do walki. Wynoszą dyskrekcję ponad siłę (*wynoszenie*

dyskrecji jest bardzo ciekawe xD - Holden). Zwykle noszą kościane noże zanurzone w jadzie żmii. Kiedy trucizna ta dostaje się do krwi, paraliżuje ofiarę. Większość tak złapanych ofiar jest zabierana z powrotem do kryjówki.

Chanowie: Ostatnia grupa jest prawdopodobnie najbardziej niebezpieczna. Prowadzą identyczny tryb życia jak wojownicy mongolscy, najeżdżający na miasta, paląc wszystko, czego nie mogą zabrać i zniewalają każdego, kto przeżył. Podróżują zwykle w małych grupach zwiadowczych, ale czasami przemieszczają się jako pełne grupy bojowe. Chanowie nade wszystko szanują siłę. Są chętni do walki, by dowieść klanowi swojej wartości, walczą w zwarcu za pomocą pięści bądź pałek. Chanowie noszą bardzo mało broni palnej (ponieważ ta jest dla tchórzy). Tylko najsilniejszy zasługuje na ich szacunek. Lider Chanów jest nim, bo nikt nie pokonał go w walce.

Interesujących rzeczą wymienioną w dokumentacji jest to, że wszystkie grupy najeźdźców prawdopodobnie pochodziły z Krypty 15. Jednak po jej otwarciu wyniosły się z przeludnionego schronu.

Wszystkie grupy oficjalnie istnieją w uniwersum Fallouta, ale w południowej Kalifornii, na początku Fallout 1, są tylko Chanowie. Garść Żmij, która przeżyła kampanię eksterminacji Rhombusa w 2155, uciekła na północ i wschód, podążając tą samą ścieżką co Szakale po tym, jak dostali po tyłkach od Chanów trzydzieści lat wcześniej.

ŻMIJE

Skupmy się na Żmijach. Ponownie podziękowania za to należą się Scottowi Campbellowi z Contraband Entertainment, jak sądzę. Kupujcie ich gry, a będziecie wspierać jedną z dusz rozwoju Fallouta.

BTW, w Falloucie 1 nie było żadnych wielkich, zmutowanych grzechotników, więc nie martwcie się tym, że je przegapiliście.

Przywódca Żmij, Asp, odprawia obrzędy i zarządza obowiązkami. Członkowie klanu będą wykonywać jego rozkazy, nawet jeżeli oznaczałyby śmierć. Asp jest zwykle w tym samym typie kościanego pancerza co inni, a dodatkowo nosi czaszkę węża ozdobioną piórami jako hełm i skórę węża jako pelerynę.

Żmije zawsze mają na sobie kościane zbroje. Ten pancerz, jak sama nazwa wskazuje, jest zrobiony z pasów kości obwiązanych dookoła ciała przy pomocy skóry. Każdy członek klanu Żmij ma prymitywne tatuaże na całym ciele. Kolczykowanie niestandardowych miejsc nie jest niespotykane. Żmije zwykle noszą ze sobą kościane noże, włócznie i czasami broń palną.

Kryjówka Żmij, albo jak sami mówią: “Świątynia”, to wiele małych budynków otaczających wielki dół. Dół ten jest miejscem odprawiania rytuałów religijnych. Ofiary są w nim umieszczane, a kilka wielkich grzechotników wypęłza na zewnątrz po swój posiłek. Nikomu nie udało się uciec, ale gdyby komuś się powiodło, Żmije puściły by go wolno sądząc, że taka jest wola wielkiego Węża.

Oprócz Aspa jest jeszcze wymieniona przynajmniej jedna osoba należąca do bandy Żmij, kobieta zwana Kobrą, „piwowar” klanu Viperów, odpowiedzialna za produkcję jadu węży (lub pobierania go od grzechotników), ma syna o imieniu Fang. Jej mąż zmarł dawno temu.

W oryginalnej dokumentacji projektu istniał zaczątek przygody dla każdej osoby, która skrzyżowała by swoją drogę z Garlem z Chanów – zleciłby zabicie Aspa i zabranie jego ceremonialnego hełmu i noża. Pomimo tego, że Garl woli bezpośrednie podejście, wie że Żmije dorównują Chanom siłą, i jeżeli Asp zostanie zabity, istnieje duża szansa na rozbicie Żmij.

Niechęć: Zarówno Chanowie jak i Szakale nienawidzą Żmij, silniejsza jest tylko nienawiść do siebie nawzajem, tak więc otrzymujemy uroczy krąg nienawiści.

Nota: Część z tych informacji jest oczywiście przeterminowana i w żaden sposób nie wpływa na wydarzenia w Falloucie. Załączam pierwotny tekst tylko po to żebyście mogli go zobaczyć w całej swojej chwale.

Tło historyczne: 64 lata temu, człowiek zwany Jonathan Faust poprowadził grupę 200 osób z przepelnionej krypty, na pustkowia zewnętrznego świata. To wtedy jego mała banda dotarła do małej oazy na środku pustyni. W środku oazy znajdowała się wielka jama, prawie jak krater. Gdy inni rozbijali obóz lub odpoczywali, Faust postanowił zajrzeć do dziury. Przywitała go ciemność.

Gdy zawołał go jeden z członków grupy, zaskoczony Faust odwrócił się szybko, pośliznął i wpadł do jamy. Zjechał w dół jakieś 20 stóp, a następne 20 spadał i na koniec złamał nogę. Kiedy leżał oszołomiony, pół tuzina olbrzymich grzechotników pełzło w jego stronę. Nie wiedząc czym były te stworzenia, Faust wpadł w przerażenie. Grupa na górze usłyszała głośny krzyk, a potem nic. Trzej inni poszli go szukać ale nigdy nie wyszli.

Mała grupa, bez lidera, uwięziona na środku pustyni bez jedzenia i wody, zdecydowała o pozostaniu w oazie, przynajmniej na krótki czas. Otwór przykryli brezentem, który przybili naokoło kolcami, w celu zamknięcia żyjącego tam koszmaru. Następnie rozbili obóz tak daleko od dołu, jak się tylko dało. Cokolwiek tam było nigdy ich nie niepokoiło.

Dni mijały. Najbardziej wpływowi z grupy dyskutowali nad tym co należy zrobić. Była rozmowa o przyłączeniu się do innych ze schronu. Była rozmowa o powrocie do schronu.

W ciągu tych czterech dni, prawie ¼ grupy albo właśnie umierała, albo już była martwa. Ci którzy przetrwali zatrucie promieniowaniem, byli zbyt słabi by podróżować, podczas gdy ci co przeżyli albo odeszli, albo zostali i pomogli bronić obozowiska przed pustynnymi stworzeniami.

W końcu, po tygodniu ci, którzy pozostali, zdecydowali się wyruszyć dalej. Zaczęli pakować swoje rzeczy, kiedy prawie niewidzialna postać wyszła z cieni. To był Faust, z wyjątkiem tego, że to nie był ich silny przywódca którego zapamiętali. Był blady i wyniszczony, oczy błyszczały jak w gorączce. Powiedział im, że kiedy był tam na dole, bóg odwiedził go i przekazał mu Prawdziwą Drogę. Powinni złożyć

ofiare dla Bogów Dołu, a dobrobyt i szczęście byłoby ich.

Oczywiście wszyscy byli sceptyczni. Niektórzy, wyjątkowo zbuntowani, mówili że Faust jest szalony. Gdy tylko Faust cierpliwie ich wysłuchał, zagwizdał, a za nim pojawiły się dwa wielkie grzechotniki. Uderzyły bez ostrzeżenia. Zaatakowały wszystkich w grupie, włączając w to Fausta, ale on tylko się śmiał kiedy węże kąsały jego ciało.

Kiedy słońce weszło następnego dnia, obydwie węże padły martwe z ręki Fausta. Połowa jego ludzi nie żyła, druga połowa była bliska śmierci, ponieważ jad zaczął krążyć w ich organizmach. Do południa większość byłaby martwa, ale około 40 z tych co przeżyli zatrucie, było na wpół szalonych przez skutki uboczne jadu. Faust, odporny na jad, pomógł pozostałym przez ten czas, który później był znany jako Wielkie Przebudzenie. Szeptał do nich, mówił im że Wielki Wąż oszczędził ich życia, aby mogli walczyć w Jego wielkiej sprawie.

I tak narodził się klan Żmij. Zdecydowano by dół stał się Świątynią oraz by następnie pójść na pustkowia i brać to czego było potrzeba od tych bluźnierców, którzy nie podążyli Wzniosłą Drogą Wielkiego Węża.

Kiedy Faust (lub Wielki Wężopiekun, jak był zwany) był zbyt stary by rządzić, jego syn, Asp, otrzymał świętą rolę przywódcy i Najwyższego Kapłana. Rządził od tamtej pory.

Strój: Żmije zwykle ubierają kościaną zbroję, z czerwoną szarfą, a ich elitarni wojownicy nazywani są Szkarłatnym Językiem.

Rytuały: Raz w miesiącu Żmije zapadają w głęboki trans poprzez niebezpieczną mieszalinę alkoholu i jadu węża (jeżeli ktoś się nie obudzi, stwierdza się, że Wielki Wąż uznał ich za nic niewartych).

Kiedy Żmije osiągają wiek męskości, otrzymują specjalną miksturę jadu grzechotnika. Ci, którzy umrą (lub są w śpiączce dłużej niż 7 nocy), są składani w ofierze Dzieciom. (węże w dole oficjalnie nazywane są Dziećmi Wielkiego Węża). Ci, którzy przeżyją trwające tydzień delirium stają się Wojownikami Węża (zwanymi również Wybrańcami).

Jest również miesięczny rytuał, gdzie Jad jest brany przez Najwyższego Kapłana i Kapłanki osady w małych ilościach, co wywołuje dziwaczne sny. Jest to tak zwany Czas Przywołania, ponieważ wielu twierdzi że widziało Wielkiego Węża przychodzącego do nich w ich snach.

Kiedy nadchodzi czas, by więzień został złożony w ofierze, jest on po prostu wrzucany do dołu o północy.

Camp Breakdowns:

The Pit/Dół: To wielki dół leżący w centrum obozu the Vipers. Obecnie przechowuje cztery wielkie grzechotniki. Każdy z nich jest stary i dobrze nakarmiony, ale wciąż są śmiertelnym zagrożeniem. Dół ma rozgałęzia na wiele

tuneli, w których gracz może odnaleźć starą laskę Fausta, jak i również wiele szczurzych nor. Jeden z tuneli kończy się tajemnym wejściem niedaleko gór, tak więc pomysłowy gracz mógłby go wykorzystać do ucieczki po zrzućeniu do dołu.

The Sanctuary/Azyl: Miejsce gdzie Asp sypia i zajmuję się zarządzaniem obowiązkami swoich ludzi. Jego towarzyszką, Najwyższą Kapłanką Wielkiego Węża, jest zawsze blisko. Nie mają dzieci. Miejsce spotkań jest długie i oświetlone rzędem pochodni. Tron na którym siedzi Asp zrobiony jest z czaszek i kości dwóch węży które Faust zabił podczas Wielkiego Przebudzenia.

The Cages/Klatki: Miejsce przetrzymywania więźniów. Położone na dalekim krańcu Oazy (nie mogą plugawić węży niewiernymi), jamy wykopane w ziemi. Wejścia do nich zrobiono z żelaznych krat wprawionych w kamienisty grunt oazy. Zwykle pilnowane są przez Szkarłatne Języki, elitarnych wojowników. Powodem dla którego ich pilnują jest to, że Klatki często służą do trzymania ofiar dla Dzieci.

The Hall of Ascension/Sala Wzniesień: To uroczysta kwatera wykorzystywana w Czasie Przywołań. Jest wykorzystywana do celów religijnych, oprócz ofiar dla węży, które odbywają się na platformie umieszczonej nad dołem.

Tak więc proszę bardzo – wszystko, co zdołałem wygrzebać o Żmijach. Formalnie istnieją w uniwersum Fallouta, ale różnią się od powyższego opisu tymi oto punktami:

- Żmije są z Krypty 15.
- Zmutowane węże istnieją w uniwersum Fallouta. Uważaj gdzie stawiasz nogi.
- Imię przywódcy Żmij jest nieznane, ale to on pierwszy odkrył halucynogenne właściwości zmutowanych żmij. Wstrzyknięcie komukolwiek innemu nierozcieńczonego jadu spowoduje śmierć lub śpiączkę.
- Żmije nie mają stałego miejsca pobytu. Podróżują po pustkowiach, z masą węży niesionych w ciężkim stalowym bębnie ciągniętym przez niewolników i braminy.

- Żmije opuścili Kalifornię Południową po dwóch wydarzeniach:

1. Porażka pod Hub w 2125: Nieudana próba napaści na Hub, w latach kiedy Hub powstawało, powstrzymana niemalże wyłącznie przez Angusa, założyciela Hub. Obrona Angusa spowodowała wycofanie się Żmij na północ, po czym włóczyły się po pustkowiach przez wiele, wiele lat, sporadycznie atakując karawany i mniejsze osady. Jednak około wczesnych lat pięćdziesiątych XXII wieku Żmije ponownie urosły w siłę dzięki złapanym niewolnikom i przewodnikom karawan, a następnie utworzyli bazę na złych ziemiach* (*Badlands – złe ziemie są obszarem położonym w środkowej Albercie, w zachodniej Kanadzie. W rzeczywistości, tzw. badlands rozciągają się wzdłuż doliny rzeki Red River, na południowy wschód od miasta Red Deer, przez miasteczko Drumheller, aż po granicę z prowincją Saskatchewan na wschodzie – tłum.*) na północ od Hub (i południe od bunkra Lost Hills). Prowadzeni przez religijny szal (i potrzebę zapewnienia większej liczby żołnierzy i uczniów), zaczęli najeżdżać częściej niż do tej pory, przyciągając uwagę Bractwa Stali. Bractwo wysłało kilka drużyn zwiadowców by namierzyli najeźdźców - było to niczym ćwiczenia prowadzone przez ojca Johna Maxsona, jako że Bractwo było przekonane, że małe

odziały żołnierzy w Pancerzach Wspomaganych wystarczą by poradzić sobie z grupą najeźdźców, nieważne jak dużą.

2. Prawie Wybici przez Bractwo Stali w 2155: Jedna z drużyn Bractwa znalazła Żmije i w czasie wymiany ognia, ojciec Johna Maxsona (który dowodził drużyną) został zabity zatrutą strzałą. Odpowiedź ze strony Bractwa była natychmiastowa. Paladyni prowadzeni teraz przez Rhombusa rozpoczęli kampanię na pełną skalę przeciwko Żmijom, namierzając i wybijając niemalże wszystkich członków klanu w przeciągu miesiąca. Garści Żmij udało się uciec na północ i na wschód w góry i nigdy więcej o nich nie słyszano.

W czasie trwania kampanii Bractwo wysłało kilku zwiadowców i emisariuszy do Hub by wysledzić członków Żmij i od tej chwili Hub i Bractwo nawiązali pełne stosunki handlowe (karawany docierały do Bractwa już wcześniej, ale dopiero po zniszczeniu Żmij zaczęły docierać do Bractwa bez przeszkód). Tak więc coś dobrego wyszło z obecności Żmij na pustkowiach, i tyle z nich pożytku.

Trzy pytania od Ramona Dextera, przekazane poprzez DJ Slamák (jestem w trakcie sprawdzania pozostałych, Ramon):

1) Czy lokacje z Fallouta wzorowano na prawdziwych miejscach, czy po prostu je wymyśliliście? Chodzi mi zwłaszcza o Hub, Złomowo, Gecko i Modoc.

Niektóre są oparte na prawdziwych miejscach (Nekropolis = Bakersfield, Klamath = Klamath Falls, Redding = Redding), ale Hub, Złomowo i Gecko były wymyślone.

Modoc pewnie wzięło swoją nazwę od Modoc National Forest leżącego w pobliżu. Wydaje mi się, że "Modoc" było początkowo nazwą indiańskiej osady w tym regionie. Natomiast Arroyo, według Tima Caina jest fikcyjnym miejscem.

2) Czy Baza Wojskowa z Fallouta 1 istnieje?

Według Chrisa Taylora Baza Wojskowa Mariposa jest wzorowana na Fort Ord, IIRC. To stara baza, która została już zamknięta. Znajduje się niedaleko plaży w Monterey.

3) Co stało się z mieszkańcami Los Angeles po zrzuconiu bomb?

Według twórcy Falloutów **Chrisa Taylora:**

Nie jest to dogmat, ale zawsze sobie wyobrażałem, że LA zostało zdziesiątkowane (co oznacza 1 zabitego z każdej 10, dzięki Rzymianom!). Większość ludzi w LA zginęło po zrzuconiu bomb, z powodu choroby popromiennej, zarazy, głodu i w wyniku walki między sobą. Większość ludzi opuściła pokazowy schron, a ci, którzy zostali, w większości stali się sługami Mistrza i członkami Dzieci Katedry. Ci, którzy odeszli, mogli być częścią niemalże każdej organizacji w LA. Większość z ludzi w LA było tymi, którzy przyszli już po zniszczeniu miasta. Głównie po to by zrabować co się da – sprzęt, jedzenie, ludzi.

...i w oparciu o to co zdołałem odkopać w starej dokumentacji projektu, to chyba raczej wszystko co zostało napisane dla terenów Los Angeles

Jedno od **Classic316** (via **Kreegle**):

X. W Biblii Fallouta napisałeś, że Ghoule wciąż żyją w Nekropolis, ale w instrukcji jest napisane, że miasto zostało z nich kompletnie wyczyszczone. (Coś złego dzieje się jeżeli nie zniszczysz Bazy Wojskowej na czas.) Uznałem, że to dziwne, ponieważ przypuszczałem że FO2 działo się po tym, jak Podróżnik z Krypty postępował mniej więcej „Najlepszą” możliwą drogą w Fallout 1 (taką jak pozbycie się bazy na czas). Może czegoś tutaj nie rozumiem, co nie byłoby dziwne biorąc pod uwagę czas jaki upłynął od ostatniego razu kiedy grałem, więc będę wdzięczny za odpowiedź na moje małe pytanie.

Pomyliłem się. Większość ghouli zostało zmuszone do opuszczenia Nekropolis, co doprowadziło do Wielkiej Migracji przez pustkowia. Później umieszczę odwołanie.

Kilka pytań od **Dane Zarbano**:

1. Co stało się z sierżantem Granite i jego drużyną po zniszczeniu Enklawy?

Razem z drużyną wskoczył na pokład tankowca i uciekł na kontynent, tuż po obejrzeniu fajerwerków ze szczytu tankowca, szepcząc do siebie „gawd-damn” i rzucając dwuznaczne spojrzenia na kobiety z Krypty13 i Arroyo. Po dotarciu na ląd, udali się na północ do Nawarro (lub pozostałości po Navarro, zależnie od tego jak twoja postać je opuściła) i nigdy więcej o nich nie słyszano, chociaż ich przygody mogłyby wypełnić kilkanaście serii popularnych komiksów, włączając w to niedawne ponowne pojawienie się we wznowieniu Suicide Squaw Keitha Giffena.

2. Jak doszło do tego, że Bractwo Stali było wciąż związane z RNK po zniszczeniu Enklawy.

Niewiadomo. Przypuszczalnie osiągnęli już pewien stopień koegzystencji z RNK, nawet przed wydarzeniami z F1, sądząc po tym, że jeden ze stanów RNK nazwano „Maxson” (więcej na ten temat w przyszłej aktualizacji, poza tym że bunkier Lost Hills nie stał się miastem RNK) i biorąc pod uwagę wcześniejsze więzy z Hub, które stało się stanem do czasu F2. Zawsze wyobrażałem sobie, że RNK i BS utrzymywały niełatwy rozejm oparty o handel i (częściową) wymianę technologii między obydwoma grupami.

3. Co się stało z doktorkiem który wypuścił zmodyfikowany wirus FEV do wentylacji enklawy?

Wyniszczony po odnalezieniu swojego sumienia, nie zaszczepił się. Kiedy uwolnił toksynę, najprawdopodobniej zmarł jak reszta Enklawy, ale jego ciała nigdy nie odnaleziono.

4. Co stało się z...

a. Skynetem

Los Skynetu nie jest udokumentowany. Jeżeli miałbym spekulować, opuścił gracza i rozpoczął wędrówkę na zachód, szukając na pustkowiach terminali i danych by uzyskać większą wiedzę, zebrać więcej danych, i może osiedlić się jako mainframe. Jego obudowa i mózg, który posiadał mogły pomieścić wiele informacji, ale SI potrzebuje większej ilości miejsca na dane, by ewoluować. Nie jest to pewne, ale możliwe, że udał się do Blasku. Niech

każdy fan, który tworzy, śmiało pisze co się z nim stało – biorąc pod uwagę jego okrzyk bojowy, świat czeka małe trzęsienie.

b. Marcusem

Marcus udał się na wschód, starając się odszukać pozostałości armii mistrza:

MARCUS

Zainspirowany przykładem Wybrańca, Marcus w końcu przebył wielkie góry na wschodzie, szukając uchodźców z armii mastera. Nigdy więcej o nim nie słyszałeś.

c. Gorisem

Nikt nie wie. Był ostatnim ze swojego rodzaju, wymęczoną duszą w królestwie ruin. Czy słyszysz go, wyjącego w ciemności na skraju światła wystrzału? Oczywiście że słyszysz. Nie rońcie łez dla odważnego Gorisa – służył dobrym ludziom pustkowi i nadszedł jego czas. Zobacz więcej informacji poniżej.

d. K-9 (z Navarro)

Po naprawieniu swojego motywatora, K-9 został zostawiony w RNK przez wybrańca, aby mógł przejść niezbędne naprawy od Doroty i niedługo po nich, Dr. Henry (który znajdował się w stanie krytycznym po tym jak jakiś czas temu został rzekomo zaatakowany przez Wybrańca) w obawie przed tym, że zbyt dużo informacji o Enklawie zostanie uzyskanych z K-9, spróbował zniszczyć cyborga, ale został powstrzymany przez cyberpsa i Dorothy, która podejrzewała co planuje Dr. Henry. Rząd RNK wykorzystał ten atak jako pretekst do skonfiskowania K-9 i cyberpsa w celu dowiedzenia się więcej o Enklawie oraz zasadzie funkcjonowania obu cyborgów. W ostatnim raporcie (pomimo przeciwwskazań Dorothy), K9 i cyberpies zostali wyłączeni i zbadani. Poważne uszkodzenia w trakcie wyłączania stały się przyczyną śmierci obojga.

e. Xarn, inteligentny Szpon Śmierci z Navarro

Według projektanta F2, Johna Deileya, Xarn miał wrócić do Krypty 13 i ostrzec przed atakiem Horigana, ale nigdy nie udało mu się tam dotrzeć (według pierwotnego projektu miał być w stanie wrócić i uratować wszystkie szpony i ostrzec ich przed Enklawą, ale nie wykorzystano tego). Ostatni raz widziano go wędrującego na wschód pustkowi, w kierunku Krypty 13 – nigdy tam nie dotarł, więc miejsce do którego zmierzał pozostaje nieznane.

5. Tak więc, skoro supermutanci mogą się teraz rozmnażać...

Nie mogą. W New Reno Marcus tylko żartował. Super mutanci są bezpłodni. Wiń mnie za kolejną porcję kiepskiego humoru, okrutny czytelniku.

...Goris i Xarn mogli kontynuować inteligentną rasę szponów śmierci, a nowe ghoulie powstają z umierających, napromieniowanych ludzi...

Goris i Xarn nie uwiecznili rasy – są ostatnimi ze swojego rodzaju. Patrz poniżej.

...to by oznaczało, że ludzie, supermutanci, ghoule i inteligentne szpony śmierci stanowiłyby główne rasy w Nowej Kaliforni, racja?

Nie na koniec Fallouta 2. Dominującą i najbardziej akceptowaną rasą w RNK jest człowiek (i pewnie będzie jeszcze przez pokolenia). Podczas gdy supermutanci i ghoule są tolerowane (choć niektórzy zyskali prawdziwą akceptację, zwłaszcza w wojsku i u strażników RNK), szpony śmierci o jakiegokolwiek inteligencji również by do tej grupy należały, zakładając że jakaś znacząca ich ilość przetrwała by masakrę w Krypcie 13, co się nie stało.

Jedno od **Kiliana**:

System wierzeń. Z punktu widzenia FO/FO2 wszystko wygląda całkiem obco ale wciąż występują aluzje do chrześcijaństwa. Jest na pustkowiach jakaś ogólnie przyjęta ideologia? Zakładam że byłaby monoteistyczna? Jakaś ciekawa religia dzikusów, o której chciałbyś więcej napisać? A może rozjaśnisz część bełkotu Hakunina (poboczne pytanie: skąd pochodzi imię Hakunin? Czy istnieje jakiś związek z Bakuninem (*chodzi chyba o Michaiła Aleksandrowicza Bakunina – przyp. tłum.*)), mam nadzieje że nie, bo Hakunin wygląda jak Bakunin po szkorbucie).

Wszystkie podstawowe systemy wierzeń przedwojennego świata są pewnie wciąż obecne, ale nie są wymienione w żadnym z Falloutów, w strachu przed rozwścieczeniem mas – Hubolodźści to najdalszy punkt, do którego się posunęliśmy i są oni niesamowitym zbiegiem okoliczności w stosunku do współczesnych religii. W zasadzie to nie ma za wiele sensu spekulować nad wierzeniami, pewnie przetrwały wojnę w jakiejś formie. Twórcy wprowadzający istniejące religie do gier mogą skończyć w kontrowersyjnych i sensacyjnych tytułach prasowych i wiadomościach.

Według mnie wszystkie odmiany chrześcijan wciąż istnieją, i rozproszyli się jako jeszcze większe odłamy. Mormoni są obecni, ponieważ ciężko było by zniszczyć całe Utah, a mormoni to twardzi ludzie.

Ojczulek Tully w New Reno nie był w rzeczywistości księdzem, oczywiste, a Joe w Modoc był jakiegoś rodzaju pastorem, ale żaden z nich nie był reprezentantem jakiegokolwiek prawdziwej światowej religii. Pierwotnie Tully miał pochodzić z Abeby, ale wyrzucili go po tym jak przypadkowo zaprószył ogień w jednej z bibliotek.

W dokumentacji nie ma żadnych plemiennych religii, poza Żmijami powyżej, więc wszystko co dodałem, byłoby spekulacją. Ale na pewno istnieją inne plemienne religie – tak jak w Arroyo, całe to czczenie starszyny, są tam też pewnie kultury radskorpiona / piasku / słońca / wulkanu / burzy / chemikaliów / drapieżnych roślin i promieniowania.

Bzdury Hakunina: Nie wiem skąd się wzięło jego imię. Jeżeli Hakunin był częścią oryginalnego projektu F2, Tim Cain może wiedzieć. Spytał go przy okazji. Jego bełkot wywołany był pewnie przez stałe spożywanie zmieniających umysł chemikaliów, które brał jako szaman. Jest niezłe pokręcony.

Wymusza to logika gry, warto też wspomnieć że tekst Hakuina został napisany przez Marka O'Greena, mówi on w ten sposób ponieważ Mark ma talent i pasję do wymyślania fajnych sposobów mówienia dla NPC (gwara Seta dla przykładu, całe to jamajskie dealio (*pseudo hiszpański odpowiednik angielskiego słowa deal czyli interes – tłum.*) Banenosa) robi to również dlatego, że to niezły ubaw. Oddajecie to Markowi O'Grenowi ludzie.

A na pustkowiach jest niemało kultów. Uważaj na nie, ponieważ zwykle nie lubią ani Ciebie, ani tego co myślisz.

Jaki jest model rodziny w świecie Fallouta. Z większości przykładów jakie widziałem wygląda na to, że normalna rodzina w większości przypadków składa się z jednego rodzica (prawdopodobnie w wyniku wysokiej śmiertelności na pustkowiach).

Wydaje mi się, że jest to zależne od regionu (nie jest to udokumentowane), ale byłyby to pewnie tradycyjne rodziny i możliwe że komuny rozsiane tu i tam lub swego rodzaju grupy uprawiające ziemię. W sytuacji w której ludzie chcą prowadzić życie rodem z lat 50' XX wieku, estetyczny, tradycyjny model rodziny jest najczęściej spotykany.

Rasizm. Widzieliśmy już dyskryminację typu „mieszkaniec miasta” vs „miłośnik włóczęgi” w świecie Fallouta, ale czy istnieją jakiegokolwiek przejawy rasizmu? Mam na myśli coś poza człowiek kontra mutant :] Pomyślałem że katastrofa taka jak wielka wojna połączyłaby ludzi.

Nie jest to udokumentowane, ale poza oczywistymi relacjami mutant-ghoul-ludzie i kulturową bigoterią (plemiona kontra mieszczuchy, Kryptopolis kontra wszyscy inni), rasizm i seksizm (to tylko moje zdanie) byłby obecny i miałby się dobrze. Czyjś kolor skóry, status i zajęcie zawsze jest dobrą wymówką do strachu i nienawiści. Wyobrażam sobie, że społeczności takie jak RNK i Modoc miałyby z tym mniejszy problem. Wielka Wojna mogła połączyć ze sobą kilka społeczności, ale również wiele z nich odizolowała. Nawet w Falloucie 1 Cieniste Piaski nienawidziły Hub, były podejrzliwe w stosunku do Złomowa, a oprócz tego było też parę grup podejrzliwych w stosunku do Bractwa itd. itd. Istnieje ogromny potencjał do siania nienawiści w Falloucie, więc bierzcie się do roboty. To nie jest jedna, wielka, szczęśliwa rodzina. Niech zapłoną stosy.

Ostatnia uwaga, zawsze myślałem, że to całkiem fajnie, że było tyle kobiet wśród żołnierzy Enklawy i podobało mi się to, że projektanci zrobili Lynette głową Kryptopolis (i fajnym przeznaczeniem zrobili z nią zwolenniczkę niewolnictwa co dało graczowi więcej do przeboleń). Kultura na świecie poszła w całkiem ciekawym kierunku.

Coś, co **Mr. Frosty** chciał wiedzieć:

Naprawdę chciałbym to wiedzieć. Skąd tak szybko wzięły się plemiona? Z powodu religii? Narkotyki? Moim problemem z plemionami nie jest brak technologii – co jest mało wiarygodne – lub ich struktura plemienna – przeciwko której nic nie mam. Moim problemem jest to, że charakter kultury plemiennnej jest niedorzeczny – nie ma żadnego sensu że post-apokaliptyczni amerykanie zdegenerowali się do przedkolumbijskich tubylców.

Jeżeli szukasz logiki w Falloucie 1 i 2, bądź przygotowany na znajdowanie dziur i nie na wszystkie znajdziesz konkretną odpowiedź – czasami uda Ci się znaleźć wiele wyjaśnień które będą się nawzajem zaprzeczały. Decyzja do zrobienia z Arroyo kultury plemiennnej była związana z logiką gry/tematem (wymaganiami wątku fabularnego). Istniała pewna atmosfera, którą utworzyła początkowa grupa projektantów F2 umieszczając kulturę plemienną w Falloucie 2 i myślę, że po prostu chcieli krążyć dookoła faktu, że gracz pochodził z prymitywnej wioski, pozbawionej technologii, o kulturze czczenia przodków. Był to sposób na przeniesienie historii mieszkańca krypty z przeszłości do teraźniejszości i zapewniło niezłe tło dla wydarzeń w grze.

Jeszcze kwestia (wymieniona w pytaniu Kiliana w pytaniu powyżej) że wiele dialogów zostało zrobione przez Marka O' Grena, który lubi bawić się językiem i kulturą postaci? Osobiście, podoba mi się to co zrobił z Setem, Sulikiem, Starszą, Hakuninem i całą resztą. Pewnie, są dziwaczni i sprawiają że zastanawiasz się nad kulturą świata w którym jesteś, ale myślę że to jest siła, nie słabość.

Jedno od **John/OTB**.

Coś mi ostatnio przyszło do głowy, odnośnie do jednego z obywateli Vault City, nazwanego Thomas Moore. Pytanie jest proste: czy jest on odwołaniem do autora Utopii?

Leonard Boyarski (pierwotny projektant F2, który stworzył Moora) mówi że to było raczej odwołanie do Chada Moora, jeden z artystów Interplay swego czasu.

Jedno od **Alin Sfectu / Sanctuary**:

1. Dlaczego doktor z Kryptopolis (ten w schronie) prosi nas o przyniesienie dawki Jet? To na osobisty użytek czy do badań? To jest jakiś Quest czy ślepy zaułek?

Doktor Troy chce Jet by móc utworzyć antidotum, chociaż na pierwszy rzut oka wygląda że to nie jest quest, questem jest.

Coś od **DoPra, Mata i Cervantesa** (próbowałem wysłać wam odpowiedź, ale odbijało maile, więc możecie widzieć to po raz pierwszy):

Na początek dziękuję za odpowiedź na moje pytanie. W końcu dowiedziałem się nieco więcej na temat historii Boyarsky'ego. :-) Poza tym, był to miły news na mojej (i moich znajomych) stronie. W każdym razie, zachęciłeś mnie do podesłania kolejnych pytań:

1. Mieszkańcy San Francisco często używają noży "Shiv" w walce. Próbowałem ich używać, ale było to niemożliwe.

To naprawdę gówniane sztylety – zasadniczo, ich wielka sława miała pochodzić od tego, że (1) nigdy nie zostałyby wykryte jako broń w dłoni, jeśli do kogoś byś podszedł (uczestniczył w meczu bokserskim albo walczył na ringu przeciwko LoPanowi) i (2) łatwo było je ukryć w razie przeszukania. Nie było sposobu na posiadanie mocy „niewidzenia zła”, dlatego tego nie zaimplementowaliśmy. Co do przeszukiwania, nigdy nie przytrafi ci się to w grze (poza Kryptopolis), więc shivy skończyły jako gówniane noże – ale nadal było sporo miejsc, gdzie shivy pasowały tematycznie (Nowe Reno), dlatego poniewierają się w kieszeniach ludzi.

2. Czy to prawda, że Święty Granat Ręczny (Holly Hand Grenade) można znaleźć w zwykłym spotkaniu w jaskini pełnej przeciwników?

Sprawdziłem to u Jaison'a Suinn'a, projektantem losowych spotkań dla F2 (zaprojektował także spotkanie z królem Arturem). Stwierdza, że raczej nie – jest to możliwe tylko po spotkaniu z królem Arturem, w jaskini z ekstremalnie niebezpiecznym szczurem.

Możemy się mylić i jakiś granat mógł być gdzieś przypadkowo umieszczony (nadal znajdujemy słoneczne opiekacze w dziwnych miejscach). Jeśli macie zapis gry, w którym to miało miejsce, dajcie nam znać.

3. Dlaczego Miria (i podejrzewam, że Davin także) nie awansują na wyższe poziomy?

Bo są to okropni NPCe. W zasadzie mieli stanowić raczej ciężar niż siłę, z którą należałoby się liczyć.

4. W RNK znajduje się lekarz (nie pamiętam jego imienia), który pracuje nad antidotum dla mutantów. Niestety, jest ono zabójcze. Ciekaw jestem, kim jest ten koleś, bo według dialogu pochodzi z Enklawy... a może po prostu tam pracował?

Dr Henry pracował nad programem badań cybergenetycznych Enklawy na platformie wiertniczej Posejdon, a także w wielu innych placówkach Enklawy. W RNK dr Henry stwierdza, że odszedł, bo poczuł, że „jego praca nie była doceniana”, co jest prawdą: jego teorie na temat skorygowania mutacji na Pustkowiach nie były popularne wśród pozostałych naukowców Enklawy, szczególnie dotyczy to jednego z jego kolegów, dr Schrebera, z którym w przeszłości pracował w zespole nad wieloma badaniami genetycznymi. Dr Henry po raz milionowy kłócił się ze Schreberem w bazie Navarro na temat problemu mutacji, gdy ten w przypływie złości powiedział Henry’emu, że zamierzał zalecić przeniesienie Henry’ego do innej placówki Enklawy, gdzie zostałby zmuszony do pracy nad cybernetyczną obsługą (ekwiwalent cybernetycznej służby nadzorczej). Henry wziął tę groźbę poważnie i w ciągu kilku godzin wykrał cybernetycznego psa (cyberdoga) i wymknął się z Navarro, udając się na wschód i docierając w końcu do RNK. Enklawie nie tylko nie podobała się jego postawa i tematyka jego badań, ale także jego ucieczka (potrzebowali wszystkich naukowców, jakich mogli zdobyć) i kilku żołnierzy zostało ukaranych za niedbalstwo. Schreber nigdy nie przyznał się do swojej roli w zniknięciu Henry’ego, zwyczajnie twierdząc, że dr Henry zachowywał się podejrzanie od jakiegoś czasu i wykazywał „sympatię do mutantów z ładu.”

5. Dlaczego tak duże miasto jak San Francisco nie jest zbyt dobrze znane w Kryptopolis? Ludzie nie wydają się być tam tak odizolowani, jak mieszkańcy Kryptopolis. Do tego nie rozumiem, czemu karawany unikały San Fran pomimo, że było tam dużo niezłych rzeczy do kupienia.

Właściwie to jest dobrze znane (przynajmniej na południu), po prostu nie widzisz karawan z San Francisco. SF handluje rybami z innymi miastami na pustkowiach. Mmmm, ryby.

6. A teraz pytanie na temat Bractwa Stali. Skąd znają imię mojego bohatera??? :-)

Są medium, potrafią czytać w myślach, wykorzystują ludzkie istoty i absorbują ich myśli i łączą je neurologicznie z komputerami podobnie jak Mistrz. Przy nich żadna tajemnica nie jest bezpieczna.

Mam jeszcze dwa pytania, ale nie pochodzą właściwie ode mnie. Kilka osób przysłało je na moją stronę, a teraz mam okazję wreszcie znaleźć na nie odpowiedź.

Pierwsze pytanie wydaje się być z serii “jak to przejść?”, ale i tak je zadam. :-) A więc... koleś o imieniu Mat spytał o drugi chip do wydrążacza w Redding. Czy jest jakiś sposób by sprzedać oba chipy?

Powinien być tylko jeden chip. Jeśli są dwa, jest to bug. Dajcie znać, gdzie znaleźliście drugi chip.

Drugie pytanie to dla mnie prawdziwa tajemnica, bo udało mi się potwierdzić tylko jego część. Ktoś o imieniu Cervantes spytał o szósty palec u stopy uzyskany w Toksycznych Jaskiniach, który można usunąć w Kryptopolis. Ta część jest jasna, ale oto coś interesującego... Cervantes mówi, że gdy skończył grę, dziwki w Nowym Reno mówiły: „Powinieneś użyć zmutowanego palca na Horriganie” (aby zdobyć pełną liczbę punktów). Czy to prawda, czy Cervantes robi sobie jaja? :-]

To tylko dowcip; nie róbcie tego. Palec nie ma żadnych właściwości. Ponadto, nie jedźcie go, bo wydaje mi się, że jest trujący.

Kilka od **Toma**:

1. Co przytrafiło się mieszkańcom bazy wojskowej Sierra?

Generał Clifton wraz z żołnierzami ewakuowali bazę (jakoś pomiędzy 10 lipca 2077 r. a późnym październikiem 2077 roku) i zostali przyłączeni do pozostałych oddziałów w okolicznych obiektach albo wysłani samolotem lub statkiem na linię frontu w Chinach albo Anchorage, zanim nuklearny deszcz nie zamienił ich życia w popiół.

2. Kto zaatakował żołnierzy z bazy wojskowej Sierra? Gdy użyjesz robota, aby wyciągnąć jego (*szeregowego Dobbsa – przyp. tłum.*) ciało z komory, powie: „Muszę wrócić do mojego oddziału!”. Niestety, umiera.

Albo zostali zaatakowani przez głodnych albo strajkujących buntowników z terenów Stanów Zjednoczonych (mało prawdopodobne, co w wyniku z opisu Dobbsa), albo zostali skierowani do Chin lub na Alaskę, gdzie walczyli przeciwko Chińczykom. Jednostka Dobbsa przebywała na Alasce, gdy ten został ranny i wrzucony do wagonu z mięsem.

3. Dlaczego ma on Czerwonego Kapturka LE? Nigdy nie używałem wiatrówek, bo myślałem, że są słabe. Wrogowie byli słabi, czy co?

To, że trzyma wiatrówkę to żart (tak samo jak to, że ginie w kilka sekund po wyjęciu ze zbiornika z powodu pokriogenicznego syndromu), jednak broń sama w sobie nie jest zbyt zabawna dla kogoś trafionego przy jej pomocy w oko. Sądzę, że posiada ona dużą szansę na zadanie mrozących krew w żyłach trafień krytycznych oraz konsekwentnie zadaje 25 punktów obrażeń przy każdym trafieniu.

Dwa od **Sierżanta Josha Granta**, który obecnie służy jako Główny Tester *Icwind Dale 2* i ma sporo do powiedzenia wyłącznie w superlatywach na temat moich umiejętności projektowania, porównując je z gracją i stylem pijanej małpy skaczącej na maszynie do pisania bez kilku klawiszy:

1) Instrukcja Fo1 zawiera na końcu reklamę GECKa. Czy gdy umieszczano tę reklamę w instrukcji, wiadomym było, że będzie to kluczowy przedmiot w Fo2, czy to tylko przypadek?

Nie – z tego, co powiedział mi Chris Taylor, GECK został stworzony przez Jasona Andersona i Leonarda Boyarsky'ego dla instrukcji F1 – nie planowano użycia go w Fallout 2. Jednak, jak to bywa z McGuffinem, był tam, gdy był potrzebny. Witaj, logiko gry.

2) Czy mieszkaniec krypty z Fo1 był w stanie pokonać ZAX w szachy?

Od **Jessa Heininga**, jednego z programistów, projektantów *Fallouta 1* i osoby odpowiedzialnej za napisanie uroczej inteligencji tej maszyny.

Aby pokonać ZAX w szachy, musisz odnieść krytyczny sukces w teście na Inteligencję (Intelligence) oraz ZAX musi oblać własny test. To bardzo, bardzo rzadki zbieg okoliczności. Jeśli dobrze sobie przypominam, mogło to być zaprogramowane tak, by tylko postać z 10 INT mogła tego dokonać, mogę się jednak mylić - minęło już trochę czasu. Żadna z umiejętności, może za wyjątkiem Hazardu (Gambling), nie wydawała by się odpowiednia, dlatego postanowiłem zostawić proste sprawdzanie statystyk.

Kilka od **Michaela Jeppsena**:

1. Raz spytałem o Butcha z Wszędobylskich Handlarzy w Hub o Maltańskiego Sokoła. Wspomina on o dziewczynie imieniem Hope, piosenkarce z Maltańskiego Sokoła. Gdy spojrzałem na twoje najnowsze concept arty na Vault13.net, zauważyłem postać o imieniu Hope. Nigdy nie mogłem znaleźć tej dziewczyny w grze. Dlaczego? Jaka role miała ona odgrywać?

Według Scotta Campbella, jednego z początkowych projektantów Fallout 1, Hope miała być piosenkarką w Maltese Falcon, mającą fabularne związki z podziemiem Hub. Ten pomysł nie dotrwał do gry i niestety nie ma więcej informacji na jej temat.

2. Co należy zrobić, aby w zakończeniu ocalić Hub przed rzezią dokonaną przez uciekających mutantów? Raz skończyłem Fallout 1, gdy Hub przetrwało atak, a dwa razy, gdy zostało wyrżnięte. Jednak, według mojej wiedzy nie zrobiłem niczego inaczej, grając w grę drugi i trzeci raz!

I tu mnie masz; zapomniałem. Myślę, że ma to związek z czasem. Jeśli ktoś z czytelników pamięta, niech da mi znać. To może być bug.

Jedno od **Dimitrija Polioutinna** (nie od jego matki, **Niny Pastoukhovej**):

X. Przeczytałem wszystkie aktualizacje i nadal ciekawi mnie jedna rzecz. Czemu nie wspomina się w ogóle o bazie wojskowej Sierra? Nie uważam, by była istotną częścią fabuły gry. Ale z drugiej strony, twierdzą, że miała coś wspólnego z eksperymentami z F.E.V. albo rozwojem broni i pancerzy przyszłości. Nie wygląda, jakby była placówką tylko do przechowywania broni. Poza tym, czemu została umieszczona, skoro nie było ku temu konkretnego powodu? (czy była tylko miejscem, gdzie można znaleźć niezły sprzęt na sprzedaż i zdobyć NPC (prawdopodobnie jednego z najlepszych)). Moje pytanie brzmi: jaką rolę spełnia baza wojskowa Sierra w Falloucie i jaki ma związek z

eksperymentami z udziałem wirusa F.E.V., rozwojem uzbrojenia albo pracami nad jakimś rodzajem sztucznej inteligencji.

Po pierwsze, baza wojskowa Sierra miała być dodatkową lokacją w grze, miejscem po prostu do odwiedzenia, które nie było związane głównym wątkiem fabularnym (coś, czym miały być EPA, Abbey i Primitive Village), stało się jednak inaczej (tak samo jak z Modoc, Nowym Reno i dodatkowo Bazą Wojskową, która po mimo tego, że wspiera fabułę, nie jest obowiązkowa dla przejścia głównego wątku gry).

Bazę wojskową Sierra używano do poniższych celów (zaczerpnięto głównie z *Sierra Mission Statement Holodisk*):

1. Od 1942 - 1991, była odpowiedzialna za przechowywanie różnorodnego uzbrojenia wojskowego. Co jest prawdą.
2. Od 1992 - 2050, była odpowiedzialna za rozdzielanie większości zapasów z magazynów. Co jest prawdą.
3. Od 2050 - 2076 miejsce zaczęło stawać się przerażające. Przeistoczyło się w tajną placówkę do badań i rozwoju robotów oraz testów broni konwencjonalnej i biologicznej. Skynet (stworzony przed wszystkim do celów badawczych) wszedł do sieci w 2050 roku i możliwe, ale mało prawdopodobne, że jego sztuczna inteligencja zaaranżowała to wszystko, ale to wątpliwe.

Powtórzmy, Skynet to nie jest jego prawdziwe imię.

Badania nad robotami: Skynet jest pierwszą inteligentną maszyną wyprodukowaną w bazie, został stworzony w 2050 (nie był właściwie w pełni świadomy aż do 2075, gdy *naprawdę* zaczął wydziwiać przy rozwijaniu cybernetycznego mózgu, który pozwoliłby mu na mobilność). W lipcu 2077, Skynet został „skopiowany”. Stworzono dwie wersje, jedna obsługiwała systemy obronne, a druga siedziała w laboratorium i czekała, aż badacze wrócą i pomogą jej skończyć pieprzony cybernetyczny mózg, nad którym tak długo pracowała.

BTW, daty, które podaje Skynet na temat swojej świadomości i „ostatecznych instrukcji” w Fallout 2 są niepoprawne. Stał się świadomy w 2075 i został porzucony mniej więcej między późnym lipcem a wczesnym październikiem 2077. Uważa się, że daty i inne dane cyfrowe w placówce mogą cierpieć z powodu jakiegoś uszkodzenia lub cyfrowej awarii wewnętrznego zegara bazy.

Badania biologiczne: W związku z testami broni biologicznych i narkotyków, baza Sierra przeprowadziła wiele nielegalnych eksperymentów na jeńcach i więźniach (szczególnie na więźniach i dezerterach z armii Stanów Zjednoczonych - tych, którzy nie zostali wykorzystani do „zaopatrywania” robomózgów), próbując podnieść ich inteligencję i umiejętności bojowe, lecz koktajle chemiczne, jakimi załoga bazy ich karmiła, nie miały nic wspólnego z badaniami nad wirusem FEV, mającymi miejsce w West Tek w placówce Mariposa. Wiele mózgów wyekstraktowanych w bazie Sierra przeniesiono do Robomózgów w armii USA.

Ponadto, baza Sierra utrzymywała wielu więźniów i żołnierzy w stanie hibernacji, głównie dla celów medycznych i badawczych (tak jak szeregowego Dobbsa).

4. W 2077 Skynet zyskał „wieloraką osobowość”, aby nadzorować obronę bazy Sierra, po opuszczeniu jej przez generała Cliftona i jego oficerów. Od tamtej pory siedział tam w ciemności, oświetlany przez małe migające diody, słuchając wirowania szpul taśmy magnetycznej.

A ponieważ, jak wspominałem wcześniej, kiepskie pytanie nie może mieć dobrej odpowiedzi, oto kolejne od **Dimitrija Polioutinna**:

X. Poza tym, chcę być świadomy jeszcze jednej rzeczy. (Nie myśl, że jestem zbyt nachalny) Wszyscy wspominają o EPA, Abbey i Primitive Tribe (Village). Czy istnieje możliwość, że te dodatkowe lokacje kiedykolwiek zostaną wydane albo powstanie jakiś crack, aby je wypakować? Dane tych lokacji są zamieszczone w pliku Master.dat, jeśli się nie mylę. Musi więc być sposób, aby je odnaleźć i włączyć do gry, prawda? Myślę, że wiesz jaką to stanowi wartość dla fanów.

Nigdy nie istniało nic zaprojektowanego dla tych miejsc poza 5-6 stronami projektu EPA, który zamieściłem poniżej - te lokacje nie istnieją w żadnych plikach z danymi w postaci umożliwiającej grę, a nawet w stanie „ukończonym w 50%”. Wątpliwe, że kiedykolwiek je zrobimy albo wydamy.

Oto często zadawane pytanie; pochodzi od **Evana Lally'ego**.

KRÓTKI PORADNIK BYCIA PROJEKTANTEM GIER

To ostatnie pytanie nie znajdzie się w ostatecznej wersji Biblii, BTW, umieszczam je tutaj, gdyż często dostaję to pytanie.

Jestem łakomym graczem i fanem RPG, który marzy, by wejść w ten biznes, ale ma ograniczone pojęcie o tworzeniu grafiki i programowaniu. Moim podstawowym zainteresowaniem jest za to oparcie się o tworzenie fabuły i świata w klasycznym RPGowym stylu.

Obecnie wejście w przemysł gier wydaje się trudne: kilka gier rzeczywiście skupia się na doskonałej i dobrze zrealizowanej opowieści i zauważa się na nie mały popyt. Dalej, jak mam nawiązać kontakt z firmami by się zatrudnić. Fan Fiction jest śliczną rzeczą, ale nigdy nie słyszałem o pisarzu fan fiction którego wybrano do takiej czy innej pracy w firmie tworzącej gry.

Widzicie mój problem.

Mam takie pytania: jakie wykształcenie lub doświadczenie byłoby najlepsze jeżeli zamierzam wejść w to jako twórca fabuły lub lokacji, jako że tworząc fabułę tym drugim też bym się stał. Dodatkowo, jak stworzyć kontakty z przemysłem lub firmami, które potrzebowałyby zainteresowanych i dostępnych pisarzy.

Po pierwsze, jeżeli interesuje cię tworzenie opowieści i świata, radziłbym związać się z przemysłem gier pnp, lub przy książkach albo nowelach – projektowanie gier wymaga miłości do mechanizmów gier i tony, tony zasad. Jeżeli interesujesz się projektowaniem gier komputerowych to powinieneś się skupić na:

1. Miłości do RPG.

2. Krytycznym spojrzeniu na RPG (i na inne gry również), włączając w to wyczucie, interfejs, tempo, zrównoważanie broni, projekt poziomów i tak dalej. Graj w wiele gier i bądź w stanie powiedzieć co w nich lubisz a czego nie. Im bardziej szczegółowo, tym lepiej.

3. Dobrej umiejętności tworzenia – nie tylko zauważysz elementy wspomniane powyżej, ale również potrafisz je zaimplementować. Znasz i rozpoznajesz braki w grze.

4. Talentu pisarskiego – podczas gdy kłótnie i obrzucanie się odchodami przez kraty naszych klatek nie jest dużą częścią naszej pracy, to większość pracy stanowi tworzenie dokumentacji lub pisanie 5000 emaili. Oznacza to, że potrzebujesz umiejętności pisania od strony technicznej i zdolności organizowania swoich myśli. Musisz być w stanie przekazać dokument do dźwiękowców, QA, marketingowców, zespołu programistów, artystów i oni wszyscy powinni dać sobie radę w odnalezieniu potrzebnych informacji.

Jeżeli chcesz się przygotować do pracy jako projektant gier, radzę:

1. Graj dużo i zwracaj uwagę na to co Ci się w nich podoba a co nie. Jeżeli będziesz na rozmowie kwalifikacyjnej w firmie robiącej gry, to zawsze część pytań będzie na ten temat i jeżeli będziesz miał przygotowane błyskotliwe odpowiedzi to one pomogą im zdecydować, czy będziesz dobrym developerem czy nie.

2. Powinieneś grać w wiele gier, ale równie ważne jest obserwowanie jak grają inni. Zwracaj uwagę na to jak grają, zwłaszcza na interfejs i menu, i sposób w jaki gracz wchodzi w interakcję z grą. Jeżeli tak zrobisz, szybko zaczniesz zauważać co irytuje graczy, a co im się podoba – zapamiętuj wszystkie dobre pomysły wykorzystane w grach oraz to co sprawiło, że zadziałały.

3. Jeżeli razem z grą dostajesz edytor, pobaw się nim, wypróbuj poziomy i scenariusze ze znajomymi, wykorzystaj je jako papierek lakmusowy waszej pracy. Jest mnóstwo edytorów, jak te do Quake, Starcrafta, Warcrafta, Arcanum, Neverwinter Nights lub jakiegokolwiek inny, który wpadnie Ci w ręce. Umieszczaj w Internecie swoje poziomy i mody, czekaj na opinie i staraj się uzyskać status dobrego projektanta poziomów/map zanim w ogóle udasz się do firmy tworzącej gry – to pomocne przy rozmowie kwalifikacyjnej, jeśli Twój rozmówca widział Twoją pracę w Internecie, lub nawet zagrał w któryś z twoich modów.

4. Wytrwałość i entuzjazm wiele znaczą w przemyśle gier, więc jeżeli zdarzy Ci się „upaść”, szybko wstawaj i próbuj jeszcze raz. Zwrócisz na siebie uwagę.

5. Jeżeli szukasz dodatkowych zajęć na uczelni, sugerowałbym kurs kreatywnego pisania, może trochę programowania i sztuki, i jakiegokolwiek zajęcia na których będziesz miał do czynienia z projektowaniem interfejsu dla programów komputerowych. Naucz się jak pisać krytycznie i technicznie i zapoznaj się z Microsoft Word.

6. Wielu projektantów zaczynało w innych zawodach. Jeżeli chcesz otworzyć sobie drzwi do przemysłu gier, spróbuj ręcznego pisania, tworzenia stron WWW, kontroli jakości lub wielu innych zajęć przy produkcji gier. Niech dowiedzą się, że chcesz być designerem i jeżeli będziesz miał dostateczne umiejętności, ktoś powinien dać Ci szansę.

P.S. Przy okazji mam pytanie co do Biblii Fallouta

1) Większość klasycznych teorii na temat wojny nuklearnej zakładało nuklearną zimę po ataku, gdzie pył w atmosferze powodował gwałtowne obniżenie temperatury, razem z opadami śniegu, mrozami itp. W chronologii Fallouta jest wymieniona „Wielka Zima”, ale nie występuje natychmiast po wymianie pociskami. Czy była Nuklearna zima? Jeżeli nie, to dlaczego? Jeśli tak, to czemu nie wspomniano o tym wcześniej? Jest całkiem możliwe, że przegapiłem moment jej wymienienia. Przypuszczalnie jednak miałyby to jakiś trwały wpływ na świat.

Nie, założyłem że była nuklearna zima i było to złe założenie – przypuszczałem, że wśród setek bomb latających w około, nuklearna zima była nieunikniona, ale nie sądzę by jakkolwiek miała miejsce w uniwersum Fallouta.

Co do tego, dlaczego nie, nie mam wystarczającej wiedzy o wojnie nuklearnej by powiedzieć dlaczego nie – przypuśćmy że głowice nuklearne wykorzystane w świecie Fallouta były porównywalnego tonażu co głowice w prawdziwym świecie (wczesnych) lat 50', w związku z czym wiele z nich mogło być użyte nie powodując zaciemnienia. Jeżeli jest tam ktoś z odpowiednią wiedzą na temat wojny nuklearnej, który oświeci Evana i mnie, będę wdzięczny - i uczynię Cię WIELKIM ZWYCIĘZCĄ następnym razem.

Kilka pytań od **Per Jorner**:

Co do następstw o których opowiedziała Starsza: najpierw mówi że żyła „przez wiele lat”, następnie że „odeszła kilka miesięcy później”. Jest to brak konsekwencji, czy też żyła wiele lat po tym jak umarła kilka miesięcy później? :)

Umiera kilka miesięcy po tym jak odbudowano Arroyo, co trwa wiele lat, do momentu kiedy domyślili się jak uruchomić GECK.

2 pytania (nie takie, na które lubię odpowiadać, ale chcę je wyrzucić ze swojej głowy)

1. Czy mógłbyś wykopać unoszący się dialog, który Melchior wygaduje w Military Base?

Proszę bardzo; zamieszczam go tylko tutaj, ponieważ kiedy uruchamiam Fallouta 2 pod Windowsem NT, mruga dla mnie zbyt szybko żeby go przeczytać, więc jeżeli ktokolwiek inny też ma taki problem, proszę:

Stop!

Nie zbliżaj się! Melchior Wspaniały ci rozkazuje!

Strzeż się, Jestem największym magikiem świata.

Drzyj przed potężnym Melchiorem Wspaniałym!

Moi ulubieńcy będą ucztować na twoich kościach.

2. Czy Profesor w Broken Hills jest tym samym zaginionym naukowcem Shi wymienionym w medycznej bazie danych?

Nie. Profesor Sheng nie liczy się. Biedny profesor Sheng.

3. W odpowiedzi Johna Deileya na pytanie na temat Gorisa, stwierdzenie że “gen inteligencji był dominujący dla samców” nie ma większego sensu z genetycznego punktu widzenia, ale zakładam że to science fiction.

Hej, wciąż staram się wymyślić jak wyjaśnić fizykę Hydroenergetycznego Generatorsa Magnetyzacji

A jeżeli będziecie przechodzili przez Kryptopolis z inteligencją na poziomie 4, zauważysz że Twoja postać nie zawsze rozumie trudniejsze ze słów wypowiedzianych przez obywateli.

W temacie prawdziwych nazw w Falloucie - myślę że są porządne. Lubię otworzyć atlas i szukać miejsc z Wasteland i Fallout 2, a być graczem Fallout 2 i żyć w Klamath Falls lub czymś takim musi wykręcać mózga.

Myślę że Tim i reszta też tak myśleli, albo tylko czuli że robią to z jakiegoś powodu. Naprawdę nie wiem jakie decyzje za tym stały.

A, mamy wielkie “hej!” od **Krzysztofa Lisa:**

Hej!!

Właśnie ściągnąłem i przeczytałem dwie Biblie – części 0 i 5 i mam kilka pytań na temat Fallouta...

Czekam aż przeczytasz tą aktualizację.

1) Dlaczego krowy w Falloucie 2 upadają na ziemię kiedy się je dotknie (żeby je przesunąć)? Dlaczego to się dzieje tuż po „wstrząsach” które wyglądają jak otrzymanie trafienia? Dlaczego nie jest możliwe przesunięcie ich?

Miało to symulować wielki sport „przewracania-królów.”

2) Czy perki jak Sekspert czy Mistrz Kamasutry robią jakąś różnicę? Nie ma zbyt wiele okazji do uprawiania seksu w Falloucie 2. :-(

Myślę że pozwalają natychmiast otrzymać najlepszą reakcję od pani Bishop jak i również pozwala zostać Gwiazdą Porno bez problemu – Tom French (jeden z naszych programistów) to ustawił, więc nie jestem całkowicie pewien. Mają ograniczoną użyteczność i nie polecałbym ich brać w prawdziwej grze-na-śmierć-i-życie – albo jeżeli jesteś totalnym zerem w gry.

3) Co do cholery stało się z Kryptą 15??? [Zamieszczono dwie mapy pokazujące dwie wersje K15 krok po kroku] Pytanie jest długie i skomplikowane, więc dodałem dwa obrazki do emaila żeby zrobić to chociaż trochę bardziej zrozumiałym.

(Więc skoro nie zamieszczam zdjęć Krypty 15 z jedyńki oraz z dwójki, to muszę powiedzieć, że pokazują one oczywiste różnice między nimi) To wykracza poza moją wiedzę. Spytałem projektantów. Została pewnie zmieniona w wyniku sprzeciwu/przywileju/czegokolwiek projektanta. Nie ma na ten temat dokumentacji.

Jednakże, jeżeli dobrze pamiętam, Tandi mówi, że Krypta 15 była pod kontrolą RNK “przez kilka lat” przed tym jak pojawili się dzicy lokatorzy który pozbyli się strażników. *Możliwe* jest że prowadzili oni prace wydobywcze w ciągu ostatnich ośmiu lat – szczególnie kiedy tworzyli RNK, ale to CZYSTE ZGADYWANIE.

a) Czy ludność Cienistych Piasków pierwotnie wywodzi się z Krypty 15? Prezydent Tandi mówi coś takiego: „potrzebujemy części z naszej starej Krypty”. Czy ona kłamie, czy też Aradesh po prostu nie chciał nic o tym powiedzieć Wędrowcowi z Krypty? O ile dobrze pamiętam, po powiedzeniu mu że jesteśmy z krypty odpowiada coś takiego: „Wędrowcze, wierze ci, przynajmniej na razie” – jego ‘standardowa’ odpowiedź.

Tak, większość z nich. Są wyjątki, na przykład Ian. Nie wiem czemu Aradesh nie wspomina o Kryptcie 15; podejrzewam że podchodzi do obcych z rezerwą i podejrzliwością. A co do „Wędrowcze, wierze ci, przynajmniej na razie,” Aradesh po prostu komentuje to, że nie jest pewny, czy wierzy wędrowcowi, że jest z Krypty. Nie tańczy z radości, nawet jak uratujecie jego córkę, to by było na tyle.

Jest to unik/strona logiki gry, którą warto zauważyć z perspektywy dewelopera, sztuka podkładania głosu jest mieczem obusiecznym. Fajnie jest słuchać jak NPC mówią ale powoduje to problemy, nie tylko z powodu kosztów, ale również dlatego że (1) to co nagrasz jest tym co dostajesz (2), musi być to zrobione kilka miesięcy przed wydaniem gry, by dźwiękowcy mogli to opracować a ty dopasować ruch ust NPC, (3) Ron Perlman (*pewnie dźwiękowiec Black Isle – tłum.*) to przerażająca osoba. Pojawia się więc problem polegający na tym, że niektóre dialogi nie zostaną nagrane – dlatego też czasami różne mówiące postaci mają swoje „powiedz mi” odpowiedzi nie udźwiękowione.

Również jeżeli kiedykolwiek zastanawialiście się czemu niektóre mówiące postaci w Falloucie mówią, by iść do swoich asystentów (*bodajże Tandi w RNK – tłum.*) by odebrać nagrody, to właśnie dlatego że łatwiej jest zmodyfikować dialogi nie mówiących asystentów niż mówiących postaci.

i) A jak już mówimy o Aradeszu, to czemu wygląda jak generał Maxon. Są rodziną czy co?

Wydaje mi się, że oboje byli robieni przez Scotta Rodenheizera, który ma specyficzny styl rysowania głów – to może być nawet ta sama głowa. Nie wiem.

b) Czemu Krypta 15 w F2 nie jest tą samą Krytpą jaką pamiętamy z F1. Mam tu na myśli:

i) Wejścia do jaskiń które wyglądają zupełnie inaczej. Sprawdź jedno ze zdjęć – niebieski kolor pokazuje ściany w F1, zielony w F2.

W F2 można wejść do jaskini z jednego domków w lokacji z Kryptą 15, bądź windą znajdującą się w górze. W F1 jest tylko jedno wejście – ze starej szopy, przez właz w podłodze. Nie ma również żadnej wzmianki o górze czy też w zniesieniu. Więc – co się wydarzyło??? Pewnie zauważyłeś również różnice w wyglądzie i konstrukcji jaskiń – zostały dodane nowe pomieszczenia i sale.

Przypomnienie z góry bądź z dołu (bez zdjęć), nie pamiętam:

(Nie zamieszczam zdjęć Krypty 15 z jedynki oraz z dwójki – są oczywiste różnice między nimi) To wykracza poza moją wiedzę. Spytam projektantów. Została pewnie zmieniona w wyniku przywileju projektanta. Nie ma na ten temat dokumentacji.

Jednakże, jeżeli dobrze pamiętam, Tandi mówi że Krypta 15 była pod kontrolą RNK “przez kilka lat” przed tym jak pojawili się dzicy lokatorzy którzy pozbyli się strażników. *Możliwe* jest że prowadzili oni prace wydobywcze w ciągu ostatnich ośmiu lat – szczególnie kiedy tworzyli RNK, ale to CZYSTE ZGADYWANIE.

ii) Trzeci poziom jest również inny. Wszystkie skały usunięto – ale jak? W F1 pokazuje się napis ‘nie jest możliwe by ruszyć te skały, nawet z najlepszymi materiałami wybuchowymi’. Czy to oznacza: ‘jedna osoba nie jest w stanie tego dokonać, ale wiele osób pracując przez długi czas było by w stanie’??

Pewnie jest to kwestia przywileju/ograniczenia/czegokolwiek projektanta. Możliwe jest, że ekipa górnicza i wydobywcza mają narzędzia wiertnicze i wydobywcze i jeśli są wspierane przez RNK, pracując przez wiele miesięcy, mogłyby tego dokonać. (byli tam przecież przez wiele lat zanim pojawili się dzicy lokatorzy) – ale nie wiem na pewno; zgaduje po prostu – „retro tłumaczenie czegoś na co nie ma wytłumaczenia.”

iii) W F1 były dwie windy. Na poziomach 1-2, drugie - - na 2-3. Nie jest możliwe by przebudować szyby wind, czy też jestem w błędzie ;-]

Ponownie, sprawa przywileju/ograniczenia/logiki gry; projektant pewnie musiał przebudować poziomy, ale mogło by to też być zrobione za pomocą lin w szybach. Myślę że (UWAGA: to jest czysta spekulacja) jeżeli była drużyna wydobywcza RNK, mogli oni jakoś doprowadzić szyby do funkcjonalności (szczególnie po to by wyciągnąć ciężki sprzęt komputerowy albo zwieść na dół ciężki sprzęt wiertniczy). Ale było by to naciągane – nie jestem w stanie znaleźć żadnego powodu tej zmiany i może być tak, że go po prostu nie ma, oprócz jednego wyjątku, przywileju/ograniczenia/czegokolwiek projektanta.

4) Czy Cassidy miał kiedykolwiek żonę albo dziewczynę?

Setki. A nieraz obie naraz. Dlatego ma chore serce.

5) Jaki gatunek drzewa wyrasta z głowy Harolda? Dąb, modrzew, czy też coś innego?

Jest to kompletnie nowy gatunek, żaden przedwojenny ekwiwalent i nigdy nie został opisany. Jest niepowtarzalny i wyjątkowy, zupełnie jak Harold.

6) A co ze stworzeniami wodnymi? Czy są wieloryby w świecie Fallouta? Rozbity na pewno istnieje ;-] A co z rekinami, innymi gatunkami ryb, homarami (myślę że powinny ewoluować podobnie jak RadSkorpiony)?

Są ryby, plankton, oraz algi, ale nigdy nie widziano innych rybich stworzeń, w tym rekinów i homarów. Jeżeli dla fanowskiej twórczości chcesz zamieścić homary jak w książce *The Drawing of the Three*, to lepiej puknij się w głowę.

Prawdopodobnie organizmy wodne były w lepszym położeniu niż większość gatunków lądowych, jednak nikt nie prowadził badań nad tym jak FEV czy promieniowanie na nie wpłynęło, jeżeli w ogóle.

A i wieloryb się nie liczy, przecież spadł z orbity.

Kilka od **Michaela Roellighoffa** (jeżeli przekreśliłem nazwisko, przepraszam).

Grając w FO2 ponownie, zauważyłem, że na teledysku w RNK jest nawiązanie do liczby pozostałych miast, większość z nich jest znana, z wyjątkiem "Maxson". Podejrzewam, że jest one nazwane po różnych Maxsonach z Bractwa – więc jaka jest jego historia? Czy osiedlili się i założyli większe miasto? Nie za bardzo mogę sobie wyobrazić by Bractwo Stali by coś takiego zrobiło, pozwolić sobie na samotne miasto jak RNK.

Po drugie, w F1 Tandi jest pochodzenia hinduskiego, a w F2 jest wyraźnie biała. I ma teksański akcent. Co wydarzyło się również z religią w RNK? Wiem, że z założenia miała to być mieszanka etniczna z Krypty, ale zdają się również być Hubologistami (generalnie często się na nich trafia).

No więc Aradesh ma naleciałości hinduskie, ale nie wiem nic o matce Tandi, bo kopnęła w kalendarz przed rozpoczęciem gry. Ma ciemniejszą karnację w F1 niż w F2, najpewniej dlatego, że w czasie dwójki jest już stara i spędza DUŻO czasu wewnątrz budynków. Jeśli chodzi o rozsiewanie nauk Dharmy, Tandi kochała swojego ojca, ale nie zawsze się z nim zgadzała i wyobrażam sobie, że religia nie była tu wyjątkiem.

Projektanci RNK, Zeb Cook i John Deiley, poczuli, że RNK z handlem braminami powinna otrzymać nieco teksańskiego kolorytu i slangu (myślę, że Zeb po prostu mieszkał w Teksasie zbyt długo i ten region wbił mu się w czaszkę), więc język Tandi stał się szorstki w wyniku ponad 80 lat wpływów pasterzy braminów. Proszę bardzo.

Religijnie – podczas gdy Aradesh wierzył w nauki Dharmy, Tandi zawsze wierzyła w oddzielenie kościoła od państwa – i opierała się wszelkim próbom czczenia Mieszkańca Krypty w obrębie miasta (posąg może być, ale to wszystko). Oboje Aradesh i Tandi odkryli, że polityka i religia nie łączą się, szczególnie gdy stali się bardziej narażeni na ludzi z Hub i wizyty kilku elokwentnych członków Czcieli Apokalipsy.

W każdym wypadku, RNK zezwala na wyznawanie każdej nie fanatycznej religii w stolicy (wszyscy są za wolnością wyznania, dopóki religia nie polega na składaniu ofiar z ludzi lub zanurzania ich w kadziach), a krzyże to pozostałości scenarii Fallout 1. Całkiem prawdopodobne, że mieszkańcy Cienistych Piasków byli katolikami, trzeba pamiętać o generalnej zasadzie, czyli byciu ostrożnym przy wprowadzaniu prawdziwych religii do gier – to gorsze niż profanacja na liście „Dziesięć najbardziej wkurzających rzeczy, za które ludzie mogą zrobić ci krzywdę.”

Odwołując się do tego, Hubologisci nie mają związku ze Scjentologią. Wszelkie podobieństwa między tymi grupami to tylko zbieg okoliczności.

Ostatnia rzecz, z punktu widzenia tworzenia/logiki gry, Hubologisci byli w RNK w głównie po to by dać ci dostęp do Hubologistów w San Francisco, podobnie jak Jain z Hub w Fallout 1.

Po trzecie, czy pojawi się jakaś wzmianka o wydarzeniach gdzieś indziej? Być może Kanada, Chiny albo Europa? Na mapie świata w pokoju wojennym Enklawy było wiele kropek. Czy były to inne bazy USA?

Nie pojawi się nic na temat innych krajów, o czym już nie wspomniano w Biblii, albo przynajmniej nie przez jakiś czas.

Kropkami na mapie były albo bazy Enklawy, jej “obiekty zainteresowania”, specjalne stacje obserwacyjne albo po prostu świecące czerwone kropki, umieszczone tam dla ozdoby. Stawiam na to ostatnie.

Na koniec, poszperałem na temat zim nuklearnych. Ameryka Południowa nie ma zbyt wielu surowców naturalnych, więc prawdopodobnie nie byłaby zamieszana w Wielką Wojnę (nigdy nie była głównym graczem, nigdy nim nie będzie), a ze względu na swoje ułożenie na dalekim południu, uniknęłaby znacznych ilości opadu radioaktywnego i wielu innych skutków zimy nuklearnej. Jaki jest status Ameryki Południowej w świecie Fallouta?

Cóż, autor *The Last Ship* zgadza się z tobą; Ameryka Południowa prawdopodobnie nie byłaby aż tak bardzo zamieszana ani nie oberwałaby zbyt, ale nie będę zamieszczał żadnych szczegółów w Biblii, przynajmniej nie w najbliższym czasie.

Ktokolwiek pytał o pingwiny w poprzedniej aktualizacji, powinien zapoznać się z *The Last Ship*, gdyż autor porusza nieco temat przetrwania pingwinów.

Ktoś, kogo imienia zapomniałem, zapytał:

Do czego służy żółta karta do reaktora?

Ostatnio usłyszałem, że miała albo (1) robić coś z bombą nuklearną w Enklawie albo (2) coś z reaktorem w Gecko. Cokolwiek to było, nie sędzę, że zostało wykorzystane – muszę dorwać programistę, aby być pewnym. Oni wszyscy przestali ze mną gadać od kiedy zamieniłem się w obłąkanego wariata przy tworzeniu Icewind Dale 2, więc upolowanie ich i umieszczenie w klatkach do przesłuchań może mi trochę zająć.

GADAJĄCE SZPONY ŚMIERCI

BTW, gadające szpony śmierci zostały unicestwione na końcu Fallouta 2. Xarn i Goris nie postarali się o przedłużenie gatunku. Wszyscy przepadli. Kaput. Do widzenia. Właściwie, to można bezpiecznie założyć, że każde zmutowane gadające zwierzę zginęło w tej samej minucie, w której skończył się Fallout 2.

Macie jakieś ostatnie słowo, gadające zwierzaki?

Tak myślałem.

HISTORIA SZPONÓW ŚMIERCI

A dla kochających szpony śmierci i tych, którzy kochają *Fallout: Tactics*...

Wiedzieliście, że szpony śmierci na początku miały włosy?

Wiecie, że szpony śmierci wymodelowano później? I nie mówię o „Cienioszponach” z *Wasteland*.

Oczekujcie kolejnej aktualizacji, a z nią nowych ekscytujących odpowiedzi i concept artów! Ujrzycie ciemne podbrzusze rozwoju w całej okazałości! (*że co? :P - tłum*)

WIECĘ O HORRIGANIE

Sprawdziłem u twórcy Horrigana (Matta Nortona, jednego z głównych projektantów F2) i sprawa wygląda następująco:

1. Jest nowym modelem super mutanta, większego, silniejszego i szybszego od każdego innego mutanta. Jest jak Nowy, Wzmocniony Kleenex (*amerykański płyn do szyb - tłum*).
2. Nie tylko poddano go działaniu FEV, ale także wstrzyknięto mu kontrolowane dawki zmodyfikowanego wirusa FEV, aby uczynić go samogwałcącą się kupą mięśni.
3. Nie jest w stanie przeżyć poza swoim pancerzem, który bez przerwy wstrzykuje mu narkotyki i różne środki stabilizujące. Ha ha ha, Frank.
4. Frank Horrigan to także nawiązanie do postaci granej przez Clintę Eastwooda w filmie „Na linii ognia”.
5. To agent tajnej służby, nad którym prowadzono eksperymenty, o czym wspominał oficer z oddziału chemicznego w Enklawie.

Oto podsumowanie na temat RNK i Bractwa Stali dla każdego, kto jest zainteresowany lub kto nie wie, co do cholery oznacza „RNK” i „BOS” i po co się tu znajduje; UWAGA: To tylko streszczenie na tę chwilę, nie całość na temat Republiki Nowej Kalifornii. Projekt flagi dzięki uprzejmości Matta Nortona z Fallouta 2.



REPUBLIKA NOWEJ KALIFORNII

Opis RNK: Republika Nowej Kalifornii (RNK) to dopiero co powstający rząd, którego skromne początki sięgają prawie 80 lat wstecz i dotyczą wioski Cieniste Piaski znanej z Fallout 1. Stolica RNK (liczba ludności: 3000+) leży na zachód od Gór Skalistych w środkowo-wschodniej części Kalifornii (niemal bezpośrednio na wschód od San Francisco). RNK to

prawdopodobnie najsilniejsza organizacja w świecie Fallouta, utrzymująca największą regularną armię.

Rząd: Rząd RNK przypomina przedwojenne Stany Zjednoczone. Posiada Kongres obsadzany wybranymi w wyborach reprezentantami (kongresmanami wybieranymi przez mieszkańców stanów, które reprezentują). Reprezentanci wybierają prezydenta i wiceprezydenta, którzy

będą przewodzić rządowi, sprawować władzę nad republiką, przy wsparciu reprezentantów oczywiście (póki co, RNK nie ma ustalonej długości trwania kadencji – Tandii, na początku *Fallout 2*, sprawowała władzę już 10 rok). Tytuły przysługujące reprezentantom to szeroki wachlarz określeń, począwszy od „radnego”, „reprezentanta”, „senatora”, zwłaszcza Hub (na swój zawzięty sposób) woli nazywać własnych reprezentantów „gubernatorami”. (Z różnych powodów istnieją silne tarcia na linii Hub – Cieniste Piaski, związane przeważnie z prawami handlowymi i szlakami karawan.) W każdym razie, wszystkie tytuły są znane i akceptowane poza salami rządowymi, jednak w rządowych kuluarach używane są jako obelgi, wszczynające zaciekle spory, będące niczym więcej jak błahymi manifestacjami podkreślającymi niezależność każdego ze stanów.

RNK, mając jedno z najlepszych i największych regularnych wojsk na pustkowiach i korzystając z obecnej prezydentury Tandii, która jest z republiką od czasów dzieciństwa w Cienistych Piaskach (patrz *Historia* poniżej), zdelegalizowało niewolnictwo na swoim obszarze. Na plus można republice zaliczyć delegalizację niewolnictwa, próby przywrócenia cywilizacji i prawa na pustkowiach, a także brak (otwartego) dyskryminowania ghuli i mutantów.

W RNK nie istnieje dyskryminacja płci (w przeciwieństwie do innych obszarów na pustkowiach), prawdopodobnie dzięki wywodzeniu się tej społeczności z Krypty 15, a także przedłużonej prezydenturze Tandii. Republika pokazała jednak, że nieco dyskryminuje ghuli i mutantów, chociaż wielu politologów spiera się, czy było skutkiem ograniczonych kontaktów z nimi (RNK miała niewielką styczność z Nekropolis i armią Mistrza).

Wojsko RNK składa się z kilku dywizji¹, włączając w to specjalną kawalerię i jednostki zmechanizowane. Jedną z jednostek „sił specjalnych” składa się ze Strażników (Rangers), wyselekcjonowanej grupy, zobowiązanej chronić ludzi Pustkowi, podobnie jak dawni Strażnicy Teksasu (Texas Rangers). Mówi się, że strażnicy posiadają wiele kryjówek pośród pustkowi i korzystają z nich do ataków na handlarzy niewolników poza terytorium RNK (zwykle na północy). Jak wiadomo, obie grupy chorobliwie nienawidzą siebie nawzajem. RNK miało również nawyk ustanawiania szeryfów w głównych skupiskach ludności na swoich terytoriach, odpowiedzialnych za egzekwowanie praw republiki. Ghule, super mutanci i ludzie byli znani ze służby w wojskach NCR, nawet jako strażnicy.

Pomimo niemal stuletniego wieku, Tandii zrobiła więcej, by zjednoczyć ludzi, niż jakikolwiek inny przywódca zrodzony z popiołów Wielkiej Wojny. Jest czczona jak święta, a nawet jako „Wielka Matka” przez niektóre plemiona spoza terytorium republiki. Orędzia Stanów Republiki napisane przez Tandii stały się sławne z inspirowania niezliczonych rzeszy ludzi do przyłączenia się do „służby” i odbudowy cywilizacji.² Pod jej rządami republika rozwijała się, a ona sama, aby wesprzeć rosnącą populację, skupiła swój wysiłek na odbudowie przedwojennej infrastruktury, wynajdywaniu nowych form transportu i produkcji, oczyszczaniu dróg i linii kolejowych, budowaniu fortów, rozwijaniu karawan i handlu wewnątrz republiki (i poza nią) oraz szybkim i skutecznym pozbyciu się zagrożeń. Przez całe swoje życie nigdy nie zapomniała o swoich korzeniach, sięgających małej wioski z *Fallout 1* i

¹ Wspomniane „dywizje” są, z powodu kilku czynników, znacznie mniejsze niż te znane obecnie. Po mimo tego, że NCR utrzymuje dużą liczbę żołnierzy, w porównaniu do innych społeczności na pustkowiach, jest to kropla w morzu w porównaniu do przedwojennych dywizji.

² „Nic nie rozbije naszego domu”, głosiła Tandii pod adresem drugiego Stanu Republiki. „Stworzymy nową przyszłość, wolną od pomyłek przeszłości.” Polityczna paplanina blablabla – ale z duszą!

zawsze przedkładała szczęście zwykłego człowieka nad koło postępu. Gdy mowa o dobrych ludziach, Tandi jest wymieniana.

Ogólne prawo RNK:

- W obrębie miasta nie można w sposób otwarty nosić broni.
- Spożywanie alkoholu i używanie narkotyków w miejscach publicznych grozi aresztem.
- Niewolnictwo, hazard i prostytutka są zakazane w obrębie miasta.

Prawa te są luźniej przestrzegane w bardziej oddalonych osiedlach, ale im bliżej centrum RNK tym stają się surowiej egzekwowane.

Historia: Republika Nowej Kalifornii zrodziła się z dziedzictwa ocalałych z Krypty 15, siostrzanej krypty dla Krypty 13, która otworzyła się wcześniej, a jej mieszkańcy zostali wypuszczeni na pustkowia. Opuszczając swoją kryptę (po zabraniu możliwie wszystkiego z ocalałej technologii i przetrząśnięciu zawałonych niższych poziomów), mieszkańcy Krypty 15 założyli małe, otoczone murem miasteczko, Shady Sands. Miasto leżące w połowie drogi między Kryptą 13 i 15. W *Fallout 1* społeczności tej przewodził Aradesh, wraz ze swoją córką Tandi, która ostatecznie zostanie prezydentem Republiki Nowej Kalifornii w *Fallout 2*. (Bez wysiłków Przybyszy z Krypty w F1, najeźdźcy z okolic – Chanowie pewnie przejęliby Cieniste Piaski, tłumiąc republikę, zanim w ogóle powstała). W *Fallout 2* głównymi zasobami RNK są stada braminów, które zapewniają tyle mięsa i skóry, ile jest potrzeba. Braminowi baronowie i ranczerzy w RNK (razem ze Stowarzyszeniem Pasterzy) czerpią ogromne zyski dzięki karawanom i rządowi.

Stosunki RNK z jej dawną kryptą na przestrzeni lat doznawały brutalnych wstrząsów. Od gniazda potworów, najeźdźców, przez czcicieli Krypty 15, ghuli śmieciarzy, po bardziej niewinnych (i nie aż tak bardzo niewinnych) dzikich lokatorów, zespołów poszukiwaczy i Republikę, spierającą się o prawa nad wykopaliskami, wydaje się nieprawdopodobne, że rząd lub jakkolwiek inny mieszkaniak pustkowi zostawi to miejsce w spokoju... w końcu to krypta.

Nienawiść pasterzy braminów do radskorpionów jest legendarna i ma swoje początki w czasach gdy powstawały Cieniste Piaski. Pogłoski o pasterzach atakowanych przez mówiące szpony śmierci nie są potwierdzone.

Agresywny marketing: RNK posiada porządny departament do spraw marketingu i public relations, który bez przerwy wysyła kurierów, rozwieszających plakaty lub rozprzestrzeniających propagandę RNK. Poniżej przedstawiam ulotkę reklamową RNK z *Fallout 2*:

REPUBLIKA NOWEJ KALIFORNII

Jesteśmy tutaj! Czemu nie dołączysz do nas?

Przed nami wspaniała przyszłość, która może być twoja dzięki Republice Nowej Kalifornii!

Czy jest coś, czego chciałbyś się dowiedzieć?

JAK DUŻA JEST RNK?

Założona osiemdziesiąt lat temu, RNK obecnie składa się ze stanów Shady, Los Angeles, Maxson, Hub i Dayglow. Około 700 tys. mieszkańców ma przyjemność nazywać RNK domem.³

JAKIE CELE PRZYŚWIECAJĄ RNK?

Republika Nowej Kalifornii ma na celu przywrócenie pokoju, bezpieczeństwa i sprawiedliwości ludziom wielkiego zachodu. Patrole policyjne RNK bez przerwy aresztują wszelkich najeźdźców, kanibali, handlarzy niewolników i samowolnych mutantów wewnątrz kraju, a wojska RNK dzielnie strzegą granic przed bandytami z zewnątrz. Aby zapewnić wolność i sprawiedliwość, wszyscy mieszkańcy mają dostęp do sądów RNK i prawo wyboru reprezentantów, którzy zasiadają w Kongresie. W myśl słów prezydent Tandiego: „Bezpieczni ludzie to silni ludzie.”

KTO TU DOWODZI?

RNK różni się od tego, do czego przywykliście. Nie ma tu hersztów, szefów, królów ani dyktatorów. Nasi przywódcy są wybierani przez ludzi! Dokładnie tak – każdy stan ma prawo wystawić reprezentanta do Kongresu. Reprezentanci wyłaniają prezydenta i wiceprezydenta przewodzącego rządowi i to za ich radą prezydent podejmuje decyzje. Prezydent Tandiego była, już przez dziesięć kadencji, jednomyślnie wybierana przez rząd, który uznaje jej mądrość i dalekowzroczność.

BRZMI ŚWIETNIE! JAK MAM DOŁĄCZYĆ DO RNK?

Wszyscy praworządni i spokojni ludzie lub mutanci kwalifikują się na mieszkańców RNK. Aby nim zostać, wystarczy udać się do RNK i przedstawić uzasadnienie swoich przerosów. Po przysposobieniu obywatelskim i zatwierdzeniu zgłoszenia, zostanie ci nadany status TM (Tymczasowego Mieszkańca). Stąd już tylko mały krok do pełnego obywatelstwa! RNK oczywiście nie jest dla każdego – handlarze niewolników, niepoprawni mutanci, znani najeźdźcy i inni niegodziwcy nie mogą się zgłaszać!

A CO, JEŚLI CAŁE MOJE MIASTO CHCE SIĘ PRZYŁĄCZYĆ?

W zależności od położenia miasta, RNK dopuszcza petycje w sprawie włączenia do niej wiosek, miast, baz, stanów lub nawet mniejszych królestw. Gdy petycja zostanie przyjęta, RNK nada twojemu miastu status terytorialny. Po ustanowieniu obecności niezbędnych sił policyjnych i wojskowych oraz uporaniu się z bezprawiem i bandytyzmem, twoja wioska może starać się o pełną państwowość. To aż tak proste!

Pamiętaj – jesteśmy tutaj. Czemu by do nas nie dołączyć?

Przygotowane przez zespół doradztwa ds. kontaktów Republiki Nowej Kalifornii.

NCRAP (*CRAP* znaczy "gówno" :) – przyp. tłum.) Pub. #A7-7893b

³ Wielkość populacji jest zawyżona, po mimo tego, że liczba ludności RNK i jej stanów i tak robi wrażenie. Znamy przypadki odbiegania od rzeczywistości dla celów propagandowych.

Regulamin NCR: Jako podsumowanie przedstawiam listę praw RNK z Fallout 2:

Witamy w Republice Nowej Kalifornii! Przed przekroczeniem progów naszego pięknego miasta poświęć chwilę na zapoznanie się z poniższym regulaminem.

W obrębie miasta nie można w sposób widoczny przenosić broni.

Osoby pod wpływem alkoholu lub narkotyków zostaną aresztowane.

Niewolnictwo, hazard i prostytutka są zakazane w obrębie miasta.

Prawo jest równe wobec wszystkich. Debil nie przestrzegający prawa dostanie po tyłku równie mocno, co mądrała.

Jeśli nie potrafisz żyć według tych praw – zabieraj się stąd, bo cię tu nie chcemy!

Więcej na temat RNK wkrótce – powyższe informacje, podobnie jak te zamieszczone poniżej na temat Bractwa Stali, to tylko wprowadzenie.



BRACTWO STALI

Bractwo Stali: Bractwo Stali (The Brotherhood of Steel - BOS) to techniczno-religijna organizacja, której korzenie sięgają armii Stanów Zjednoczonych oraz środowisk naukowych sponsorowanych przed wojną przez rząd. BOS składa się głównie z potomków wspomnianych oficerów, żołnierzy i naukowców, lecz za wyjątkiem niektórych osób z zewnątrz w ich szeregach, członkowie BOS są ludźmi niemal czystej krwi, o czym będziecie mogli przekonać się poza kryptą.

Rangi Bractwa można uznać za kompozycję najlepszych i najjaśniejszych określeń... co oznacza, że jest to naprawdę mała organizacja, przynajmniej w porównaniu do RNK. Jednak rekompensuje to sobie dzięki przerażającemu arsenałowi przedwojennej i powojennej technologii. Posiada broń laserową, pancerze wspomagane, chirurgiczne usprawnienia, implanty bojowe i oddział Rycerzy Bractwa, potrafiących wymazać z mapy całe miasto bez jednego zadrapania.

Bractwo to generalnie dobrzy chłopcy, ale mają też swoje grzechy - (1) nie obchodzi ich los mutantów, (2) otaczają wciąż technologię i, w wielu wypadkach, przedkładają ją nad ludzkie życie oraz (3) nie lubią dzielić się swoją najwyborniejszą technologią, mimo oczywistych korzyści, jakie mogłaby ona przynieść pustkowiom. W Bractwie powszechnie uważa się, że ludzie z pustkowi nie są wystarczająco odpowiedzialni, aby używać (i rozporządzać) zdobyczami technicznymi jakie ma do dyspozycji Bractwo. Bractwo znane jest z handlu częścią swojej technologii z granicznymi społecznościami i stanami NCR, ale te bardziej poufne zatrzymują dla siebie.

Uważa się, że obecna kwatera główna Bractwa to bunkier w Lost Hills z Fallout 1, jednak w Fallout 2 Bractwo jest rozrzucone po pustkowiach w małych bunkrach i obiektach, ukrytych przed oczami zwykłych ludzi - znalezienie i wyczyszczenie ich wszystkich byłoby więc trudnym i niebezpiecznym zadaniem.

Bractwo podzielone jest na różne rangi: *Rekruci* to praktykanci i oczekuje się od nich dobrego wykazania się podczas procesu szkoleniowego. Otrzymują wtedy awans na *Giermkę*. Po dowiedzeniu swoich umiejętności, *Giermkowie* stają się *Rycerzami*. Po wielu latach służby i zdobywaniu doświadczenia, najlepsi Rycerze są awansowani na *Paladynów* - śmietankę armii Bractwa. *Paladyni*, którzy dotrważą do lat swojej starości, stają się *Starszymi* i liczą się pośród rady Bractwa.

Istnieje możliwość służenia Bractwu jako *Skryba*. Skrybowie są odpowiedzialni za kopiowanie starożytnych technologii, utrzymywanie obecnych, a nawet eksperymentowanie z nowymi bronią i innymi przydatnymi urządzeniami. Skrybowie rzadko opuszczają bezpieczne bunkry Bractwa, ale niekiedy są wzywani w teren, aby zbadać fragment technologii lub wykonać zadanie przekraczające umiejętności żołnierzy Bractwa.

Mówi się, że herb Bractwa symbolizuje każdą z tych rang. Miecz oznacza Paladynów, skrzydła to Starsi (skrzydła kontrolują ruch miecza), duże koło zębate to Rycerze, a dwa mniejsze to Skrybowie i Giermkowie, którzy odpowiedzialni są za dostarczanie informacji i siły roboczej dla Rycerzy, aby ci mogli wykonywać swoją pracę. Jakkolwiek, nikt nie jest pewien, co oznacza koło.

Giermkowie mogli pojawić się tylko w *Fallout: Tactics* (nie przypominam ich sobie w Fallout 1, mam mglistą pamięć), i jeśli tak było, zamieńcie „Giermków” na „Rekrutów” przy interpretacji symboli.

Więcej o Bractwie wkrótce - powyższe to tylko wprowadzenie.

Poniżej znajdziecie wspomniany wcześniej fragment na temat EPA:

PODSUMOWANIE OBSZARU E.P.A.

“Prosiliśmy o przyszłość i oto ją mamy.”

PODSUMOWANIE

Agencja Ochrony Środowiska (Environmental Protection Agency) to dodatkowa lokacja dla Fallout 2. Pełna jest dziwacznych zagadek, walk i różnych tajemniczych załączków przygód, włącznie z (ale nie wyłącznie):

- 1A. Dżunglą na parkingu wypełnioną kilkoma gatunkami niebezpiecznych roślin.
- 2A. Dziwaczynym zoo, wypełnionym ludźmi. Głodnymi ludźmi.
- 3A. Podpoziomami zawierającymi niesamowitą różnorodność trujących gazów i zmutowanych much, nosicielek wirusów.

4A. Małym rządowym muzeum pełnym dioram! Ekspozycje na temat post holokaustycznej Ameryki zwracają szczególną uwagę.

5A. Magazynem pełnym nowych nasion dla Arroyo. Z niektórych nasion wyrastają niedobre rzeczy.

6A. Świątą nadzorujących i irytujących hologramów, które oprowadzają wycieczki i zapewniają przyływy przypadkowych binarnych osobliwości.

7A. Różnymi NPCami w lodzie (w stanie hibernacji).

8A. Komputerami zawierającymi informacje o płodozmianach i wirusie F.E.V.

9A. Mr Handee'm z depresją i hiperaktywnym urządzeniem do robienia narkotyków dla postaci z wysoką Nauką (Science).

EPA miała korzystać z zestawu kafelków Vault City/Krypty 13 dla wnętrza (jasna biel, jak prawdziwa krypta). Do obiektów specjalnych scenerii zawierają: znak na parkingu EPA i kolorowe symbole na ścianach, mieniające się całą tęczą kolorów.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Puszka psiego żarcia (a la Mad Max)

Środek owadobójczy

Szampon

Pestycyd

Marihuana

Pop-Rocks (jeśli popijesz je wodą, zginiesz w okropnie animowanym wybuchu)

Rządowe ogniwo zasilające EPA

Puszka spray'u na owady (zabija natychmiast wszelkie owady)

Puszka spray'u na rośliny (zabija natychmiast wszelkie plujące rośliny)

Maska przeciwgazowa

Opiekacz słoneczny (Solar Scorcher) (to była jego prawdziwa lokacja)

Probówka

SZTUKA

Wielkość **EPA** to 4 mapy. Są one małe, a poniższe „poziomy” często dzielą tę samą mapę.

Parking

Poziom wejściowy

(budynek biura)

Poziom czerwony

(ochrona, public relations, muzeum)

Poziom pomarańczowy

(mrozący krew w żyłach bar i złowieszcze pokoje konferencyjne).

Poziom żółty

(rdzeń zasilający)

Poziom zielony

(laboratoria biologiczne, drzewozbiory, klatki ze zwierzętami)

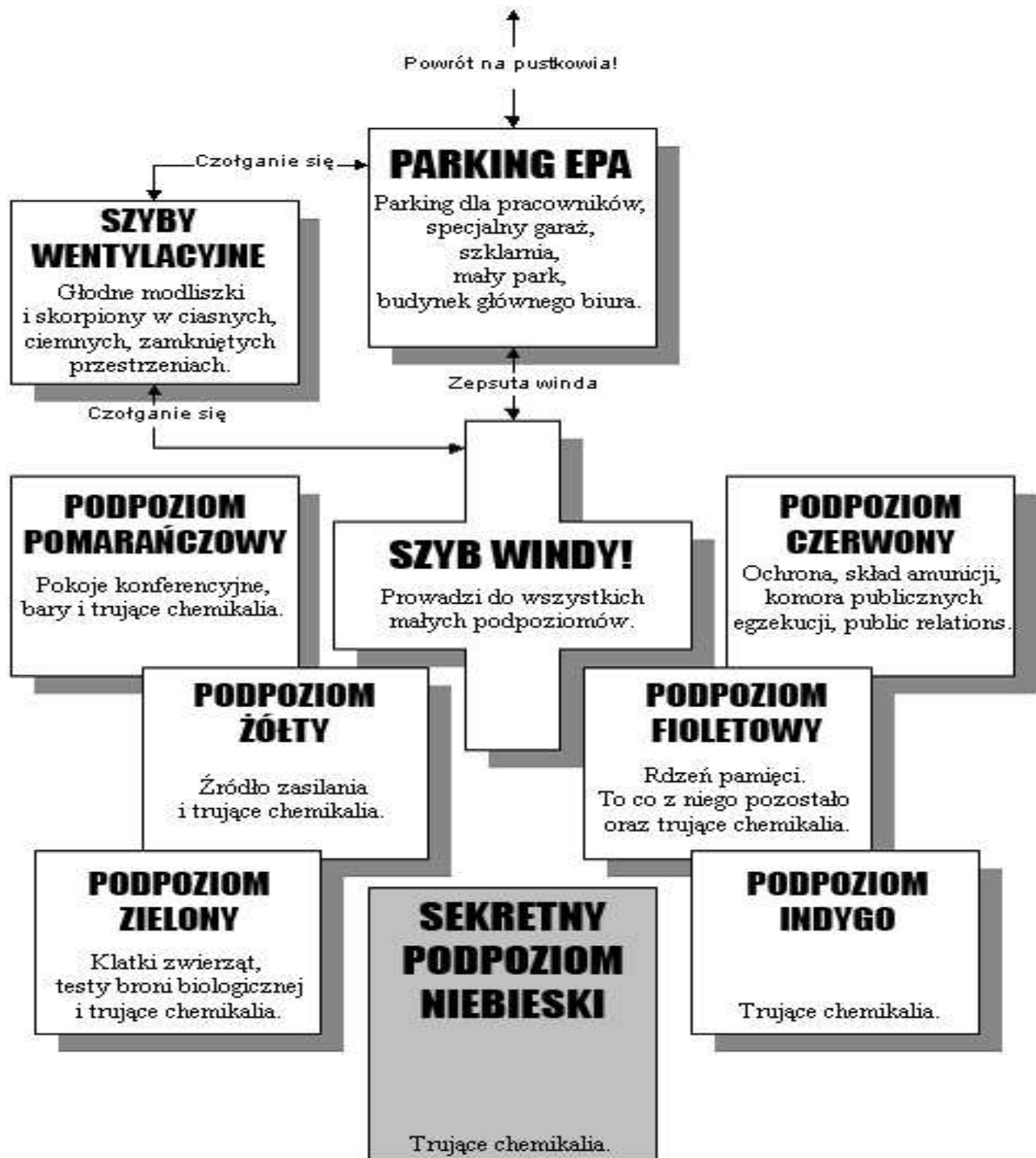
Poziom niebieski

(hibernacja)

Poziom indygo (tajne badania nad modyfikacją płci)
Poziom fioletowy (rdzeń pamięci)

Podział i struktura mapy jest przedstawiona poniżej:

MAPA EPA!



GŁÓWNE ZAŁĄŻKI PRZYGÓD

Mięsożerna dżungla: Gracz musi przejść dżunglę z mnóstwem zasadzek. Nie jest to do końca załączek przygody, a raczej oparta na walce konieczność, której pokonanie umożliwia wejście do EPA.

Wojna hologramów: Gracz może spotkać kilka hologramów nadzorczych, które nadal zamieszkują korytarze EPA. Gdy EPA jeszcze funkcjonowała, były one wykorzystywane jako przewodnicy, ale od czasu „Wielkiej Ciszy/Wielkiego Unieruchomienia”, poprzedzających „Wielki Błysk”, stały się one poniekąd wypaczeniem swoich obowiązków. Wzięły biurokratyczną mentalność śmiertelnie poważnie, narzucając sobie nawzajem przepisy za przepisami, aż w końcu popadły w impas i nie mogą już dalej funkcjonować. Obecnie, szefowie każdej sekcji kłócą się w jednym z pokoiów konferencyjnych EPA, ponieważ obecność silnego pola magnetycznego cały czas kasuje ich krótkotrwałe wspomnienia (przytaczają te same argumenty co 5 minut, zapominają wszystko, co powiedzieli i powtarzają to znowu). Jedynie naprawienie problemu z cewkami magnetycznymi, przerwanie ich rozmowy i nakazanie im zaprzestania kłótni, pozwoli graczowi na przełamanie impasu.

Hologramy mogą być zniszczone jedynie granatem EMP albo poprzez kradzież lub zniszczenie rdzenia zasilającego EPA na poziomie żółtym.

Poziom wypełniony gazem: Jeden z poziomów wypełniony jest trującym gazem. Jeśli gracz będzie go przemierzał, otrzyma znaczne obrażenia przy każdej turze, dopóki nie wyjdzie lub nie zginie. Gracz może albo wykonywać krótkie „wypady” na poziom, aby ukraść przedmioty z laboratoriów albo znaleźć maskę tlenową, ukrytą na jednym z niższych poziomów, która pozwoli mu swobodnie oddychać, o ile będzie ją miał w jednej z rąk.

Wentylacyjny horror: Aby uzyskać dostęp do głównego kompleksu EPA, gracz musi pokonać serie szybów wentylacyjnych, gdzie może korzystać jedynie z małych broni przeciwko istotom zamieszkującym je: wielkie modliszki, małe skorpiony i okazjonalnie rośliny ludożercy.

INNE ZAŁĄŻKI

Zakłócenia „Zzzzzt”: Gracz odkrywa uszkodzony hologram, który mówi z zakłóceniami (tak jak w głośnikach przy fast food drive). Jeśli gracz naprawi projektor hologramu (albo spowolni jego mowę), pozna kilka ważnych kodów lub innych informacji.

Mr. Chemmie! Gracz, w jednym z laboratoriów, odkrywa małe urządzenie (*Mr. Chemmie*), które bierze różne surowe materiały (rośliny, piwo, prezerwatywy, chemikalia, śmieci, ogony skorpionów) i przerabia w określone farmaceutyki jak np. RadX, Mentatsy, RadAway’e itp. Gracz może eksperymentować z maszyną, w celu wytworzenia konkretnych narkotyków lub dziwaczných substancji. Postacie z wysoką Inteligencją (*Intelligence*), Szczęściem (*Luck*) albo Lekarzem (*Doctor*) lub Nauką (*Science*) mogą tworzyć specjalne narkotyki, niedostępne dla innych postaci.

Mr. Chemmie „mówiąc” zawsze używa wykrzykników.

Mały Dzielny Toster: W jednej z opuszczonych kuchni znajduje się mały, inteligentny toster z IQ 6000. Cała moc jego mózgu skupia się na przekonywaniu ludzi do robienia tostów⁴. Dialogi z nim będą poniekąd jednostronne, bo gdy gracz zada mu pytanie, on odpowie pytając się, czy gracz woli tosty czy wafle.

Podczas gdy toster wydaje się być tylko przypadkowym zbiorem osobliwości, to wspomina w swym dialogu (niemal mimochodem), że jest zepsuty i nie ma dostępu do wszystkiego, czego potrzebuje, aby skutecznie robić tosty. Jeżeli gracz go naprawi, toster przekaże mu: tajny kod do schronu w jednym z kasyn w New Reno (który jest niemal nie do otworzenia inną drogą), kilka tajnych kodów pozbawiających automaty do gry pieniędzy i kilka innych dodatkowych przedmiotów.

ABACAB: Jeden z komputerów w EPA wspomina o prostym leku na epilepsję. Najwyraźniej, poprzez wypowiadanie serii liter z odpowiednią modulacją głosu, można uleczyć słuchacza albo z autyzmu albo z epilepsji. Jeśli gracz to odkryje, uda się do New Reno i wymówi zdanie kodu Szczekającemu Człowiekowi (Barking Man) (który nie dotrwał do gry, dlatego umieściłem go w *Planescape: Torment* (*rzeczywiście, jest tam Jazgoczący Dzikus <<Barking-Wilder>> w lokacji Ul <<Hive>> - przyp. tłum.*), zostanie on uleczony i da graczowi niewielką nagrodę (razem z niewielką ilością doświadczenia).

Brak wieści o odwilży: Gracz może odkryć kilka komór hibernacyjnych na niższych poziomach EPA i, w zależności od „typu” postaci, którą gra (wojownik, zwiadowca lub dyplomata), może uwolnić jedną z 3 osób zahibernowanych od czasu wielkiej ciszy.

POSTACI PIERWSZOPLANOWE

Hologram 00000, Dyrektor ds. Nauki: Błyskotliwy hologram, który nie potrafi się poprawnie wysłowić... Spięcie elektryczne uszkodziło jego zdolność mowy i teraz może komunikować się jedynie poprzez wyświetlanie liczb binarnych (postać z wysoką Nauką (Science) lub Inteligencją (Intelligence) może “czytać” system dwójkowy, rozszyfrować co mówi hologram i go naprawić).

Hologram 10001, Dyrektor ds. Bezpieczeństwa: Zapalony żołnierz piechoty morskiej, który faszeruje swoje wypowiedzi mnóstwem dosadnych niemieckich powiedzeń. Wierzy, że wszystko w kompleksie powinno zostać zabite, aby EPA zezwoliła na „restart”. Na szczęście, nie dowodzi już żadnym robotem, gdyż w systemach obronnych wyczerpała się wszelka amunicja. Jedyne, co mu pozostało, to przechwałki o tym, jak bardzo chciałby wszystko zniszczyć, gdyby tylko był u władzy. Jeśli gracz wykona kilka zadań od tego Dyrektora, może otrzymać dostęp do Szatni Bezpieczeństwa, gdzie znajduje się trochę starej amunicji, broni i pancerzy.

Hologram 12001, Dyrektor ds. Operacji: Hologram mężczyzny o nerwowym uśmiechu. Jedyne postacie z wysoką Inteligencją (Intelligence) będą w stanie zrozumieć, co on tam pieprzy, bo ciągle owija w bawełnę. Nie można nic od niego wyciągnąć, ponieważ nie posiada nad niczym władzy.

Hologram 10031, Dyrektor ds. Utrzymania Gruntu: Sfrustrowany hologram, który nadzoruje konserwację wszystkich gruntów w EPA. Twierdzi, że brak fizycznego ciała i fakt,

⁴ Tak, wiem że to nawiązanie do popkultury. Zaskoczeni? Pozwijcie mnie.

iż żaden z robotów nic nie robi, zmusiły go do działania na 100% nieskuteczności przez kilka ostatnich dekad. Inni dyrektorzy wypominają to kiedy tylko mogą. Jeśli gracz naprawi roboty lub zajmie się problemami związanymi z ogrodem i krajobrazem wokół EPA (zabicie śmiertelnych roślin), Dyrektor „zatrudni” roboty, dając im dostęp do apteczki oraz składziku (zawierającego nowe nasiona, chemikalia, zioła i różne środki owadobójcze i chwastobójcze).

Hologram 40011, Dyrektor ds. Public Relations: Ten seksownie (lecz jednocześnie sztywno i poprawnie) brzmiący hologram oprowadza wycieczki i wygłasza komunikaty prasowe. Jej cukierkowe nastawienie i nieprzerwany potok informacji prasowych bardzo szybko stają się irytujące. Mimo tego, bez niej gracz nie jest w stanie dostać się do niektórych obszarów kompleksu EPA... Istnieje kilka części kompleksu, otwierających się tylko wtedy, gdy ona idzie przodem (głównie muzea i zoo). Postacie z wysokimi umiejętnościami dyplomatycznymi potrafią wyciągnąć od niej znacznie więcej od innych.

POSTACI DRUGOPLANOWE

Nie ma postaci drugoplanowych. W bezwzględny świat EPA nie ma kompromisów.

POSTACI TRZECIOPLANOWE

Zzzzzt: Niesprawny hologram, dopóki nie zostanie naprawiony, mówi z zakłóceniami. Zreperowany odczuje ulgę i udzieli graczowi informacji na temat różnych tajemniczych obiektów na poziomach EPA oraz wyjawia kody dostępu do zastrzeżonych obszarów.

Brave Little Toaster (Mały Dzielny Toster): Genialny toster. Jego IQ wynosi 6000. Lubi robić tosty.

Mr. Chemmie: Małe wesołe ustrojstwo do robienia narkotyków.

ŻYCIE Z GECKIEM

Czym jest Generator Ekosystemu Cudownej Krainy (Garden of Eden Creation Kit)? Cóż, umieszczę tu swoje przemyślenia. Dorzucajcie tu też własne opinie.

Wszystko zapoczątkował temat na forum BIS autorstwa Crazy Tuvoka/Christophera Ganiona. Zadał kilka pytań na temat GECKa, a oto moje odpowiedzi:

Na początek powiem, że GECK to przedmiot kreślący fabułę (tzw. McGuffin). W rękach Wybrańca lub uczonego mieszkańca pustkowi posiadał zdolność ocalenia Arroyo.

Jako prosty przedmiot fabularny może służyć w razie potrzeby do tworzenia dowolnych wątków i załączków nowych, ekscytujących przygód. W rezultacie, cały materiał w tej sekcji można by zmienić i oprzeć na fantazjach kogokolwiek chcącego zabawić się GECKiem. Jeśli chcesz aby było to magiczne pudełko nauki – lat 50-tych – fajnie, też to możemy zrobić. Mimo

wszystko, według mnie nie jest to żadne cudowne urządzenie, lecz nieco bardziej przyziemna rzecz - zestaw rozbiórkowy.

GECK nie jest w zasadzie reproduktorem. Posiadał system użyźniający, a w nim różnorodne nasiona, dodatki do gleby i chemikalia do przemiany jałowych pustkowi (i prawdopodobnie wybranych fragmentów powierzchni Księżyca) by wspierać rozwój rolnictwa. GECK został tak zaprojektowany, aby można go było „rozłożyć” podczas użytku i tym samym wspierać budowę społeczeństwa (np. źródło energii zimnej fuzji przeznaczono na zasilanie głównego miasta) itd. Jeżeli ludzie potrzebowali by czegoś innego, mogli by po prostu odwołać się do Poradników „Zrób to sam”, biblioteki Kongresu lub encyklopedii zawartych w bibliotece holodysków GECKa. Latarka w długopisie była tylko dodatkiem.

GECK zawierał ponadto nieco podstawowych schematów pól siłowych, a także informacje o tym, jak budować lepianki (lub zawierał chemikalia, które potrafią stworzyć „piaskowo-betonowe” mury).

Jeśli chodzi o ciuchy, GECK zawierał kody, pozwalające mieszkańcom krypty na wytworzenie większej różnorodności uniformów (i wodoodpornego sprzętu) z jej dozowników, co i tak mogli zrobić bez niego. Jest możliwe, że GECK posiadał inne kody, które mogłyby odblokować większą funkcjonalność komputerów krypty, która nie była początkowo dostępna, gdyż jej użycie albo wyczerpanie, mogłoby narazić kryptę na niebezpieczeństwo (albo kolidowałoby z Wielkim Eksperymentem).

Oprócz tego, GECK mówił mieszkańcom krypty jak demontować części ich krypty lub wykorzystywać jego zewnętrzne systemy, w celu stworzenia nowych domów oraz defensywnych konstrukcji na powierzchni.

Komentarz/dowcip "po prostu dolej wody" do GECKa w opisie w Falloucie 2 nawiązuje do faktu, iż część operacji GECKa wymagała od mieszkańców krypty użycia wody z systemu oczyszczania by pomóc w rozwoju agrokultury, irygacji i prawdopodobnie zimnej fuzji. Nie pisano tego dosłownie. A jeśli uważasz inaczej, spoko – twój wybór.

Na koniec dodam, że „podstawowy reproduktor”, wspomniany w instrukcji Fallout 1, to nic więcej, jak wyselekcjonowane nasiona i nawozy. Fakt możliwości „budowy podstawowych przedmiotów” oznacza, że można go użyć do przetworzenia fragmentów krypty na rzeczy przydatne dla społeczności, jak również do zapewnienia nowych kodów dla maszyn w krypcie, by stworzyć nowe przedmioty z dozowników i komputerów.

Odpowiedzi Tuvoka:

1a. Czy te nasiona i wspomagacze gleby nie przeterminowałyby się dosyć szybko?

Na pewno, lecz rządowe komitety oraz dostawcy GECKa (Future-Tec) nie byli tym *poważnie* zmartwieni. Byli „względnie pewni”, że nasiona będą zdatne do użycia w postnuklearnym środowisku. Przeprowadzili „dokładne testy” i „wszelkie wnioski wskazują na to, że jest to najlepsza opcja”. GECKi to cud... cud, że działały.

1b. To co udaje się zasiać dzisiaj, może nie udać się za 20 lat. Wydaje mi się że jest szczególnie prawdziwe w świecie FO z jego raczej niestabilnym ekosystemem. I mam tu na myśli to, że jeśli ktoś chciałby mieć pewność, że z tego co zasiał, cokolwiek wyrośnie, to najlepszą rzeczą do zrobienia byłoby zebrać nasiona, zarodniki etc z już

rosnących źródeł pożywienia, które gwarantują odpowiednie plony. Wszystkie nasiona kukurydzy włożone do GECKa 50 lat temu nie zmutowałyby odpowiednio, aby przetrwać na nowych Pustkowiach (nawet w „normalnym” ekosystemie przeżywają tylko te odmiany roślin, które mutują).

Masz absolutną rację. Twórcy GECKa nie mieli pojęcia, jak wyglądać będzie postnuklearny świat i nie mieli możliwości tego przewidzieć, pomimo ich „drobiazgowych testów” (wątpliwe, czy wystarczająco dobrze to przemyślano, biorąc pod uwagę jak źle projekt Safehouse był zorganizowany, nie wspominając już o eksperymentalnej natury krypt) – nadal wydaje się, że nasiona obecne w GECKu mogły być zdadne do użycia w Krypcie 8.

Biorąc pod uwagę ewolucję, zastosowanie starych nasion to przywrócenie gatunków, które wyginęły lub były już na krawędzi swojej ewolucji.

Racja. I jest to też niebezpieczne w tak wielu aspektach! Wheee!

Ponadto, wszelkie poradniki, schematy, piasko-betony, itp. są trudne w użyciu. Sprawia to, że GECK byłby bezużyteczny w rękach ludzi nie potrafiących czytać lub nie posiadających surowców do konstrukcji pól siłowych, polimerów, itp.

Projektanci GECKa zakładali, że Mieszkańcy Krypty potrafili czytać i wykorzystywać różnorodne technologie zastosowane w krypcie – nie projektowali go dla dzikusów. Nie planowali również, że FEV zostanie wypuszczony lub że Mieszkańcy Krypty mogą zostać zaatakowani przez wielkie zmutowane skorpiony czy szczury. Z jednej strony, można by powiedzieć, że nie byli zbyt błyskotliwi, z drugiej, że nie byli przygotowani na przyszłość ludzkości, która okazała się post-atomowym horrorem. Głupie króliki!

W moim wrażeniu GECK był zaprojektowany dla mieszkańców krypty. Uwzględniając to, że większość plemion w FO zdaje się nie znać pisma (tak, wiem, że zbytnio unikam PC) i posiada fatalny stan wiedzy na temat surowców (chyba że konstrukcje polimerowe wymagają kwiatu Broca i korzenia Xanderowego) czyni GECKa (a także niezłą walizkę =)) całkiem bezużytecznym dla nich. Rozumiem, że GECK został zaprojektowany dla mieszkańców krypty i dlatego byli w stanie (przypuszczalnie) się nim posłużyć. Pytanie brzmi, czy mieszkańcy Arroyo jedynie “przywołujący” GECKa, nie wiedząc dokładnie czym on jest, widzieli w nim odzwierciedlenie życia na Pustkowiach? To by się zgadzało ze słowami Starszej, która mówi o GECKu niemal jak o mitycznym przedmiocie.

Członkowie plemienia przywoływali GECKa jako panaceum na wszystkie ich problemy. Było to dla nich cudowne urządzenie i po mimo tego, że *jest* użyteczne, nie jest to cudotwórca za jakiego go uznawali.

Inne, związane z tematem pytania na tablicach zawierających:

Sekcje Ósma/Gareth Davies:⁵ Myślę, że GECK to coś więcej niż podstawowe zapasy rolnicze. Jeśli nie, to Fallout 2 jest stratą czasu.

W pewien sposób to także ironia. GECK po prostu nie jest świętym, wszystko leczącym lekarstwem, jak chcieli mieszkańcy Arroyo, ale w odpowiednich rękach stanowi bardzo

⁵ Ku chwale Microforte, dla fanów Fallout: Tactics... i fanów z Australii.

potężny fragment przedwojennej technologii, który może pomóc rozwinąć samowystarczalne społeczeństwo.

Sekcja Ósma/Gareth Davies: W Falloucie postać z wysoką inteligencją potrafi wyjaśnić mieszkańcom Shady Sands na czym polega płodozmian itp. Dlaczego więc inteligentna postać nie może zrobić tego samego w Arroyo? Bum! Gra skończona po 2 sekundach. Fajnie.

No cóż, sama wiedza o płodozmianach nie wystarczy, jeśli uprawy giną, a ziemia nie jest żyzna. Pomimo tego, że obszary wokół Arroyo mogłyby wspierać roślinność, to wiedza rolnicza wśród ludności była niewystarczająca - nowe nasiona i nawozy mogłyby tu pomóc.

Nie, w zasadzie posiada próbki nasion, nawozów i inne suplementy oraz zmyślne źródło energii - sama wiedza o rotacji upraw to samo mało. We właściwych rękach (i w rękach Wybrańca) jego przydatne funkcje mogą być wykorzystane, jako podstawa do budowy stabilnego miasta. Wszystkie uprawy w Arroyo ginęły, a GECK i jego próbki nasion i nawozów zapewniłaby bazę dla nowych, zdrowych plonów.

DODATEK 1.0

Tutaj znajduje się przejrzysta lista „Opowiedz mi o...” („Tell me Abouts...”) dzięki uprzejmości Sebastiena Caisse’a – WIELKIEGO ZWYCIĘZCY. Nie testowałem wszystkich fraz, ale prawdopodobnie wszystkie działają. Jeśli ktoś z was poczuje potrzebę przepytывania mieszkańców Fallout 1, to stąd powinien zacząć. (Ponowne podziękowania dla Michaela Jeppesena, który także przysłał listę słów kluczowych).

ARADESH Aradesh	BUTCH Maltese
ARADESH Dharma	BUTCH Thieves
ARADESH Tandi	BUTCH Justin
ARADESH Razlo	BUTCH Harold
ARADESH Raiders	BUTCH Merchants
ARADESH Vipers	BUTCH Daren
ARADESH Khans	BUTCH Crimson
ARADESH Scorpions	BUTCH Demetre
ARADESH Claw	BUTCH Trader
ARADESH Junktown	BUTCH Butch
ARADESH Spear	BUTCH Beth
ARADESH Station	BUTCH Rutger
ARADESH Lair	BUTCH Water
ARADESH Scorpion	BUTCH Missing
ARADESH Tower	BUTCH Market
ARADESH Seth	BUTCH Claw
BARRY Chip	BUTCH Glow
BARRY Necropolis	BUTCH Town
BARRY Set	BUTCH Heights
BARRY Watershed	BUTCH Junktown
BARRY Hall	BUTCH Killian
BARRY Lou	BUTCH Brotherhood
BARRY Ghouls	BUTCH Elder
BARRY Normals	BUTCH Angel's
BUTCH Decker	BUTCH Adytum
BUTCH Underground	BUTCH Jon

BUTCH Cathedral
BUTCH Morpheus
BUTCH Jain
BUTCH Master
BUTCH Weapon
BUTCH Bob's
BUTCH All-In-One
BUTCH Followers
BUTCH Harris
BUTCH Falcon
BUTCH Nightclub
BUTCH Merchant
BUTCH Hightower
BUTCH Greene
BUTCH Caravan
BUTCH Romara
BUTCH Traders
BUTCH Tower
BUTCH Caravans
BUTCH Darkwater
BUTCH Steel
BUTCH Angels
BUTCH Boneyard
BUTCH Zimmerman
BUTCH Weapons
BUTCH Store
BUTCH guns
BUTCH Bobs
BUTCH Iguana
BUTCH Apocalypse
BUTCH Death
BUTCH Deathclaw
BUTCH Hot
BUTCH Oldtown
BUTCH Old
BUTCH Maxson
BUTCH All
BUTCH Junk
CABBOT Initiate
CABBOT Vree
CABBOT Rhombus
CABBOT Elder
CABBOT Elders
CABBOT Scribes
CABBOT Knights
CABBOT Hub
CABBOT Disks
CABBOT Merchants
CABBOT Brotherhood
CABBOT Ancient
CABBOT Exodus
CABBOT Cabbot
CABBOT Order
CABBOT Paladins
CABBOT Master
CABBOT War

CABBOT Army
CABBOT Caravans
CABBOT Cathedral
CABBOT Chip
CHILD Deathclaw
CHILD Raiders
CHILD Junktown
CHILD Brahmin
CHILD Chip
CHILD Merchants
CHILD Khans
CHILD Garl
CHILD Shady Sands
CHILD Hub
CHILD Tandi
CHILD Aradesh
CHILD Seth
CHILD Razlo
CHILD Police
CHILD Caravans
CHILD Traders
CHILD Children
CHILD Necropolis
CHILD Spot
CHILD Brotherhood
CHILD Boneyard
CHILD Towers
CHILD Town
CHILD Downtown
CHILD Heights
CHILDMEM Cathedral
CHILDMEM Mutants
CHILDMEM Master
CHILDMEM Boneyard
CHILDMEM Followers
CHILDMEM Chip
CHILDMEM Apocalypse
CHILDMEM Necropolis
CHILDMEM Set
CHILDMEM Waershed
CHILDMEM Hall
DECKER Decker
DECKER Underground
DECKER Maltese
DECKER Thieves
DECKER Justin
DECKER Harold
DECKER Merchants
DECKER Daren
DECKER Crimson
DECKER Demetre
DECKER Far
DECKER Butch
DECKER Beth
DECKER Missing
DECKER Market

DECKER Claw
DECKER Town
DECKER Heights
DECKER Cathedral
DECKER Morpheus
DECKER Jain
DECKER Master
DECKER Store
DECKER All-In-One
DECKER Falcon
DECKER Nightclub
DECKER Greene
DECKER Hightower
DECKER Caravans
DECKER Romara
DECKER Go
DECKER Trader
DECKER Harris
DECKER Death
DECKER Deathclaw
DECKER Old
DECKER Oldtown
DECKER Children
DECKER Al
GARL Khans
GARL Garl
GARL Junktown
GARL Shady
GARL Hub
GARL Water
GARL Tandi
GARL Sands
GARL Chip
GARL That's us, you lackey.
GARY Water
GARY Necropolis
GARY Set
GARY Watershed
GARY Hall
GARY Lou
GARY Ghouls
GARY Normals
GARY chip
GIZMO Killian
GIZMO Gizmo
GIZMO Darkwaters
GIZMO Gizmo's
GIZMO Darkwater
GIZMO Gizmos
GIZMO Casino
GIZMO Junktown
HAROLD Richard
HAROLD Master
HAROLD Ghouls
HAROLD Loxley
HAROLD Cathedral

HAROLD Vault
HAROLD War
HAROLD Decker
HAROLD Grey
HARRY Master
HARRY Lou
HARRY Set
HARRY Shed
HARRY Ghouls
HARRY Norms
HARRY Necropolis
HARRY Unity
HARRY Cathdral
HARRY Chip
HARRY Hall
HARRY Water
HARRY Human
HARRY Normies
HARRY Normals
HARRY Children
HARRY Children of the Cathedral
HARRY Water Shed
HARRY Lieutenant
HARRY Lutenant
HARRY Loo
HARRY Lou Tenant
HARRY Larry
HARRY Barry
HARRY Gary
HARRY Terry
HARRY Sally
HUNTER Adytum
HUNTER Followers
HUNTER Cathedral
HUNTER Rippers
HUNTER Blades
HUNTER Gun
HUNTER Hub
HUNTER Junktown
HUNTER Water
HUNTER Nicole
HUNTER Boneyard
HUNTER Runners
HUNTER Chip
IAN Water
IAN War
IAN Shady
IAN Junktown
IAN Hub
IAN Raiders
IAN Caravans
IAN Chip
IAN Sands
IAN Followers
IAN Cathedral
IAN Garl

IAN Master
IAN Unity
IAN Set
IAN Watershed
IAN Necropolis
IAN Hall
IAN Library
IAN Overseer
IAN Medic
IAN Healing
IAN Vault
IAN Vault-13
IAN Vault13
IAN Killian
IAN Gizmo
IAN Boneyard
IAN Casino
IAN Store
IAN Deathclaw
IAN Exodus
IAN Initiates
IAN Paladins
IAN Scribes
IAN Children
IAN Brotherhood
IAN Vats
IAN Military
IAN Base
IAN Apocalypse
IAN Mutants
IAN Morpheus
IAN Khans
IAN Tandi
IAN Alya
IAN Diana
IAN Gwen
IAN Petrox
IAN Tolya
IAN Booze
IAN Drugs
IAN Seth
IAN Aradesh
IAN Razlo
IAN Zimmerman
IAN Regulators
IAN Scavs
IAN Blades
IAN Nicole
IAN Lieutenant
IAN Psychics
IAN Experiments
IAN Police
IAN Merchants
JAIN War
JAIN Master
JAIN Cathedral

JAIN Mutants
JAIN Hub
JAIN Steel
JAIN Vats
JAIN Holy
JAIN Unity
JAIN Brotherhood
JAIN Flame
JAIN Children
KATJA Water
KATJA Boneyard
KATJA War
KATJA Adytum
KATJA Followers
KATJA Cathedral
KATJA Chip
KATJA Garl
KATJA Master
KATJA Unity
KATJA Set
KATJA Watershed
KATJA Necropolis
KATJA Hall
KATJA Library
KATJA Overseer
KATJA Medic
KATJA Healing
KATJA Vault
KATJA Vault-13
KATJA Vault13
KATJA Killian
KATJA Gizmo
KATJA Junktown
KATJA Shady
KATJA Sands
KATJA Hub
KATJA Casino
KATJA Store
KATJA Deathclaw
KATJA Exodus
KATJA Initiates
KATJA Paladins
KATJA Scribes
KATJA Children
KATJA Brotherhood
KATJA Vats
KATJA Military
KATJA Base
KATJA Apocalypse
KATJA Mutants
KATJA Morpheus
KATJA Khans
KATJA Tandi
KATJA Alya
KATJA Diana
KATJA Gwen

KATJA Petrox
KATJA Tolya
KATJA Booze
KATJA Drugs
KATJA Seth
KATJA Aradesh
KATJA Razlo
KATJA Zimmerman
KATJA Regulators
KATJA Scavs
KATJA Blades
KATJA Nicole
KATJA Lieutenant
KATJA Psychics
KATJA Experiments
KATJA Police
KATJA Merchants
KILLIAN Gizmo
KILLIAN Killian
KILLIAN Lars
KILLIAN Vinnie
KILLIAN Doc
KILLIAN Skulz
KILLIAN Khans
KILLIAN Vipers
KILLIAN Darkwater's
KILLIAN Crash
KILLIAN Gizmo's
KILLIAN Skum
KILLIAN Cathedral
KILLIAN Claw
KILLIAN Hub
KILLIAN Shady
KILLIAN Necropolis
KILLIAN Raiders
KILLIAN War
KILLIAN Strange
KILLIAN Darkwater
KILLIAN Morbid
KILLIAN Darkwaters
KILLIAN Gizmos
KILLIAN Pitt
KILLIAN Sands
KILLIAN Pit
LARRY Water
LARRY Necropolis
LARRY Set
LARRY Watershed
LARRY Hall
LARRY Lou
LARRY Ghouls
LARRY Normals
LARS Gizmo
LAURA Followers
LAURA Nicole
LAURA Cathedral

LAURA Morpheus
LAURA Master
LAURA Nightkin
LAURA Dark
LAURA Auditorium
LAURA Sanctum
LAURA Servitors
LAURA Order
LAURA Apocalypse
LAURA God
LAURA Mutants
LEADER Set
LEADER Master
LEADER Water
LEADER Watershed
LEADER Hall
LEADER Necropolis
LEADER Chip
LORENZO.MSG:{11000
LOXLEY Decker
LOXLEY Jacob
LOXLEY Police
LOXLEY Harold
LOXLEY Kane
LOXLEY Crimson
LOXLEY Traders
LOXLEY Caravans
LOXLEY Market
LOXLEY Claw
LOXLEY Missing
LOXLEY Hot
LOXLEY Town
LOXLEY Heights
LOXLEY Bob's
LOXLEY Cathedral
LOXLEY Brotherhood
LOXLEY Angel's
LOXLEY Blades
LOXLEY Razor
LOXLEY Merchants
LOXLEY Spot
LOXLEY Iguana
LOXLEY Bits
LOXLEY Bobs
LOXLEY Steel
LOXLEY Angels
LOXLEY Boneyard
LOXLEY Caravan
LOXLEY Death
LOXLEY Deathclaw
LOXLEY Glow
LOXLEY Oldtown
LOXLEY Old
LT Unity
LT FEV
LT Master

LT Cathedral
LT Vats
LT Normals
LT Vaults
LT Morpheus
LT Virus
MASTER Unity
MASTER Master
MAXSON Brotherhood
MAXSON Mathia
MAXSON Cabbot
MAXSON Vree
MAXSON Library
MAXSON Rhombus
MAXSON Elder
MAXSON Elders
MAXSON Initiates
MAXSON Scribes
MAXSON Knights
MAXSON Paladins
MAXSON Hub
MAXSON Butch
MAXSON Traders
MAXSON Merchants
MAXSON Disks
MAXSON Player
MAXSON Roger
MAXSON Exodus
MAXSON Army
MAXSON Cathedral
MAXSON Angel's
MAXSON Gangs
MAXSON Adytum
MAXSON Claw
MAXSON Harris
MAXSON Maxson
MAXSON Angels
MAXSON Boneyard
MAXSON Master
MAXSON War
MAXSON Caravans
MAXSON Chip
MEDIC Medic
MEDIC Healing
MISSBRO Broherhood
MISSBRO Steel
MISSBRO Talus
MORPH Nightkin
MORPH Master
MORPH Auditorium
MORPH Sanctum
MORPH Morpheus
MORPH Order
MORPH Caravans
MORPH Hospitals
MORPH Unity

MORPH Lasher
MORPH Followers
MORPH Nicole
MORPH Adytum
MORPH Apocalypse
MORPH Mutants
MORPH Holy Flame
MORPH Children
MORPH Base
MORPH Chip
NICOLE Morpheus
NICOLE Nicole
NICOLE Laura
NICOLE Jake
NICOLE Library
NICOLE God
NICOLE Master
NICOLE Nightkin
NICOLE Cathedral
NICOLE Adytum
NICOLE Angel's
NICOLE Followers
NICOLE War
NICOLE Hub
NICOLE Brotherhood
NICOLE Angels
NICOLE Boneyard
NICOLE Steel
OFFICER Overseer
OVER Water
OVER Vault
OVER War
OVER Outside
OVER Chip
OVER Library
OVER Healing
OVER Medic
OVER Vault13
OVER Vault-13
OVER Overseer
OVER Waterchip
RAZLO Khans
RAZLO Garl
RAZLO Junktown
RAZLO Shady
RAZLO Hub
RAZLO Water
RAZLO Tandi
RAZLO Aradesh
RAZLO Seth
RAZLO Razlo
RAZLO Sands
REBEL Overseer
REBEL Vault13
REBEL Vault-13
REBEL Vault

REGULATR	Adytum	SET	Children
REGULATR	Followers	SET	Garret
REGULATR	Cathedral	SET	Set
REGULATR	Blades	SET	Muties
REGULATR	Runners	SET	Brotherhood of Steel
REGULATR	Hub	SET	Water Shed
REGULATR	Junktown	SET	Children of the Cathedral
REGULATR	Chip	SET	Children
REGULATR	Store	SET	Watershed
REGULATR	Zimmerma	SET	Water
REGULATR	Necropolis	SETH	Khans
REGULATR	Glow	SETH	Garl
REGULATR	Regulators	SETH	Junktown
REGULATR	Scavs	SETH	Shady
REGULATR	Boneyard	SETH	Hub
RHOMBUS	Vree	SETH	Water
RHOMBUS	Rhombus	SETH	Tandi
RHOMBUS	Talus	SETH	Aradesh
RHOMBUS	Elder	SETH	Seth
RHOMBUS	Scribes	SETH	Razlo
RHOMBUS	Knights	SETH	Sands
RHOMBUS	Hub	SETH	Scorpion
RHOMBUS	Disks	SETH	Radscorpion
RHOMBUS	Army	SETH	Scorpions
RHOMBUS	Boneyard	SETH	Radscorpions
RHOMBUS	Paladins	TANDI	Aradesh
RHOMBUS	Master	TANDI	Tandi
RHOMBUS	War	TANDI	Razlo
RHOMBUS	Exodus	TANDI	Seth
RHOMBUS	Strange Army	TANDI	Raiders
RHOMBUS	Merchants	TANDI	Well
RHOMBUS	Missing Caravans	TANDI	Scorpions
RHOMBUS	Children of the Cathedral	TANDI	Claw
RHOMBUS	Initiates	TANDI	Junktown
RHOMBUS	Chip	TANDI	Hub
SALLY	Chip	TANDI	City
SALLY	Necropolis	TANDI	Scorpion
SALLY	Set	TANDI	Khans
SALLY	Watershed	TERRY	Chip
SALLY	Hall	TERRY	Necropolis
SALLY	Lou	TERRY	Set
SALLY	Ghouls	TERRY	Watershed
SALLY	Normals	TERRY	Hall
SET	Master	TERRY	Lou
SET	Ghouls	TERRY	Ghouls
SET	Mutants	TERRY	Normals
SET	Necropolis	THERESA	Chip
SET	War	THERESA	Vault
SET	Unity	THERESA	War
SET	Hub	THERESA	Outside
SET	Brotherhood	THERESA	Overseer
SET	Shed	THERESA	Water
SET	Cathedral	THERESA	Waterchip
SET	Chip	TYCHO	Junktown
SET	Hall	TYCHO	Rangers
		TYCHO	Chip

TYCHO War
TYCHO Wastes
TYCHO Followers
TYCHO Cathedral
TYCHO Garl
TYCHO Master
TYCHO Unity
TYCHO Set
TYCHO Watershed
TYCHO Necropolis
TYCHO Hall
TYCHO Library
TYCHO Overseer
TYCHO Medic
TYCHO Healing
TYCHO Vault
TYCHO Vault-13
TYCHO Vault13
TYCHO Killian
TYCHO Gizmo
TYCHO Boneyard
TYCHO Shady
TYCHO Sands
TYCHO Hub
TYCHO Casino
TYCHO Store
TYCHO Deathclaw
TYCHO Exodus
TYCHO Initiates
TYCHO Paladins
TYCHO Scribes
TYCHO Children
TYCHO Brotherhood
TYCHO Vats
TYCHO Military
TYCHO Base
TYCHO Apocalypse
TYCHO Mutants
TYCHO Morpheus
TYCHO Khans
TYCHO Tandi
TYCHO Alya

TYCHO Diana
TYCHO Gwen
TYCHO Petrox
TYCHO Tolya
TYCHO Booze
TYCHO Drugs
TYCHO Seth
TYCHO Aradesh
TYCHO Razlo
TYCHO Zimmerman
TYCHO Regulators
TYCHO Scavs
TYCHO Blades
TYCHO Nicole
TYCHO Lieutenant
TYCHO Psychics
TYCHO Experiments
TYCHO Police
TYCHO Merchants
VREE Master
VREE War
VREE Discs
VREE Brotherhood
VREE Chip
VREE Elder
VREE Rhombus
VREE Exodus
VREE Strange Army
VREE Merchants
VREE Missing Caravans
VREE Hub
VREE Children of the Cathedral
VREE Initiates
VREE Scribes
VREE Knights
VREE Paladins
VREE Holo
WTRGRD Ration
WTRGRD Rations
WTRGRD Supplies
WTRGRD Water

„SEKRET” W FALLOUT 2 – KAPITAN STRAŻY

Czy kiedykolwiek chciałeś zostać Kapitanem Straży w Kryptopolis? To prostsze niż myślisz. Lynette jest tak ustawiona, że trzeba jej się całkowicie podliznąć, aby za swoje umiejętności lizania dupska zostać nagrodzonym rangą Kapitana Straży.



Jeśli chcesz przejść do rzeczy i pokonać dialogowe pole minowe, oto czego będziesz potrzebować:

- Retoryka (Speech) $\geq 75\%$ ORAZ CHR (Charyzma) >7
- Bądź w stanie porozmawiać z Lynette, Pierwszym Mieszkańcem, Kryptopolis nie zabijając jej. Niełatwe zadanie.
- Wybieraj każdą odpowiedź, która określa ją jako „Pierwszy Obywatel”, łącznie z odpowiedziami „na do widzenia”.
- Powstrzymaj najeźdźców, pokaż Lynette księgę rachunkową zdobytą u najeźdźców ORAZ holodysk Bishopa opisujący jego związki z RNK (znajduje się w osobistym sejfie Bishopa w New Reno), a następnie dostarcz dysk do Westina w RNK.
- Kiedy wrócisz - misja zakończona. Jeśli jej szacunek wobec ciebie jest wystarczająco wysoki, nagrodzi cię rangą Kapitana Straży.
- Zauważysz, że większość dialogów mieszkańców Vault City ulegnie zmianie. Szczególnie teksty Sierżanta Starka, który nie będzie zadowolony z twojego awansu. Odwiedź go razem z Cassidy’em, aby się z niego ponabijać i dostać trochę więcej XP, jeśli przeciwstawisz mu się w czasie nalotu na bar Cassidyego.

Najlepszy sposób, aby upewnić się, że **wskaźnik szacunku** Lynette jest wystarczająco wysoki, to znalezienie pętli w dialogu, która pozwoli na nieustanne zwracanie się do niej per Pierwszy Mieszkańcu. Po zostaniu Mieszkańcem, najlepiej robić to, pytając ją o Kryptę 13 (jeśli jej jeszcze nie znalazłeś), wybierając odpowiedź: „**Pierwszy Mieszkańcu, znalezienie położenia krypty moich przodków jest dla mnie bardzo ważne. Byłbym wdzięczny, gdybym mógł przejrzeć archiwum.**” ("First Citizen, it's very important to me that I find

the location of my ancestor's Vault. If I may check the archives, I would be grateful.")

Powtórz to piętnaście razy, aby się upewnić (wystarczy przynajmniej 10 – ja dla pewności robię to 15 razy), a potem staraj się jej nie denerwować.

Słowo na koniec: jeśli chcesz zostać Kapitanem Straży, NIE ucinaj sobie z nią pogawędek, jeśli nie jesteś Mieszkańcem. To... irytuje Lynette. Każdy taki przypadek obniża jej szacunek do ciebie o 1.

To by było na tyle, jeśli chodzi o tę aktualizację. Icewind Dale 2 i bardziej ekscytujący dziennik projektanta wzywają. Możecie dyskutować, atakować, dyskutować atakując mnie albo na adres podany na początku tego uaktualnienia, albo na forach dyskusyjnych. Email jest zwykle szybszy.

Do następnego razu,

Chris Avellone @ BIS