

BIBLIA FALLOUTA OSIEM

WRZEŚIEN ALBO PAŹDZIERNIK 2002 CZY COŚ



BIBLIA FALLOUTA OSIEM

Oto ósma aktualizacja 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 złowrogiej „Aktualizacji Zero”. Czwarta, piąta, szósta i siódma część istnieją samodzielnie.

Dla tych, którzy jeszcze żadnej nie widzieli, Biblia Fallouta to zbiór nieopublikowanych dotąd materiałów i smaczków do Fallout 1 i Fallout 2, zebranych w jeden dokument, aby fani mogli rzucić na nie okiem. Jeżeli znajdziecie jakieś błędy, albo pomyślicie o czymś, na co według was chciałbym rzucić okiem, piszcie na Cavellone@blackisle.com, a ja zobaczę, co da się zrobić. Nie mogę obiecać, że natychmiast będę odpowiadał na wasze emaile, ale postaram się nimi zajmować w okolicach weekendów.

Swoją drogą, bla, bla, bla. Ta aktualizacja zawiera: wywiad z projektantem Fallouta, Scottem Bennie, kupę pytań, oryginalny szkic EPA, furie oraz mnogość nuklearnych zim, nieco na temat starego „sequela” Wasteland *Meantime*, informacje dlaczego Corvega Highwayman ma tłusty tyłek, nieco o społecznościach plemiennych, nowy zaginający konkurs, zwycięzców dwóch innych i wiele różniastego napromieniowanego gówna z uniwersum Fallouta.

Dzięki za wspieranie Fallouta.

Chris Avellone @ Black Isle Studios

SZYBKI WSTĘP

Oto kolejna lista rozpoczynająca aktualizację. To prawie to samo, co ostatnim razem, więc jeśli jesteś weteranem tych aktualizacji, możesz to pominąć.

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”

2. Propozycje materiałów do umieszczenia w Biblii, sugestie na temat dobrych falloutowych melodii z lat 50-tych, komentarze na temat, czemu przedkładacie 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 „głupi królik” albo „głęb”, 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. Okazjonalnie, jeśli mam szczęście, mogę odpowiedzieć na pytania dotyczące Fallout Tactics. Nie odpowiadam na pytania o Fallouta 3.
- Czytanie opowiadań i materiałów dla Fallouta stworzonych przez fanów.
- Dostarczanie jakichkolwiek informacji, solucji, porad albo wsparcia dla serii *Baldur's Gate*, *Icwind Dale I (lub II)*, *Planescape: Torment*, *Dark Alliance*.

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

4. Wiele pytań wciąż tkwi w moim archiwum. Jeżeli nie widzisz tutaj swojego pytania (zwłaszcza jeśli zadałeś je niedawno), nie zapomniałem o nim, po prostu jeszcze do niego nie dotarłem.

5. A i **Robbie** chce, abym umieścił link do jego strony w kolejnym wydaniu Biblii Fallouta.

<http://www.geocities.com/ashfordcity>

CHCĘ PRZEROBIC FALLOUTA NA MUSH/MOD/MUD/PNP/D20!

Domyślam się, że to może wstrzymać wiele pytań od was, jako potencjalnych twórców gier (czy coś), którzy chcą stworzyć coś na licencji Fallouta. Zanim przeczytacie ten tekst, pamiętajcie:

1. Jest to najlepsza odpowiedź, jakiej mogę wam udzielić. Bardzo dużo czasu zajęło mi zdobycie jej dla niektórych z was i odpowiedź tutaj jest taka, jaką byłem w stanie uzyskać. Nie podoba się? Trudno.
2. Do poki to, co robicie nie ma na sobie metki z ceną, jeśli nie zarabiacie na tym pieniędzy, nie szkodzi to i nie przedstawia fałszywie licencji Fallouta, to nadal wiąże się z tym ryzyko, ale dużo mniejsze. Znajdźcie prawnika do spraw własności intelektualnej i go popytajcie.

Teraz, jeśli wyobrazicie sobie pytanie jako:

Chcę przerobić Fallouta na MUSH/MUD/MOD/PNP/D20. Czy mogę?

Oto oficjalna informacja, a jest nią to (1), że nie możemy udzielać oficjalnych informacji i (2) nie powinno to być brane jako „nie”, lecz jako „jeśli chcecie to zrobić, musicie działać na własne ryzyko”.

Zdezorientowani? Pozwólcie, że wyjaśnię:

Aby dać wam oficjalne stanowisko, musielibyśmy podpisać kontrakty, na co Black Isle Studios nie ma czasu.

Jeśli nadal chcecie wykorzystać materiały z Fallouta, musicie przestrzegać praw dotyczących znaku handlowego i praw autorskich chroniących licencję Fallouta, w tym celu, BIS radzi zapytać prawnika specjalizującego się w prawie własności intelektualnej.

Na koniec, nie jest to oficjalne pozwolenie, ale dopóki nie czerpicie z licencji Fallouta zysków lub nie działacie w jakiś sposób na niekorzyść licencji (np. umieszczając ją na stronie reklamującej dziecięcą pornografię), albo nie zawieracie błędnych informacji lub materiałów, które szkodzą licencji Fallouta w grze/modzie/czymkolwiek, co tworzycie, albo nie stwarzacie wrażenia, że to Interplay jest źródłem waszego materiału (np. „To jest MUSH sponsorowany oficjalnie przez Interplay!”), nie powinniście mieć kłopotów.

Powtarzam, to nie jest oficjalne pozwolenie, lecz tylko zalecenie, jakie sugeruje BIS, jeśli chcecie wykorzystać licencję Fallouta. Chcemy tylko, żebyście wiedzieli, że jeśli zdecydujecie się użyć licencji Fallouta, możecie ponosić pewne ryzyko prawne.

A więc zasadniczo możecie wykorzystać Fallouta, jeśli jesteście chętni ponieść ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej. Nie jest to ani „nie”, ani „oficjalne tak”, lecz tylko „jeśli chcecie to robić, będziecie działać na własne ryzyko”.

Chciałbym, abyśmy mogli kiedyś wyjść i powiedzieć „jasne”, lecz nie mamy czasu na kontrakty. Moim zdaniem, dopóki prawdziwie przedstawiacie licencję Fallouta, jesteście pewni, że nie wchodzi w grę pieniądze i nie twierdzicie, że sponsoruje was Interplay ani nie jest to oficjalna rzecz, powinniście być bezpieczni.

SPÓŁECZNOŚCI PLEMIENNE

W każdym razie, idąc dalej, **David Camacho** przysłał kilka aktualizacji temu komentarz dotyczący społeczności plemiennych. Oto on:

W Biblii z 10 czerwca 2002 roku, ktoś pytał o ponowne powstanie społeczności plemiennych, szczególnie w Arroyo.

Istnieje wiele przykładów europejskich osadników, którzy stali się tubylcami. Istnieje wioska w Hondurasie, Miskito, która, jak myślę, wywodzi się od angielskich osadników, którzy tam się osiedlili. Mówią rodzajem łamanej angielszczyzny i żyją niemal jak tradycyjne społeczeństwo rybaków w regionie. Istnieje również wioska w Amazonii, wywodząca się od niemieckich osadników, którzy mówią germańskim dialektem, który jest bardzo trudny do zrozumienia dla rodzimych użytkowników języka niemieckiego.

Grając w grę, odniosłem wrażenie, że Mieszkaniec Krypty (Vault Dweller – przyp. tłum.) spotkał jakichś ludzi na pustkowiach i zaprowadził ich do Arroyo, gdzie się osiedlili. Ludzie ci już wcześniej żyli w plemionach, prawdopodobnie od czasów Wojny i mogli wywodzić się od ludzi, którzy nigdy nie mieszkali w Kryptcie, ale jakoś udało im się przetrwać.

I nie wiem, czy to tylko zbieg okoliczności, ale w Kalifornii istnieje miasto Mariposa.

SEKCJA: TORTEM W TWARZ

Witam w sekcji tortem w twarz, gdzie możecie utrzyć mi nosa za pomyłki. Jak obiecałem, będzie to stały dział.

1. **Will Toraason** przysłał komentarze na temat incydentu w reaktorze w Nowym Jorku, o którym wspominałem w tabeli chronologicznej Fallouta:

Nie wiem, czy nadal to aktualizujecie, ale mam małą uwagę na temat tabeli chronologicznej...

Wpis z czerwca 2065 wspomina o reaktorze jądrowym w Nowym Jorku "niemalże osiąga stan krytyczny." Stan krytyczny reaktora to normalne warunki, co oznacza, że reaktor jest na stałym, stabilnym poziomie zasilania (w jednej generacji jest tyle samo neutronów, co w następnej, bla, blablabla). Niekontrolowany stan superkrytyczny jest niebezpieczny i oznacza to, że moc wzrasta w niesamowicie szybkim tempie i może doprowadzić do stopienia się paliwa, uwolnienia radioaktywnych produktów rozpadu atomu do środowiska, dzieci z upośledzonymi kończynami itp.

Tak więc, powinno to wyglądać mniej więcej tak „...reaktor jądrowy w Nowym Jorku osiąga stan superkrytyczny, niemalże powodując stopienie...”

Ograniczajcie mutantów,

Will Toraason
Twój Przyjacielski Fizyk Jądrowy z Sąsiedztwa

Dzięki, Will.

2. Ostatnim razem nie mogłem znaleźć oryginalnego dokumentu z projektem EPA, ale udało mi się go odkopać – ten pierwszy szkic wykonał **Jason Suinn**, który ostatecznie mi go przekazał...

Agencja Ochrony Ziemi (EPA – Earth Protection Agency)

Gra słów na Agencji Ochrony Środowiska (po angielsku Environmental Protection Agency – przyp. tłum.).

Opis

Ten obszar będzie lokacją siedziby przedwojennej firmy zarządzającej odpadami, która zajmowała się wysokotoksycznymi odpadkami od przemysłowych gigantów tamtych czasów. W związku z dalszym zamieszczeniem z powodu wojny, miejsce to zostało opuszczone. Po wielu latach zaniedbania i niszczenia bezpiecznie przechowywane kiedyś chemikalia zaczęły wyciekać, tworząc ogromne jezioro toksycznego szlamu. Razem z promieniowaniem i wirusem FEV, który został wypuszczony do środowiska w związku z wojną, jezioro to ma teraz unikalne i nienaturalne właściwości mutacyjne. Samo w sobie byłoby to problemem, gdyby jezioro pozostawiono w spokoju. Aby zwierzę mogło zmutować, musiałyby połączyć tę toksyczną substancję. Żadne stworzenie o zdrowych zmysłach by tego nie zrobiło.

Wejście Doktora. Ten samozwańczy Doktor odkrył unikalne własności jeziora i zdecydował uczynić je celem swojego życia, prowadząc eksperymenty z jeziorem i innymi chemikaliami, jakie znalazł na miejscu. Chciałbym scharakteryzować Doktora jako typ osoby, która lubiła męczyć owady i zwierzęta jako dziecko. (np. odrywanie skrzydeł muchom, rozdeptywanie ślimaków, przywiązywanie puszek do kocich ogonów...) Mając to na uwadze, Doktor postanowił tworzyć różne poczwary i wypuszczać je w świat Fallouta.

Warsztat

To miejsce, gdzie Doktor spędzał większość swojego czasu. To w zasadzie przerobiony magazyn z wieloma kłatkami i stołami do badań. To tutaj Doktor pracował nad swoimi obiektami. W kłatkach, które stoją wzdłuż ścian, gracz będzie mógł ujrzeć efekty jego eksperymentów (centaury, wisielce, szpony śmierci i ?ludzi?). Podczas dialogu, gracz będzie mógł się dowiedzieć od Doktora, że to on jest odpowiedzialny za tworzenie i wypuszczanie tych okropieństw do otoczenia.

Jezioro

Miejsce to jest w zasadzie wielkim, świecącym jeziorem otoczonym przez mnóstwo beczek z toksycznymi odpadami przemysłowymi. Będzie bardzo radioaktywne i trzeba je będzie przejść, aby dostać się do warsztatu Doktora. Teren wykorzystywać będzie istniejące grafiki i może kilka nowych beczek albo etykiet na beczkach.

Załączki i pomysły

- Myślałem, aby Doktor mógł także zajmować się narkotykami tworzonymi z chemikaliów, jakie znajduje w beczkach. Możliwe powiązania z Nowym Reno. Nowych grafik ekwipunku potrzeba niewiele lub wcale. Udane narkotyki tworzone przez Doktora są silnie uzależniające i NAPRAWDĘ rozpiekają gracza. Może jakiś rodzaj nieodwracalnego uszkodzenia statystyk gracza albo coś śmiesznego, jak natychmiastowe uzależnienie, ale zamiast zażywania większej ilości narkotyku, gracz ma nienasycony głód na iguanę na patyku. Będą też narkotyki easter eggowe. Być może taki, który przeciwdziała obrażeniom od złego narkotyku albo, jeśli gracz nigdy nie brał złego narkotyku, spowoduje on trwałe podniesienie statystyk.
- Dać graczowi jakąś możliwość otworzenia klatek w laboratorium Doktora. Stworzenia wyszłyby z klatek i zaatakowały Doktora.
- Jeśli istnieje związek z kartelem, być może gracz będzie mógł kupować narkotyki od Doktora, które normalnie kupowałyby od kartelu... oczywiście niektóre z nich mogą być nieco zanieczyszczone.
- Może mały labirynt, do którego gracz jest wpuszczany podstępem (idź po mój coś tam). W nim Doktor pozwala swobodnie hasać swoim zwierzątkom.
- Postać typu Bohater zobaczy kilka ludzkich obiektów testowych doktora, zamkniętych w dwu osobnych kłatkach. Otworzenie pierwszej klatki uwolni kilku wdzięcznych wieśniaków, ale otwarcie drugiej uwolni kilku żołnierzy Doktora. Jego żołnierzami będą zwykli wieśniacy z tym, że będą wyjątkowo silni i szybcy, nie wspominając o tym, że szaleni. Coś w rodzaju świrów ze świątyni Mistrza.

...Proszę bardzo. Oto pierwszy szkic EPA w całej swojej zeskanowanej wspaniałości.

SZPONY ŚMIERCI...

Tym razem mam dwóch zwycięzców – jednego za szpony śmierci, a drugiego od nuklearnej zimy. Wielkim zwycięzcą od szponów śmierci jest (spróbuj wyobrazić sobie błyski fleszy i wiwatujące tłumy):

ANTHONIE WAIN

Tak, **Anthony Wain** jest WIELKIM ZWYCIĘZCĄ ostatniego konkursu. Jego odpowiedzią, prawidłową, było **tarrasque**. Sprowadza się ona do:

Szpon Śmierci = mini– **Tarrasque** – (pierwotna nazwa szponów śmierci – przyp. tłum.)

Co do pozostałych osób które przysłały swoje odpowiedzi – wszyscy mieliście rację za pierwszym razem.

WIELCY ZWYCIĘZCY I WIELKIE ZIMY

Dobra, w końcu przeczytałem wszystkie wasze odpowiedzi dotyczące nuklearnej zimy i zwycięzcą jest:

MARK OTTOW

Mimo że Mark był tak samo pomocny w dostarczeniu informacji o nuklearnej zimie, jak wszyscy inni, to dodatkowo był bardzo, bardzo szybki i bardzo, bardzo cierpliwy. Więc wygrywa.

Zauważcie, że nie szukałem „prawidłowej” odpowiedzi, tylko trochę wyjaśnień. Oto odpowiedź Marka:

W 6. aktualizacji Biblii Fallouta poprosiłeś, aby ktoś „oświecił cię” w kwestii skutków, jakie niesie ze sobą nuklearna zima. Jeśli byłbyś wystarczająco uprzejmy, by przeczytać parę następnych akapitów bez zapadnięcia w sen, to będę się starał :). Jest to ten rodzaj tematu, który jest interesujący... tylko wtedy, kiedy się nim interesujesz...

Na wstępie chcę podkreślić, że jestem tylko entuzjastą tematyki wojny nuklearnej/postapokalipsy, a nie studentem fizyki. Wnikam w takie zagadnienia dlatego, że mnie cholernie fascynują, mimo że rozumiem tylko podstawowe zasady zaawansowanej fizyki.

Cała teoria Zimy Nuklearnej była po raz pierwszy zaproponowana w 1982 roku przez Niemieckiego naukowca Paula Crutzena, ale została później przyjęta przez pięciu innych naukowców: Turco, Toona Ackermana, Pollacka i Sagana. Ich artykuł dla magazynu Science pt. „Zima nuklearna – globalne konsekwencje wielokrotnych eksplozji nuklearnych” przemienił tę teorię w ikonę kultury, którą jest do dziś. Tak czy siak, ich pomysł został szybko podchwycony przez rosyjskich naukowców, którym udało się skutecznie przekonać świat, że wojna nuklearna pomiędzy USA i Rosją spowodowałaby globalną, podobną do epoki lodowcowej zimę. Nie był to wcale taki zły pomysł podczas dwubiegunowego okresu zimnej

wojny za czasów Regana. Taki rodzaj przypomnienia ludziom, jak bardzo złym pomysłem byłaby wojna nuklearna w czasach powszechnego napięcia.

Niestety dla Sagana (ale szczęśliwie dla serii Fallout, ponieważ utrzymuje status quo), pierwotnej teorii nuklearnej zimy wytknięto poważne luki, gdy tylko stała się popularna. W szczególności w 1986, kiedy to dwóch amerykańskich naukowców Thompson i Schneider napisało własny artykuł pt. „Zima nuklearna: ponowna analiza” dla Foreign Affairs Magazine. Cytowali największe błędy w obliczeniach zespołu Sagana, a także zaatakowali samego Sagana twierdząc, że jego poglądy (był przeciwko jakiegokolwiek broni atomowej na długo przed 1982) miały wpływ na jego wnioski. Zwrócili również uwagę na fakt, iż rosyjscy naukowcy wspomniani wcześniej zmodyfikowali swoje wyniki testów nuklearnych, wyolbrzymiając siłę fali uderzeniowej wybuchu, aby osiągnąć bardziej oczekiwane przez nich wyniki. Thompson i Schneider zaproponowali własny model zmian klimatycznych wnioskując, że wojna nuklearna na skale światową spowodowałaby obniżenie temperatury na całym globie o 20 stopni Fahrenheita, trwające zaledwie przez naście tygodni, w przeciwieństwie do wniosków grupy Sagana, mówiących o spadku o 60 stopni Fahrenheita, trwającym miesiące, a nawet lata. Ostatecznie nie będzie żadnej nuklearnej zimy... tylko parę zimnych (i radioaktywnych) tygodni.

Co do twojej teorii dotyczącej technologii jądrowej lat pięćdziesiątych, jest ona częściowo słuszna. Jest duża różnica pomiędzy starą bronią kilotonową a wielo-megatonową termonuklearną bronią naszych czasów, ale nie jest to tak proste, jak się wydaje. Generalnie im mniejsze bomby, tym więcej wyrzucają materiału w powietrze (w porównaniu do swoich rozmiarów) i ten materiał jest również większych rozmiarów. Tylko nie jest wynoszony tak wysoko w atmosferę, a ponieważ jest cięższy, wraca na ziemię o wiele szybciej. W przeciwieństwie do dzisiejszych masywnych bomb, które wyparowują materiał do postaci małych cząstek i wyrzucają go znacznie wyżej w atmosferę.

Najprostszą analogią byłoby porównanie petardy i laski dynamitu... Kiedy byliśmy dziećmi, wielu z nas bawiło się petardami Tom Thumbs lub Mighty Mites, wysadzając różne rzeczy tak szybko, jak tylko mogliśmy odpalić te małe knoty. Pamiętam, że po prostu kochałem przyklejać je do boków (pełnego) kartonu mleka i patrzeć na efekt, kiedy robiły dziurę w kartonie. Tak czy inaczej, jeśli umiesz wyobrazić sobie, co się dzieje z kartonem, zrozumiesz to, co próbuję przekazać. Mała eksplozja rozerwie papier na kawałki i rozzuci wokół, gdzie zostaną prędko zalane potokiem mleka... Teraz sobie wyobraź laskę dynamitu przyczepioną do kartonu mleka i wciśnięcie zapalnika. Kartonowe pudełko całkowicie wyparuje, razem z mlekiem, niezłym kawałkiem twojego podwórka i prawdopodobnie wszystkim poniżej twojego tułowia, w zależności od tego jak blisko stałeś. Jednak cały ten materiał nadal istnieje. Fizycznie nie możesz poskładać go do kupy... rozpadł się na tak małe kawałki i poleciał na tak duże odległości, że niemożliwe jest zobaczenie go.

Podobnie jest z bronią nuklearną na większą skalę. Duże bomby powodują powstawanie rozrzedzonych, długo żywotnych chmur w górnych warstwach atmosfery, a w przypadku mniejszych, powstają gęste chmury o krótkim żywocie w dolnych warstwach atmosfery. Jestem pewny, że możesz sobie wyobrazić, jak by to wpłynęło na zmianę klimatu.

Oczywiście jest jeszcze różnica pomiędzy wybuchami naziemnymi (do przeprowadzenia których wykorzystano by większość starych bomb) i powietrznymi, ale domyślałem się, że już masz dość, więc oszczędzę ci szczegółów na ten temat... na razie.

Mam nadzieję, że to pomogło.

TheCaptn.

AKA Cappy (dla przyjaciół), AKA Mark Ottow.

Mark był wystarczająco uprzejmy, by odpowiedzieć na dużą ilość irytujących pytań, które mu zadałem. A więc Mark wygrywa nagrodę cierpliwości.

Inne odpowiedzi zawierały:

WOJNA NUKLEARNA 1

Od Rhombusa:

Hej!

Wyjaśnienie, które słyszałem na temat tego, czemu w świecie Fallouta nie pojawiła się nuklearna zima jest takie:

W latach pięćdziesiątych nie wiadomo o tym, a skoro Fallout jest w klimatach retro z lat pięćdziesiątych, bazuje on na wyobrażeniu ludzi z tamtego okresu o efektach wojny nuklearnej... wypalanej ziemi z mnóstwem zmutowanych zwierzaków.

// David (aka Rhombus na forum)

Super.

WOJNA NUKLEARNA 2

David Camacho (pamiętasz go z sekcji poświęconej tubylcom?) miał coś takiego do powiedzenia o nukowaniu świata...

Co do wojny nuklearnej, Mikołaj Tołstoj (wnuk Leo) przewidywał około 1980 roku, że wynik wojny nuklearnej byłby porównywalny do wielkich plag, które wydarzyły się w Europie. Jeśli linia czasowa Fallouta bardziej odbiegałaby od naszej w kwestii powstania bomby wodorowej, zniszczenia spowodowane przez ładunki nuklearne byłyby znacznie mniejsze. I na odwrót, jeśli użytą bronią byłyby bomby neutronowe, większość infrastruktury by przetrwało, mimo tego większość organizmów żywych zginęłoby od początkowego podmuchu promieniowania w okolicach strefy zero. Jako że promieniowanie jest główną, stałą przeszkodą, ludzie musieli się przenieść z terenów takich jak Hiroshima i Nagasaki, które były zbombardowane w drugiej wojnie światowej. W ramach porównania, poziom promieniowania w bezpośredniej bliskości elektrowni atomowej w Czarnobylu jest niższy niż naturalna radiacja w Hiszpanii czy Francji, to właśnie promieniowanie izotopów cezu i jodu było odpowiedzialne za chwilowy wysoki wzrost zachorowań na raka tarczycy w rejonie. Te izotopy hipotetycznie powrócą do bezpiecznych poziomów po około dwudziestu latach. Jest pewna ilość ludzi nadal żyjących na „skażonym” terenie Ukrainy, który był kiedyś ewakuowany i dorośli przeważnie są zdrowi, jeśli są w podeszłym wieku, a lokalne populacje zwierząt kwitną.

A teraz moje pytanie: Niektórzy przyjaciele i ja mamy teorię, że pistolet 5,56 mm w obydwu grach jest oparty na broni, której Deckard używał w filmie Blade Runner. Jesteś w stanie to potwierdzić bądź zaprzeczyć?

Dzięki za informacje, David. Jeśli chodzi o broń Deckarda, nie mogę znaleźć artysty, by to potwierdzić, ale wygląda całkiem podobnie.

WOJNA NUKLEARNA 3

Robbie Crash dorzuca swoje 2 atomowe centy...

Właśnie byłem w trakcie czytania zaktualizowanej biblij i natrafiłem na pytanie dotyczące nuklearnej zimy. Z tego, co czytałem, w oparciu o nowe zagrożenie prawdopodobieństwem

wystąpienia wojny atomowej, idea atomowej zimy została porzucona. Nie mam żadnych materiałów na ten temat, tylko połowę zapamiętanego programu z kanału Discovery.

Z tego, co pamiętam, to było powiedziane, że żeby wystąpiła nuklearna zima, każda bomba, którą posiadał Związek Radziecki i USA u szczytu zimnej wojny, musiała by zostać odpalona w tym samym czasie, a opad rozprzestrzenił się dla optymalnego przykrycia. W takim przypadku nuklearna zima i tak nie byłaby problemem, ponieważ wszystko na ziemi byłoby martwe w przeciągu tygodni, jeśli nie dni.

Postaram się dokopać do jakichś dowodów na ten temat i wysłać ci link na email.

–Robbie Crash

Spragniony i nieszczęśliwy,
wiecznie niespełniony

Dalsza część korespondencji:

Właśnie wysłałem tobie email i tutaj masz ten link który obiecałem.

http://www.ulib.org/webRoot/Books/National_Academy_Press_Books/nuclear_war/war158.htm

Streszczając, książka informuje, że musiałaby nastąpić olbrzymia wymiana pocisków nuklearnych, by owa zima nastąpiła. Teoria bierze pod uwagę połowę arsenału z czasów zimnej wojny twierdząc, że połowa czyni ją możliwą. Jako że nie jestem pewny, jaka była skala arsenału w uniwersum Fallouta, nie jestem w stanie spekulować, jakie byłoby prawdopodobieństwo wystąpienia nuklearnej zimy. Jeśli arsenał był ***tak*** wielki, wtedy na pewno by wystąpiła w uniwersum Falouta.

Robbie Crash

WOJNA NUKLEARNA 4

Vipasnipa napisał:

W „Bibli Fallouta 6” poprosiłeś, by ktoś z wiedzą o wojnie nuklearnej wyjaśnił możliwość wystąpienia nuklearnej zimy. Mogę tobie powiedzieć z wielką pewnością, że nie jest to możliwe. Głównym tego powodem jest to, że Teoria Zimy Nuklearnej, która była opracowana w latach 50., była tylko teorią i tyle. Pomysł ten był badany przez chwilę, ale prawie wszyscy czołowi naukowcy zgodzili się, że wojna nuklearna na wielką skalę nie byłaby w stanie unieść wystarczającej ilości pyłu/kurzu/materii, by zakryć niebo i znacząco obniżyć globalną temperaturę.

Przyczyną, przez którą ludzie wciąż wierzą, że nuklearna zima mogłaby wystąpić jest to, że rząd używał jej jako sztuczki, by Amerykanie przestali tak bardzo się martwić o wojnę nuklearną z Rosją, w latach 50. i 60. Dlaczego rząd mówił takie rzeczy? Jeśli nastąpiłaby taka zima, wszystko co żywe zostałoby stracone, więc nie było żadnego sensu, aby przygotowywać się do wojny nuklearnej i obniżać morale klasy robotniczej (martwienie się o swoje bezpieczeństwo i swojej rodziny zostawia mało miejsca do myślenia o pracy).

Mam nadzieję, że to pomogło i proszę, przyślij mi maila, jeśli potrzebujesz jeszcze dodatkowych wyjaśnień.

Vipasnipa, gorliwy fan Fallouta, itp. itp.

Dzięki, Vipasnipa.

KTO JEST WIELKIM ZWYCIĘZCĄ? TY MOŻESZ NIM BYĆ!

Okej, mam nowy konkurs dla wszystkich fanatyków Fallouta – pierwsza osoba, która wyśle poprawną odpowiedź na CAvellone@blackisle.com zostanie WIELKIM ZWYCIĘZCĄ w następnej Biblii. Pytanie to może wymagać poszperania w sieci lub zgadywania, ale niczego, co mogłoby okaleczyć was na resztę życia.

W każdym razie, następne pytanie brzmi... fanfary, proszę:

Piosenka The Ink Spots', *Maybe* nie była pierwszym utworem wybranym na motyw główny Fallouta 1.

Jednak prawa autorskie planowanego uprzednio utworu były kwestią sporną, więc ową piosenkę zmyślnie zastąpiono.

Tytuł poprzednio planowanej piosenki, nagranej przez tą samą grupę brzmiał...?

WYWIAD: DAJĄC „13” SCOTTOWI BENNIEMU

Będę się starał zacząć przeprowadzać wywiady ze starymi członkami zespołów projektanckich Fallout 1 i 2 (i jeśli będę miał szczęście, także Wasteland) w przyszłych aktualizacjach.

Scott Bennie jest weteranem Interplay, który pracował chyba nad pięcioma miliardami projektów gier komputerowych i papierowych i, czego zapewne nie wiecie, ten zdolny drań zajmował się również pracami projektowymi przy Fallout 1!

Zadałem mu „13” (pytań) i tutaj macie jego odpowiedzi.

1. Przedstaw się. Kim do diabła jesteś?

Scott Bennie. Weteran (co oznacza „leniwy” i „marudny”) projektowania gier. Odkąd sprzedałem swoje pierwsze kartki do Dragona w 1981 zajmuję się pracą nad papierowymi RPGami, a grami komputerowymi od 1990 roku. Pracowałem nad „Władcą Pierścieni”, „Castles”, i prawie nad wszystkim od Interplaya, co miało plaketkę Start Trek poza pinballem.

Razem z Davem Hendeem stanowiłem Kanadyjski kontyngent w ekipie projektantów Fallouta. Kiedy zobaczyłem część intra, pokazującą „Kanadę zaanektowaną”, parsknąłem i powiedziałem „Taa, jasne”, jak przystało na dobrego, patriotycznego kanadyjskiego fana Fallouta. Mimo tego, żywiłem ukryte ambicje, by opowiedzieć prawdziwą historię o tym, co się wydarzyło w Kanadzie, a także napisać historię Ochłapa.

2. Jak ktoś taki, jak TY zaczął pracować nad Falloutem?

Tim Cain poprosił mnie, a miałem wolny czas po jednym z wielu wcieleń Stonekeep II. Przemyślałem to, i mając czas pomiędzy nim a Starfleet Academy, dołączyłem do załogi, zrobiłem parę lokacji i pomogłem tam, gdzie byłem w stanie. Projekt był już w zaawansowanym stadium, ale zrobiłem co mogłem. Nie byłem znaczącym graczem w drużynie, jednak jestem dumny, że byłem jej częścią.

3. Tak, tak, jednak co właściwie *zrobiłeś* przy Falloucie?

Pracowałem nad częściami Hub (Jake Locksley, Iguana Bob), naziemnymi poziomami Katedry oraz napisałem trochę „och, to boli” dla obrażeń od broni. Także byłem pomysłodawcą perka „Tajemniczy Wędrowiec”. Fajny pomysł w teorii, jednak chciałbym, aby był bardziej użyteczny.

4. Jaka była twoja najbardziej ulubiona rzecz, lokacja czy przedmiot, nad którym pracowałeś w Falloucie?

Wątek szantażowania Boba Iguany. Chris Taylor ustawił wcześniej w grze to całe kupowanie kawałków ludzkiego mięsa przez Boba Iguanę. Kiedy doszedłem do Boba pomyślałem sobie: „a co jeśli zamiast zdemaskowania go, można by było zaszantażować Boba?” Nigdy nie widziałem przedtem gry RPG, która dawałaby taką możliwość, więc popracowałem z programistami, aby stało się to możliwe. Niestety, gdy odsunąłem się od Fallouta, cały wątek się rozmył, ponieważ gracz *powinien* mieć możliwość zgłoszenia go do policji, jednak Dave Hendee (który robił Policję w Hub) był wtedy zajęty *wieloma* rzeczami. Znasz to powiedzenie o osuszaniu bagna, kiedy masz przy tyłku aligatory? Więc, aligatory w bagnie na końcu każdego projektu gry komputerowej są jak jurajskie aligatory, dlatego nie obwiniam Dave'a, że wszystkie questy nie zostały zrobione. Jednak miło byłoby zobaczyć jakąś łatkę do tego.

4. Jaka była twoja najmniej ulubiona rzecz, lokacja czy przedmiot, nad którym pracowałeś w Falloucie?

Nigdy nie byłem zadowolony z Locksleya. Miał za miły ton głosu. To całe Robin Hoodowanie poraziło mnie kiczowatością, więc myślę, że prawdopodobnie jest on jednym z najmniej zapadających w pamięć głównych NPCów w obu grach (w Falloutach – przyp. tłum.).

6. Jakies sekrety albo zakulisowe sprawy, które trzymasz w głowie, a chciałbyś się nimi podzielić?

Cóż, jest Dr. Wu, ten bardzo wyniosły i obsceniczny doktor w Katedrze. Zawsze cenzurowałem swoją twórczość przed Falloutem, jednak ta postholokaustowa sceneria powaliła mnie niczym Millau (najwyższy wiadukt na świecie – przyp. tłum.) i *wymagała* dużej ilości nieprzyzwoitości za swoją chropowatość i czarny humor,

więc udałem się w stronę oceny „R” (Kanadyjski system klasyfikacji filmów, klasa „R” – dozwolone wyłącznie od lat 18 – tłum.) z entuzjazmem i zrobiłem z Wu ucieleśnienie tej całej nieprzyzwoitości. Medycy mają tendencje do bycia jedynymi postaciami, których nawet gracze nastawieni na zabijanie nie zabijają, więc chciałem zobaczyć, jak dużo ludzi zapomni o leczeniu i zastrzeli Wu tylko dlatego, że jest takim skurczybykiem.

Tim Cain *nienawidził* Wu; uważał, że Wu idzie za daleko („czy ten koleś ma wieżyczki jako ochronę?”) i prosił mnie o złagodzenie jego wypowiedzi. Zrobiłem i przekazałem korektę do Leonarda. Jednak w trakcie procesu ta poprawka Wu gdzieś uleciała, dlatego w grze znajduje się oryginalny, nieskrępowany Wu.

Prawie żałuję, że nie działałem nic więcej z Katedrą. Jednak zrobiłem wszystko, co w mojej mocy, by nie dorzucić żadnych zadań pobocznych, ponieważ uznałem, że w tym czasie gracz będzie gnać do zakończenia i jakiegokolwiek zadania byłyby bardziej irytujące niż użyteczne. Są momenty, gdy jest czas na spowolnienie i chwile, by je sobie darować. Dlatego Katedra jest głównie dla ubarwienia gry. Próbowaliśmy stworzyć paru NPCów, którzy nie byliby nikczemni. Uznałem, że byłoby to interesujące, gdyby kult przyciągał również grupkę ludzi, którzy nie byliby głupi i źli jak zbiry. W ten sposób lepiej by kontrastowali z ludźmi takimi, jak Morfeusz (którego dialogi zostały napisane zanim dołączyłem do projektu), który *był* oportunistyczną szumowiną.

7. Było cokolwiek co stworzyłeś, a nie weszło do gry?

Secret of Vulcan Fury? (nigdy nie wydana gra Interplay w świecie Start Trek – przyp. tłum.) Uuups, nie ten wywiad. Dlaczego żaden z tych Star Trekowych drani nigdy nie che ze mną rozmawiać?

Tim Cain poprosił mnie o napisanie intra do gry, więc napisałem ten chaotyczny kawałek, gdzie jakiś na wpół szalony koleś wygłaszał tyrady o jego przodkach i przeklinał wszystko, co przytrafiło się światu – jak to musiało się żyć w świecie, gdzie braminy miały tylko jedną głowę. Prawdę mówiąc, to co trafiło do gry było *znacznie* lepsze („Wojna nigdy się nie zmienia”), jednak Tim chciał dodać jakiegoś pijanego bywalca barów do gry z oryginalnym dialogiem. Jednak nigdy to się nie wydarzyło, a dialog już dawno przepadł.

8. Masz jakiegokolwiek osobiste historie z okresu prac, którymi chciałbyś się podzielić?

Na początku jest okrutne wspomnienie Tima Caina, torturującego mnie czekoladowymi ciasteczkami, ponieważ jestem diabetikiem. (I tak zjadłem parę. Ciasteczka, mniem...)

Jest też takie, gdzie schrzaniłem formatowanie jednej dużej sekcji dialogu i Tim bardzo się na mnie wkurzył... Nie, myślę, że nie chcę tego pamiętać...

Jestem trochę metodyczny w pisaniu i gdy napisałem Kultystów Katedry, przeraziłem część swoich współpracowników, wczuwając się w rolę i opowiadając ludziom, jak rozsądny był Mistrz i jego sen, i jak to Fallout wcale nie jest heroiczną

historią, a jest tragedią opowiadającą o upadku Mistrza, który został bezlitośnie zamordowany przez ludzi, którym tylko próbował pomóc, jednak (siorb!) byli zbyt przekorni, by zaakceptować zmianę. Nikt nie kupił mojej interpretacji. (Już to samo w sobie jest tragedią.)

Następnie jest historia T. Ray, kelnerki i szklanki wody w Klubie 33, gdzie poszliśmy na Fallout wrap party (wrap party – tradycyjna impreza odbywająca się na koniec jakiegoś projektu – przyp. tłum.). Jednak Mark Harrison prawdopodobnie zabije mnie za samą wzmiankę, więc lepiej będzie, jak zamknę się już teraz.

9. Jeśli mógłbyś mieć jeden przedmiot z ekwipunku Fallouta, co to by było?

Jeśli chodzi o przedmioty z ekwipunku, to nie wiem (może G.E.C.K), jednak bardzo chciałbym mieć małego psa, który miałby na tyle odwagi, by ugryźć Szpona Śmierci w nogę na zawołanie i nie strzelałby mi w plecy ("cześć, Ian!").

10. Czym zajmujesz się obecnie? Jakie masz nadzieje i marzenia na przyszłość?

Obecnie pracuję nad grą komputerową i piszę papierowe gry RPG. Wychodzi na to, że następnej wiosny wydany zostanie mój suplement systemu d20 przez Green Ronin. Ponadto, setting Kampanii Mistrzów przez Hero Games następnego lata. Proszę kupcie je oba. Zróbcie mnie bogatym i szczęśliwym.

Co do marzeń, naprawdę powinienem ruszyć tyłek i przynajmniej spróbować napisać powieść.

11. O co chciałbyś być zapytany odnośnie do Falloutów, a czego nie było na liście pytań?

„Jak dobrzy są Tim Cain i Chris Taylor?” Myślę, że to jest oczywiste, ale obaj są cholernie dobrzy. Stworzyli grę i mieli jaja spróbować nowych rzeczy – fabułę i system – choć nie sądziłem, że były możliwe, a oni sprawili że zadziałały. Jest to wielkie osiągnięcie.

12. Jeśli miałbyś jedno życzenie, co by to było?

Nie wiedziałbym od czego zacząć.

13. Czy jest coś, co chciałbyś powiedzieć w wywiadzie, jednak nigdy nie miałeś okazji?

Wywiad? To ludzie chcą ze mną rozmawiać? Łał.

PARĘ PYTAŃ

Mamy tutaj parę pytań i odpowiedzi. Jeśli nie odpowiedziałem na twoje, to są w kolejce, więc przestań się mazać, maminsynku.

CZY JESTEŚ PEWNY, ŻE BAKERSFIELD TO NEKROPOLIS?

Theodor ma parę pytań dotyczących geografii:

Minęło trochę czasu od kiedy grałem w Fallouta, więc mam nadzieję, że zrozumiałem dobrze.

1. Nekropolis przypuszczalnie ma być Bakersfield. Jednak Bakersfield znajduje się na północny zachód od L.A. Na mapie Fallouta byłby to trzeci kwadrat na południe od Bractwa Stali. Jediną naprawdę istniejącą lokacją odpowiadającą Nekropolis, byłoby małe miasto zwane Baker, przy Soda Lake.
2. Killan wyraźnie twierdzi, iż Nekropolis jest na południe od Złomowa, a od Hub na południowy zachód. Jest więc oczywiste, że pierwotnie Nekropolis miało się znajdować na drodze do Gruzów.
3. Ian bądź piosenkarz w Norze Szumowin podaje tobie kierunki powiązane z linią brzegową. Jednak nie zgadzają się one w ogóle z mapą i przedstawiają Hub bliżej brzegu niż jest obecnie.

Moje osobiste wnioski są takie, że dialogi zostały napisane na długo przed narysowaniem mapy, a potem już nie były zmieniane; i utrudnienia terenu pierwotnie miały mieć większy wpływ na rozgrywkę, powodując stres podczas podróży wzdłuż brzegu.

Wygląda na to, że właściwie jestem jedyną osobą, która kiedykolwiek zwróciła na to uwagę.

Myślę, że lokacje mogły zostać przesunięte później, żeby lepiej je rozmieścić na mapie. Nekropolis miało być Bakersfield, jednak zobaczę, czy mogę sprawdzić to z Chrisem Taylorem, by się upewnić.

Nie jesteś jedyną osobą, która to zauważyła, zabójczy **DJ Slamák** też to zauważył (możliwe, że z twojego posta na forum BIS, jeśli jesteś Bertcom):

DJ pisze: Jest pewna niezgodność, nad którą się zastanawiam. W Fallout 1 holotaśma Krypto-Tek wspomina trzy krypty – Numer 12, 13 i 15. Krypta 12 ma się znajdować pod miastem Bakersfield. Krypta Mistrza w LA na pewno nią nie jest, więc jedynym „kandydatem” jest Krypta w Nekropolis. Ruiny Nekropolis wyglądają również na bardzo duże na mapie świata. Dlatego też można założyć, że Nekropolis = Bakersfield.

Jednak, jak zasugerował jeden z użytkowników forum BiS (*Ed: którym mogłeś być ty, Theodor*), jeśli Nekropolis jest położone na północny wschód od Los Angeles, rzeczywista lokacja miasta Bakersfield jest niedaleko na południowy wschód od bunkra Bractwa Stali (który nie jest Kryptą, tylko bunkrem wojskowym, jak sugeruje rejestr Kapitana Maxsona). Lokacja Nekropolis ledwo co zahacza o miasto Barstow.

Dlatego mam pytanie, czy Nekropolis JEST Bakersfield? Jeśli tak, dlaczego zostało przeniesione? W przeciwnym razie, dlaczego Krypta 12 jest „poza mapą” i zamiast tego mamy do zobaczenia dwie inne krypty, nie wspomniane w broszurce?

Gdy kontynuujesz granie w F2 po zniszczeniu Enklawy, handlarz broni w Nowym Reno zaoferuje ci „specjalne ceny”, które jednakże są dziesięciokrotnie wyższe i zwiększają się za każdym razem, gdy z nim rozmawiasz, w dodatku zaatakuje cię, gdy zapytasz o modyfikacje broni. Wygląda to troszkę dziwnie jak na bug, ma to być jakiś rodzaj żartu?

Prawdopodobnie to bug. Wiem, wiem, wielka niespodzianka.

POPRAWKI DOT. BRACTWA STALI

Sebastien Rushworth (autor podręcznika źródłowego PnP Bractwa Stali, BTW – rzućcie na niego okiem pod adresem <http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>) ma parę komentarzy dotyczących mojego podsumowania Bractwa Stali w Biblii #6 (dzięki, Sebastian).

Dzięki za kolejną część Biblii Fallouta, spędziłem świetnie czas, czytając ją. Pomyślałem, że powiadomię cię o paru pomyłkach, znalezionych przeze mnie w sekcji Bractwa Stali. Opiszę je w tej samej kolejności, jak ty to zrobiłeś (jeśli coś źle zrozumiałem, śmiało popraw mnie :))

1. Instalacje Bractwa (paragraf 4). Posterunki w Fallout 2 nie są typowymi instalacjami Bractwa, są używane wyłącznie do zbierania informacji o Enklawie (dlatego na każdym posterunku jest tylko jeden brat) i myślę, że postać z Bractwa w San Francisco mówi o tym wybrańcowi. Mogę więc wywnioskować, że nawet w Fallout 2 Bractwo Stali wciąż skupia się wokół Bunkra Lost Hills.

2. Paladyni (paragraf 5). Ranga Paladyna nie ma nic wspólnego ze starszeństwem. Paladyni są elitarnymi żołnierzami Bractwa, a także oddzielną grupą od rycerzy, podobnie jak skrybowie. Gdy w Fallout 1 rozmawiasz z jednym z braci w bunkrze Bractwa, między wierszami mówi ci, że skrybowie rozwijają technologię, rycerze budują ją, a paladyni używają.

3. Starsi (paragraf 5). Zostanie starszym nie jest rangą zdobytą automatycznie z wyniku starszeństwa, gdyż jest tylko czterech starszych i jeden wysoki starszy (high elder – przyp. tłum.) w tym samym czasie (Fallout 1). Z tego powodu, starsi muszą być wybierani w jakiś sposób, nigdy nie wytłumaczono, jak to się odbywa. Fakt bycia starym człowiekiem nie gwarantuje zostania starszym. ;)

4. Masz rację, germkowie są wymysłem Fallout Tactics.

Tak przy okazji nie uważam, że Bractwo tak naprawdę nienawidzi mutantów tylko dlatego, że są mutantami (w końcu są najbardziej oświeconymi ludźmi na pustkowiach). Mam wrażenie, że ma to więcej wspólnego z tym, że mutanci próbowali zniszczyć ludzkość.

Jeszcze raz dzięki Sebastien. Moje pomyłki z Bractwem to:

Instalacje: Zrozumiano – nie miałem na myśli sugerowania, że te posterunki były w pełni obsadzone. Instalacje i bunkry są wspomniane gdzie indziej.

Paladyni i Starsi: Cóż, nie znalazłem nic konkretnego co do tej kwestii, więc zapytałem Dave'a Hendee, który zaprojektował Bractwo:

1. Czy Wysocy Starsi/Starsi w radzie Bractwa są „wybierani”, czy też są po prostu paladynami, którzy osiągnęli wystarczający wiek?

Dave mówi: Wybrani poprzez elekcje bądź przez starszych, nie potrafię sobie przypomnieć którą metodą, ale nie sadzę, by szczegóły były gdziekolwiek wspomniane, więc możesz robić, co chcesz, jestem pewny, że nie dojdzie do jakiegś niespójności, na którą mogliby natrafić gracze.

Sebastien – uważam że paladyni są wybierani do rady, jednak za czasów Maxsona, byli awansowani poprzez wiek. Masz rację – ograniczone grono rady wykluczałoby awansowanie wyłącznie z powodu wieku – jednak równie dobrze mógłbyś argumentować, że członkowie Bractwa przeważnie nie żyją wystarczająco długo, by się „zestarzeć”.

2. Gdy po raz pierwszy rozmawiasz z „Jerrym Gębą” zadaje on pytanie, czy jesteś

początkującym Rycerzem bądź Skrybą, jednak nie pyta, czy jesteś początkującym Paladynem. Czy musisz być Rycerzem zanim możesz zostać Paladynem?

Dave mówi: Tak, musisz być Rycerzem zanim będziesz mógł zostać Paladynem. Stanie się Paladynem jest wyjątkowe.

Uważam, że w tym przypadku Bractwo chciało być przed zostaniem Paladynem wiedziało wszystko o używaniu wyposażenia wewnątrz i na zewnątrz. Pasowałyby to do ich kultu technologii. Rycerze jednak uczestniczą w walce, a nawet wyruszają na patrole.

Niechęć do Mutantów: Ich niechęć do mutantów jest głównie spowodowana położeniem Bractwa na mapie świata Fallouta (Lost Hills jest niedaleko Bazy Wojskowej, która spłodziła masę mutantów, nie tylko Super Mutantów Mistrza) i ich psychologia wojskowa (jeśli jesteście zapuszkowani w bunkrze ponad, och, 80+ lat, naprawdę potrzebujecie wroga, na którym skupicie swoją uwagę albo zaczniecie walczyć pomiędzy sobą). Nikomu to nie szkodzi, gdyż większość mutantów wygląda jak dupa z krzakami i (przeważnie) jest krwiożerczymi, śliniącymi się bestiami.

Ghule to inna sprawa. Kontakt Bractwa z ghumami (w czasach mniej więcej F2) był ograniczony, ale negatywny – Bractwu trudno jest szanować walającą się zgraję wychudzonych szabrowników, próbującą rozbierać bądź nieudolnie naprawiać (w oryginale FUBAR – fucked up beyond all repair – tłum.) technologie starego świata. Gniew Bractwa wzrósł nawet bardziej, kiedy różne akcje ratunkowe w Blasku (lokacja, do której Bractwo przyszło ze względu na wielki szacunek do ich zmarłych towarzyszy, jak i przedwojennej technologii) zostały wyprzedzone przez ghule. Większość członków Bractwa uważa ghule za plugawych śmieciarzy.

I KONIA, NA KTÓRYM JEDZIESZ...

(Ten nagłówek to kawałek powiedzenia: "F*ck you and the horse you rode in on!" – przyp. tłum.)

Sean P miał kilka pytań.

Mam kilka pytań związanych ze światem Fallouta, które prawdopodobnie mają niewielki związek z grami samymi w sobie, niemniej jednak zaciekały mnie. Możesz je spokojnie zignorować.

1) Czy konie(w jakiegokolwiek formie) przetrwały Wielką Wojnę w obrębie Kalifornii? Zapewne, wyobrażając sobie, że tak, konie zaczęłyby zastępować samochody jako główny środek przemieszczania się na duże odległości.

Nie. Trochę mułów przeżyło, np. biedny muł zabity przez najeźdźców (po angielsku „najeźdźcy” to „raiders” – przyp. tłum.) w F1, ale niezbyt długo. Zresztą myślę, że ten muł to była wpadka projektantów.

2) Zakładając, że konie nie przetrwały Wielkiej Wojny, czy centaury mogą zostać oswojone? Ktoś mógłby pomyśleć, że ludzkie społeczności starając się przetrwać, spróbowałyby wykorzystać napromieniowane zwierzęta i ich zwiększoną ładowość, by pomóc przy transporcie towarów, jako że brak pojazdów czy też dróg jest oczywisty.

Myślę, że centaury byłyby zbyt niebezpieczne do oswojenia. Chodzi mi o to, że są mieszanką ludzi i psów (co najmniej), i raczej nie jest im dobrze z tym jak zostały, eee, zmieszane ze sobą.

W każdym razie mógłbyś stworzyć wariację przygody w stylu *Dnia Żywych Trupów* z kimś próbującym okiełznać centaura, ale z mniej... udanym... skutkiem niż Dr. Frankenstein w *Dniu Żywych Trupów*.

3) To jest pytanie bardziej dotyczące silnika niż świata gry. Jak dokładnie KP (klasa pancerza) określa trafienie w przeciwnika? Gram właśnie teraz i próbuję stworzyć potwora do walki bronią białą (jak na ironię, walka wręcz wydaje się być skuteczniejsza od broni białej). Zakładając więc, że moja postać (nazywajmy go Lil' Jesus) wbiega na Żołnierza Enklawy i rozpoczyna walkę.

Lil' Jesus ma 51 KP, ale żołnierz Enklawy ma domyślnie 160% szansę na trafienie go strzałem z plazmy. Czy trafienie przez Żołnierza Enklawy zostanie określone przez:

a) Żołnierz Enklawy ma 160% szansy na trafienie Lil' Jesus, która następnie jest zaokrąglana do 95%. To 95% jest następnie redukowane o 51%, więc szansa wyniesie 44%.

lub

b) Żołnierz Enklawy ma 160% na trafienie, które jest zmniejszane o 51% sprawiając, że szansa Żołnierza Enklawy na trafienie Lil' Jesus jest „zmniejszana” do 95%.

W moim rozumieniu B jest poprawną odpowiedzią. Pompowanie umiejętności powyżej 100 ma na celu pomóc wyrównać straty spowodowane karami za odległość, oświetlenie i w walce z przeciwnikami z naprawdę wysokim KP.

Jeżeli to druga opcja jest prawidłowa, gdzie mogę zafundować dobry pogrzeb dla wielbicieli walki bronią białą w Fallout?

Idź do Redding.

4) To jest powiązane z trzecim pytaniem, czy były jakieś plany związane ze zwiększeniem ilości broni białej albo profitów z nią związanych w grze?

Fallout 1 i 2 są już ukończone, więc nie. Jeśli kiedykolwiek robilibyśmy sequel, to nie wiem. Prawdopodobnie by były.

5) Co do towarzyszących nam NPC. Czy były jakiegokolwiek dalsze plany rozwoju osobowości członków drużyny w większym stopniu. Zauważyłem, że początkowi towarzysze (Vic i Sulik) zostali bardziej rozwinięci niż ci pojawiający się później (Cassidy, Marcus, etc.).

Nie. Całkiem sporo z tego, co pojawiło się o nich w grze, było tym, co zostało zaplanowane. Nie chciałem robić nic więcej z Cassidy'm, ponieważ czasami psuje się postać, jeśli za bardzo się ją rozwinie (Myron).

6) Na koniec, czy zdobywanie przez NPC profitów lub specjalnych umiejętności jest wbrew silnikowi gry? Zawsze miałem nadzieję, że Sulik uzyskałby wersję profitu „Nietykalny” lub Marcus mógłby znaleźć metalowy pancerz Porucznika w Bazie Wojskowej Mariposa (wyjście nago naprzeciw Enklawe mogłoby być dla niego za bardzo podniecające).

Myślę, że to byłoby całkiem fajne. Nie jest to wbrew silnikowi gry, po prostu nie umieściliśmy tego w grze.

SZOPY

Macie tutaj koncepcję norowych szopów pracy z poprzedniego razu. Och. I jeszcze stary pancerz z opon Chanów. Rharr!



TYLKO PUSTYNIA

Spawn_NER chce wiedzieć, o co chodzi z tymi pustyniami.

Witam. Jedno pytanie naprawdę doprowadza mnie do szału... Fallout 2 jest "postnuklearną przygodą w systemie GURPS" (mechanika do gier fabularnych – przyp. tłum.), ale po wojnie nuklearnej musi być globalna zima i bardzo zimno... a w Fallout wszędzie są tylko pustynie.

Obecnie, w oparciu o odpowiedź jaką otrzymałem, nie sędzę, aby świat Fallouta doświadczył nuklearnej zimy. To jest element gatunku – mile wypalanej ziemi, zamieszkaney przez łaknące krwi mutanty.

DLACZEGO ŚWIAT FALLOUTA TAK ŚMIESZNIE WYGLĄDA?

Rob miał dla nas komentarz:

Na początek uważam, że wasza strona jest świetna i naprawdę podobało mi się granie w Fallout. Powodem, dla którego wysłałem maila, jest chęć dowiedzenia się, kiedy wybuchła wojna i dlaczego samochody oraz budynki wyglądają tak dziwnie? Rozumiem, że wojna miała wydarzyć się w przyszłości, ale jeśli tak, to dlaczego ludzie ubrani są w rzeczy z lat 50. i zachowują się jak z lat 50.?

Hej Rob – podstawowym motywem gier Fallout jest to, że świat z 2077 był w stylu retro z lat 50., kiedy to spadły bomby – coś na kształt tego jak „ludzie w latach 50. wyobrażali sobie przyszłość (oraz przyszłość po nuklearnym holokauście)”. Motyw ten przekłada się na wygląd oraz funkcjonowanie świata (w stylu *Torga*, jeśli kiedykolwiek w niego grałeś) – tak czy siak, dostajesz gigantyczne, radioaktywne potwory, bezwartościową papkę nauki z laserami, rury od odkurzacza, duże drogie samochody z płetwami, architekturę w stylu art deco, roboty z mózgami w kopułach na głowie, mnóstwo komputerów na szpule, całe poczucie „atomowego horroru” i to wyjaśnia artystyczny styl interfejsu.

OD 13 DO 31 SZALEŃSTWA

Paweł/Paul Kranzberg przysłał mi 31 pytań, z których czoło stawilem 8 (zauważyliście motyw?):

Tak jak ty zarobiłem pieniądze, pracując nad Falloutem. ;) Przetłumaczyłem około 70% tekstu F1 dla dystrybutora w Polsce – wiesz, część Rosji, gdzie miejscowi Rosjanie używają alfabetu łacińskiego zamiast cyrylicy (możesz to śmiało cytować, kiedy tylko zechcesz wkurzyć kilku Polskich baranów.... To znaczy „patriotów” – mam niemieckie korzenie, więc moja opinia jest bezstronna. ;-) Znam grę całkiem nieźle, niemniej jednak mam kilka pytań.

1. Domyślam się, że to pytanie retoryczne, ale czy podczas tworzenia Fallouta bezpośrednią inspiracją były dla was takie zajebiste filmy edukacyjne z lat 1950 jak „Duck and Cover”, „Survival Under Atomic Attack”, „Atomic Alert” i oczywiście „About Fallout” (do ściągnięcia z <http://webdev.archive.org/movies/prelinger.php>)?

2. Czy jest możliwe granie w ruletkę albo w kości w F1?

3. Czy Krypta 13 położona jest pod górą Whitney?

4. Jakie jest położenie Krypty 69?

5. Te holo–cośtam, to w rzeczywistości dyski czy taśmy? Wyglądają jak taśmy...

6. Czy Fallout jest w tym samym świecie/linii czasu co Wasteland (co sugerowałaby obecność Tycha)? Jeżeli tak, dlaczego ruiny na południowy wschód od Krypty 15, które jak sądzę są pozostałościami Las Vegas, są opuszczone?

16. Dlaczego Dr Wu tak często klnie (przynajmniej jak na Dziecko Katedry)?

29. Skoro Necropolis to Bakersfield, jak doszło do tego, że jest na północny wschód od Los Angeles, a nie na północny zachód. Czyżby jankesi nie wiedzieli, że w miejscu, gdzie umieścili Necropolis są tylko takie dziury jak Baker i Crucero, a prawdziwe Bakersfield leży niedaleko Cytadeli Bractwa w Lost Hill(s)?

Postaram się odpowiedzieć na Twoją pytaniami sieczkę w ciągu najbliższych tygodni, teraz kilka szybkich odpowiedzi:

1. Według mojego rozumienia, klimat gry był w dużym stopniu inspirowany tymi edukacyjnymi filmami.

2. Raczej nie, ale nie uprawiałem zbyt dużo hazardu w F1, więc mogę się mylić. Wiem, że Chris Holland, jeden z programistów F2, uwielbiał kości i ruletkę, więc napisał skrypty stołów do gry, by mógł w to grać.

3. Nie wiem. Nie sądzę – ale zapytam twórców. Jeżeli którykolwiek z twórców F1 czyta to i zna odpowiedź, niech śmiało śle maila.

4. Nigdy nie powiem. :) Szczerze, prawdopodobnie nie będzie odpowiedzi, dopóki ta konkretna Krypta nie zostanie rzeczywiście umieszczona w przyszłym tytule.

5. Według Vree, są to “dużej gęstości, odczytywane przez laser, stworzone z kryształu magazyny danych. Każdy przechowuje 4.000 gigabajtów informacji.” Wolałbym, żeby były taśmami, ale nie jestem pewien, czy można odczytać taśmy poprzez laser. Alternatywnie nazywano je w F1 holodyskami i holotaśmami (i przynajmniej raz zostały nazwane „holodyskową taśmą”), i wszystkie reprezentuje ta sama grafika, więc jestem za taśmami, bo są bardziej z 1950.

6. Nie. Gdyby dzieliły to samo uniwersum i linie czasu, wtedy prawdopodobnie skorzystalibyśmy z okazji do zrobienia Wasteland 2.

16. Zobacz wywiad Scott'a Bennie we wcześniejszej/późniejszej części tej aktualizacji. Powinno to odpowiedzieć na Twoje pytania na temat nikczemnego Dr. Wu!

29. Najwyraźniej niektórzy nie. Poszukaj odpowiedzi w innej części tej ekscytującej aktualizacji. Człowieku, to pytanie zaczęło pokazywać się, gdzie tylko to możliwe.

Więcej odpowiedzi wkrótce. Może.

O CO CHODZI Z GRUBĄ DUPĄ SAMOCHODU?

Petruschka pyta, dlaczego samochody w Fallout 2 miały grube dupska:



Uwaga: powyższy obrazek jest stary, kiedy samochód miał, no cóż, gruby tyłek.

Matt Norton, główny projektant Fallout 2, mówi:

Samochód miał być początkowo zasilany fuzją albo energią rozczepiania albo czymś sprytnym i atomowym (czymś, co pozwoliłoby nam nie martwić się kończącym się paliwem) i te wielkie zbiorniki z tyłu były symbolem, wielkiego, masywnego, źródła energii, które to zostało zamocowane na tyle Cheva z 1957.

Myśleliśmy, chodząc z głową w chmurach, że samochód mógłby być czymś, co można by ulepszać, zwiększając szybkość, wzmacniając pancerz, broń, etc. To, że mogłaby to być ważna część gry – jednak silnik gry i programiści nie byli przekonani co do pomysłu poruszającego się w grze pojazdu (szaleństwo, wiem ;), więc wszystko to wylądowało za oknem. Źródło energii zostało zastąpione dużo bardziej przyziemną 22-stopową sześcienną przestrzenią ładunkową (więcej niż jakikolwiek pojazd bez przyczepy w swojej klasie!). Po prostu elektrownia w naszym krążowniku szos została zmniejszona, by spełniać standardy w stanie Kalifornia. Często jest tak, że prototyp nie jest tym samym, co trafia do produkcji. ;)

Petruschka ma alternatywną odpowiedź na własne pytanie:

Dziękuję za odpowiedź. Chciałem tylko wyjaśnić tajemnicę raketowego dopalacza w bagażniku. Nasz czytelnik i współpracownik, Jay Kowalski, odkrył pewne zdjęcia Interceptor'a Mad Maxa z takimi samymi zbiornikami na paliwo:

<http://www.madmaxmovies.com/cars/interceptor/images/max2.jpg>

<http://madbrahmin.bonusweb.cz/ruzne/clanky/prispevky/obrazky/cots2.jpg>

Zostało to więc prawdopodobnie usunięte z *Fallouta* z powodów związanych z ochroną praw autorskich lub może dlatego, że gracz zostałby pozbawiony magazynu/bagażnika.

Tak więc proszę bardzo... czy cuśtam – petruschka



CZYM DO CHOLERY SĄ TE PRZEDMIOTY?

DJ Ślamák ma pewne pytania:

Czy przypadkiem nie wiesz (lub przynajmniej jesteś w stanie to wykopać) czegokolwiek na temat tych przedmiotów z *Fallouta*?

- Ręka Tanglera (FO1, przedmiot nr 114)
- Włącznik Polowy (FO1, przedmiot nr 222)
- Fajny Przedmiot Smitha (FO2, przedmiot nr 264)
- Trofeum z wyrazami Uznania (FO2, przedmiot nr 275)

Dzięki.

Grafiki winne zamieszania to:

Fajny Przedmiot Smitha nie jest wymieniony, ponieważ to po prostu niebieski kwadracik.

Co do Ręki Tanglera i Przełącznika Polowego, według **Tima Caina**:

„Jestem całkiem pewny, że oba przedmioty są częścią usuniętych zadań. Ręka Tanglera miała być wykorzystana jako dowód, że kogoś zabiłeś (pff, prawdopodobnie Tanglera), i wydaje mi się, że to było w Adytum, które zostało poważnie zmodyfikowane pod koniec tworzenia FO. Jeszcze mniej wiem na temat przełącznika polowego, ale pamiętam, że dużo dyskutowaliśmy o tym, jak gracz ma wyłączać pola siłowe w Bazie Wojskowej, więc przypuszczalnie miał być

użyty właśnie do tego, ale został porzucony, kiedy inne rozwiązanie zostało wykorzystane.

Pan Taylor może to pamiętać lepiej ode mnie.

Tim.”

W oparciu o **Chrisa Taylora** na temat Ręki Tanglera i Przełącznika Polowego:

(Postanowiliśmy nie tłumaczyć tych zwrotów dosłownie tylko dać wam obraz tego co pewnie oznaczają – przyp. tłum.)

“Tim ma rację (Tim sounds right on the money.)

Prowadziliśmy dużo dyskusji (Those fields bit the tuber.)”

pax,

–Chris”

Co do mnie (Chris A), jedyny przedmiot, który przychodzi mi do głowy to „**Fajny Przedmiot Smitha**.” Podczas tworzenia Kryptopolis Feargus zdecydował, że w efekcie udzielenia pomocy farmerowi Smithowi w przedmieściach Kryptopolis, gracz miał dostać, cytuję, „fajny przedmiot”. Natura tego przedmiotu nigdy nie została ustalona, więc musieliśmy go czymś zastąpić by upewnić się że zadanie działa. Zbliżając się do końca, podczas zamawiania większej ilości grafik i przedmiotów, stało się to zabawnie złym pomysłem, więc zmieniliśmy fajny przedmiot Smitha na Desert Eagle, ale sam przedmiot zostawiliśmy na liście.

Nikt nie wie do czego miało służyć Trofeum z Wyrazami Uznania, chociaż zgaduję, że to czyjś żart z wydatków Dave’a Hendee, ponieważ każdy dostawał punkty na tablicy za każdym razem, kiedy udawało się doprowadzić go do łez.

PYTANIA Z RUMUNII!

Pozwolę, żeby następny kolega przedstawił się sam:

Witam. Nazywam się Butnariu Catalin, jestem z Rumunii i jestem wielkim fanem Fallouta. Powodem, dla którego piszę, jest pytanie na temat Fallout 2: w Arroyo, w miejscu dokąd się udajemy by odnaleźć psa, jest wielka skała i, jeśli się jej przyjrzymy, dowiemy się, że nie jest tu z naturalnych powodów. Próbowałem wysadzić ją dynamitem, ale się nie udało. Nie znalazłem nic na ten temat w żadnej solucji. Czy to czemuś służy, czy miało pobudzić moją ciekawość?

Niebezpieczeństwem ponownego wykorzystywania grafik z Fallout 1 jest to, że czasami przedmiot i opisy przyczepiają się do grafiki jakby były do niej przypisane. Zgaduję, że ta lawina miała tą samą grafikę jak ta użyta na początku w jaskini radskorpionów w Fallout1. Zdarza się to również z innymi obiektami w F2.

PYTANIA Z CZECH!

Petruschka sprzymierzył się z siłami ciemności, by przesłać te pytania (przeprasza również za swój angielski – nie sędzę, żeby zdawał sobie z tego sprawę, ale wydaje się być o niebo lepszy niż wiele maili lądujących w mojej skrzynce).

Jestem redaktorem jednej z największych czeskich stron o Falloucie

<http://madbrahmin.bonusweb.cz> (obecnie <http://madbrahmin.cz> – przyp. tłum) (co nie znaczy wiele, jeśli weźmiesz pod uwagę rozmiar naszego kraju... JEŻELI w ogóle wiesz, co to Czechy). Tak dla przypomnienia – prosiłem cię o błogosławieństwo dla tłumaczenia Biblii Fallouta (co jest cholernie trudną, ale przyjemną robotą) kilka miesięcy temu.

Jeden z naszych czytelników – Jay Kowalski – bawił się z plikami Fallouta 2 i odkrył kilka interesujących smakolejków:

1. W `\data\party.txt` i `\text\english\game\MISC.MSG` był zapis 25 członków drużyny, włączając w to Marie (starsza wersja Mirii?), koleś zwany McRae (Cassidy?), Doc (?), Chicken (?), Karl (ten stary żul z Nory) nawet CarTrunk (bagażnik – przyp. tłum.) (co do jasnej?). Pytanie brzmi: czy część z nich to niewykorzystani towarzysze, czy też raczej alter ego istniejących postaci?

1. Maria: Nie jestem pewien. Myślę, że mogła być starszą wersją Mirii.

McRae był Cassidym. (Szukaj odpowiedzi na inne pytania gdzieś w tej ekscytującej aktualizacji!)

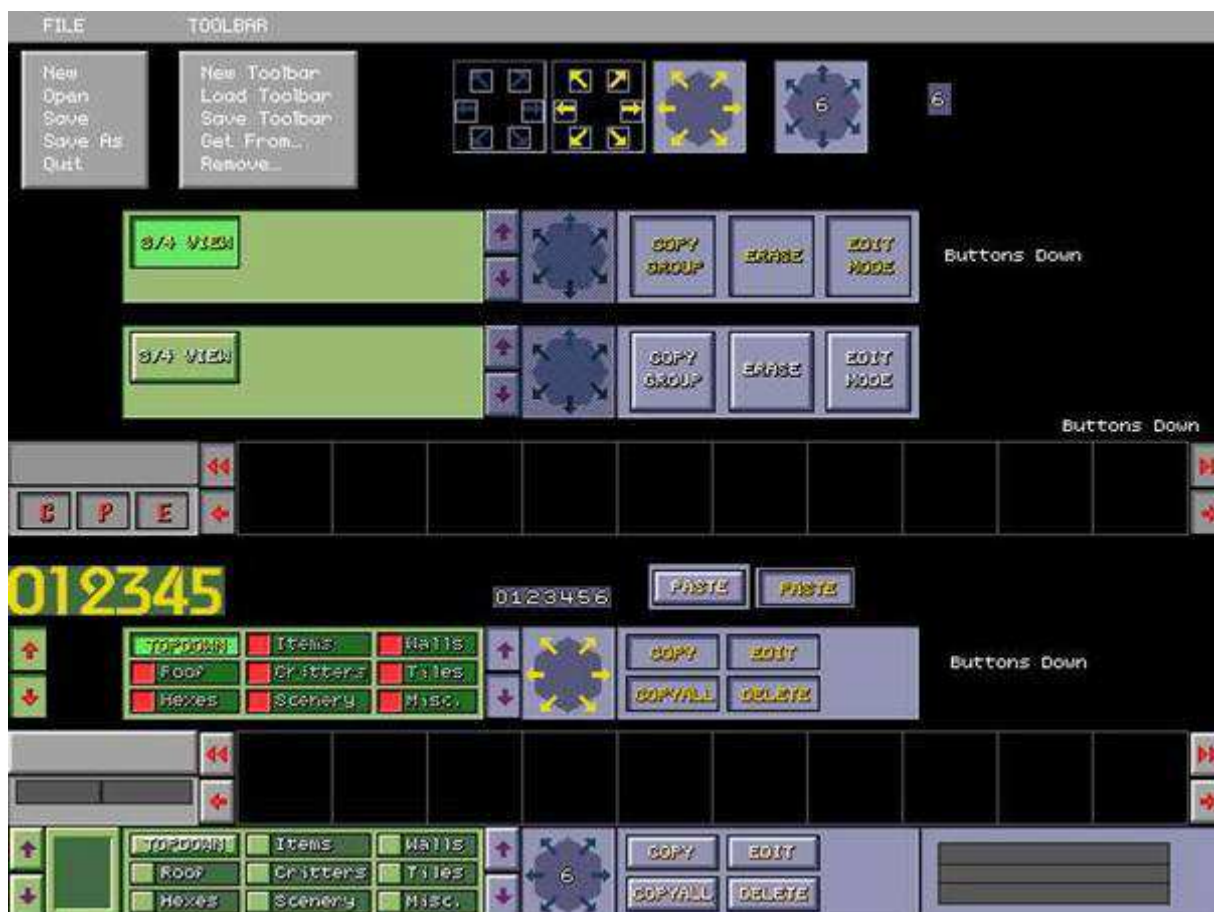
Chicken był NPCem, który miał znosić jajka wielkanocne.

Karl: Nie wiem.

Trunk: Nie wiem. Chyba był ustawiony jako NPC, by mógł poruszać się za graczem i mieć ekwipunek, ale nie wiem na pewno.

2. Kolejna tajemnica – co ma oznaczać ten obrazek (*mapper2.lbm*) z folderu `\data`:

Wygląda jak jakiś dawno zapomniany edytor dla developerów. Powiedz... czy byłoby możliwe wydanie tego skarbu do publicznego użytku? OK – to było naiwne pytanie, ale wiesz, nadzieja umiera ostatnia...



Zapytałem o to jednego z naszych programistów, Chris'a Jones'a. Jak mówi:

Chris Jones: #2 jest to grafika, którą mapper wykorzystuje do swojego interfejsu. Wszystko było przechowywane po prostu w jednym pliku .lbm, a współrzędne każdego kawałka były na sztywno umieszczone w kodzie źródłowym mappera.

Chris jest tym, który pracuje nad przygotowaniem edytorów do publikacji. Robi to w swoim wolnym czasie, więc jeśli możecie, wysyłajcie mu pieniądze.

3. Kolejna: nazwy tych filmów pochodzą z pliku *naming.txt*, ale nie ma ich w *master.dat*:

***timeout.mve* – zawierający ten obrazek:**



To jest “filmik”, który pojawia się, kiedy grasz przez cholernie długi czas (czas gry – myślę, że 13 lat). Potrzebny był pewien punkt ucinający grę wynikający z programowania.

***adestroy.mve* – Arroyo zniszczone z umierającym Hakuninem?**

Tak jak jest napisane – nie warte uwagi.

***car.mve* – Ruszający samochód?**

Chcieli filmiku kiedy uruchamiasz samochód. Wrruum. Wrruum.

Właściwie ten film został zrobiony, ale wyszedł lekko gówniany, więc go wycięliśmy. Lub cytując Scott’a Everts’a:

W oparciu o Scott’a Everts’a: Jak pamiętam, „car.mve” został zrobiony, ale wyszedł tak źle, że go wywaliliśmy.

***cartucci.mve* – Rodzina Cartucci handlująca z Enklawą?**

To filmik dla vertbirda → spotkanie Salvatore poza Reno. Wydaje mi się, że Cartucci było nazwą wymyśloną przez Tima Caina przed Salvatore. Zdecydowaliśmy, że to wydarzenie nie potrzebuje filmiku, i przerywnik by

wystarczył.

***deathclaw.mve* – Spotkanie przywódcy Szponów Śmierci?**

W oryginalnym projekcie w Krypcie 13 miał na nas czekać Szpon Śmierci – boss, ale wylądował w koszu.

***enclave.mve* – Więźniowie Enklawy uciekający na tankowiec?**

Tak jak jest napisane – skończyliśmy, nie robiąc tego.

4. I ostatnie – Dlaczego baza Hubologistów w niektórych plikach nazywana jest bazą Elronologów (*Elronologists*)? Nie wiem – może to jakiś rodzaj żartu „tylko w USA”, ale może moglibyście wyjaśnić to dla nie anglojęzycznej części świata? Wiem o tym tegesie Hubologisci – Scjentolodzy (OK–OK – dla politycznej poprawności – Hubologisci ≠ Scjentolodzy ... oczywiście, że nie ... och, gdzie jest ten wolny hipisowski duch USA? :) Więc kim lub czym są ci Elronolodzy?

Mógłbyś pomyśleć, że Elronolodzy byli początkową nazwą Hubologistów, ale jakkolwiek związek między tymi grupami jest czysto przypadkowy.

CI NIEMĄDRZY CARTUCCI!

Neil pisze:

Znalazłem plik .txt w pliku master.dat i znajduje się tam linia „Rodzina Cartucci handluje z Enklawą”, jakieś pomysły, czym jest rodzina Cartucci? Wydaje mi się, że miał to być filmik, ale wyleciał z gry.

Cartucci było starą nazwą dla Salvatore w New Reno. Miał być filmik przedstawiający jak handluje z Enklawą (wymieniony powyżej w „Pytania z Czech”).

A TERAZ... MARIANO

Mariano pisze:

1. Nie wiem, czy to problem z moim kompem (nie sędzę), ale w pałacu Shi, kiedy idę do północnego laboratorium i „używam” kompa, mówią mi, że mam kurewskie szczęście, a następnie mam 1 opcję dialogową : – ponadto, kiedy na nią klikam, najzwyczajniej wracam do normalnego widoku. Co to zwykle robi? I co rzeczywiście można zrobić przy użyciu komputerów Shi?

Jeśli dobrze sobie przypominam, jeżeli masz wysokie szczęście (wydaje mi się że 8 lub więcej), masz szansę odgadnięcia hasła. Zależy to od komputera, którego używasz (komputer od biologii i fizyki wydają się to sprawdzać).

2. Koleś, który mówił, że komp w Bazie Wojskowej Sierra (poziom 2) nie wyłącza pól siłowych, miał rację. Zamiast tego dezaktywuje podłogę pod napięciem (nienawidzę tego).

Przyjąłem.

3. Mam potwornego buga z Lynette, ona nigdy mi nie daje holodysku Westina, i nawet jeżeli przekształcę przedmiot w dysk, używając trenera, Westin nie chce go wziąć (brak opcji dialogowej), co mogę zrobić? (gram bez płyty, używam pełnej instalacji, czy to jest powód?) Naprawdę chcę ukończyć to zadanie, żeby zobaczyć czy Gecko & Kryptopolis zostaną ocalone (myślę, że to największe ukryte zadanie w grze).

3. Jesteś pewien, że to bug? By wykonać to zadanie, nie możesz po prostu stworzyć przedmiotu, ze względu na to, że etap wykonania zadania również jest sprawdzany. Musisz:

a. Musisz odnaleźć i pokonać najeźdźców.

b. Odszukaj książki rachunkowe w sejfie najeźdźców. Tutaj jest trik – te książki same w sobie mówią, że Bishop

zatrudnił najeźdźców, ale nie mówią *dlaczego.*

c. Musisz otworzyć sejf Bishopa na najwyższym piętrze Klubu Rekin i zdobyć holodysk, znajdujący się w środku, następnie zanieść to do Lynette.

d. Kiedy będzie miała wszystkie te przedmioty (i powinieneś być w stanie pokazać jej te rzeczy stopniowo, nie wszystkie na raz), zapytaj ją, czy jeszcze możesz jakoś pomóc, a ona powie ci, żebyś dostarczył holodysk do Westina.

Kiedy ostatnio grałem, pokonałem najeźdźców, znalazłem księgi, zdobyłem holodysk z sejfu Bishopa i pokazałem jej to wszystko za jednym razem i zadanie się udało. Daj mi więc znać jak pójdzie. Hackowanie przedmiotu nie wystarczy, ponieważ gra ma wewnętrzne mechanizmy, sprawdzające poziom wykonania zadania.

4. Czy są jakieś trudnodostępne profity do znalezienia? Szczepionki w Kryptopolis były naprawdę nieźle ukryte, miałem wielkie szczęście, kiedy radskorpion mnie trafił.

Szczepionki z Kryptopolis to jeden, jest też Shit Shoveler w Broken Hills (a dokładnie to Expert Excrement Expeditor (Wybitny Szambonurek – przyp. tłum.), Patroszenie Gekonów w Klamath, jak dobrze pamiętam, Praktyka w Kryptopolis (hej, lekarze potrzebowali czegoś dobrego w grze). Jeśli chcesz, możesz wysłać pytanie na www.blackisle.com i gwarantuję, że ktoś da ci pełną listę w ciągu godziny, razem ze szczegółami, jak zdobyć każdy z nich.

Jeden dodatkowy profit: Jeżeli dobrze sobie przypominam (niestety mój plik dialogu z Dr. Troy'em jest uszkodzony), kiedy już będziesz Kapitanem Straży w Kryptopolis, powinieneś mieć możliwość zaprowadzenia Marcusa do Auto-Doca w Kryptopolis.

Kiedy to zrobisz:

Dr. Troy: "O matko, Twój zmutowany przyjaciel miał mnóstwo pocisków i odłamków wbitych w swoje ciało. Aż dziwne, że nie zatruł się ołowiem. W końcu udało mi się wydobyć je wszystkie. Oto one."

... i da ci górę amunicji.

5. Próbuję złej postaci, czy jest możliwe przyłączenie się do najeźdźców?

5. Nie, mimo to jest możliwość przyłączenia się do Bishopa.

Czemu nie ma żadnych karaluchów w grze? Były w stanie przeżyć wszystko już od zamierzchłych czasów...

Nie zrobiliśmy karaluchów, nie wiem dlaczego. Prawdopodobnie czas.

Coś bardziej osobistego. Jakie są twoje ulubione profity?

Jestem bardzo zakochany w proficie Empatia, nawet jeżeli nie jest stale wykorzystywany. Chciałbym, żeby było więcej takich profitów, ale Empatia była strasznym wrzodem na tyłku przy implementacji.

A ODPOWIEDŹ TO FEV

Peter Hopkins pyta:

Czytałem piątą część Biblii Fallouta i znalazłem pewną niezgodność z obecnym stanem wiedzy... W jednej z twoich odpowiedzi jest powiedziane, że to czy FEV zwiększy inteligencję czy nie, jest losowe. Jednakże, z tego co wiem, FEV zwiększa rozmiar i spójność WSZYSTKICH komórek, bez wyjątków, podwajając w nich ilość materiału genetycznego. W takim przypadku zwiększenie się rozmiaru mózgu (zakładając, że jest to zdrowy mózg) i inteligencji powinno być normą. Inna teoria jest taka, że wraz ze

wzrostem mózgu mutantów zwiększa się gwałtownie całe ciało mutantów i mózg nie jest w stanie jednocześnie kierować tak wielkim ciałem i przeprowadzać wszelkich procesów myślowych. Możliwe jest również, że wraz ze wzrostem inteligencji, mózg nie nabywa odporności na promieniowanie tak jak ciało, przez co dochodzi do jego uszkodzenia i spadku inteligencji. Czy któreś z powyższych jest prawdziwe? PS Na forum No Mutants Allowed jest bardzo dobry raport o skutkach wirusa FEV i tym jak doszło do jego stworzenia (www.nma-fallout.com). PPS Nie wiem, jak ci tzw. „puryści”, ale ja jestem bardzo zainteresowany światem Fallouta i chętnie zobaczyłbym materiały o FOT w Biblii.

Co do FEV:

Możliwe, że to właśnie dlatego niektórzy z super mutantów (między innymi Porucznik) są inteligentni (albo pozostają inteligentni) – ale ogólnie są oni, z jakiegoś powodu (nie potrafię sobie teraz przypomnieć z jakiego, i czy w ogóle gdziekolwiek to zostało powiedziane) około 30% głębsi niż zwykli ludzie, jeśli wierzyć Holodyskowi Vree z Bractwa Stali. Nie byłbym zaskoczony, gdyby to sam proces zanurzania w kadzi uszkadzał mózg zanurzanego – to piekielnie wielki szok dla organizmu.

Co więcej, ulubieniec wszystkich, introspekcyjna maszyna myśląca Zax, tyle ma do powiedzenia na ten temat:

Gdy zostanie wszczepiony pacjentowi ze znacznymi zmianami genetycznymi, takimi jakie występują w skutek promieniowania, FEV sprawi, że cały organizm ulegnie przeciążeniu, co doprowadzi do uszkodzenia organów wewnętrznych i w konsekwencji śmierci. W przypadku genetycznie zdrowego osobnika, wirus modyfikuje fragmenty DNA, co powoduje przyspieszenie mutacji i zazwyczaj znaczny rozrost osobnika według schematów zawartych w wirusie. Rozrost ten prowadzi do zwiększenia się masy mięśniowej i mózgowej, ale często towarzyszy mu deformacja i uszkodzenia istniejących połączeń neuronowych co jest przyczyną utraty pamięci.

Inne czynniki, które mogą powodować upośledzenie super mutantów:

- Większość mutantów jest w jakimś stopniu napromieniowana, co może powodować problemy i uszkodzenia mózgu, tak jak zostało to wspomniane wcześniej.
- Sam proces jest niebezpieczny – współczynnik śmiertelności „nurczanych” jest całkiem wysoki. Spowodowane jest to zapewne potężnymi dawkami promieniowania.
- Czasem, wraz z zanurzeniem, pamięć zostaje poważnie uszkodzona, może również wystąpić spadek inteligencji. Pamięć Harolda nie była w najlepszym stanie po wystawieniu się na promieniowanie.

Z przedwojennych taśm z zapisami eksperymentów widać, że niektóre ssaki wykazywały stały wzrost inteligencji (szopy), inne nie (psy), a niektóre nawet cierpiały na uszkodzenia mózgu (szympansy). Jednakże, w starym pliku Scotta Campbella była notatka, że w późniejszym okresie osobniki poddane działaniu FEV (głównie szympansy) ukrywały wzrost inteligencji przed swoimi oprawcami (albo, tak jak szopy, wykorzystały go do ucieczki).

Co więcej, testy FEV w West-Tek przeprowadzane były poprzez wstrzykiwanie, a nie zanurzenie, więc prawdopodobne jest, że to sam proces zanurzania powoduje uszkodzenia mózgu. Pewnie w momencie, kiedy zwiększa się masa mózgu w czaszce, pojawia się nacisk na mózg i wszystko, to co dobre, ucieka uszami.

Chociaż z drugiej strony Grey wspomina w swoich dziennikach, że wiele zwierząt żyjących w pobliżu Bazy Wojskowej (Military Base) wykazywało oznaki ponadprzeciętnej inteligencji, a i on sam stał się przecież superinteligentny dzięki FEV.

To była więc taka długa lista kompletnie przypadkowych odpowiedzi. Lecimy dalej!

CHWILA, NEIL!

Neli pisze:

Zapewne nie wiem o jakimś oczywistym fakcie, ale wciąż zastanawiam się, co stało się z bazą Enklawy w Navarro, czy ona tam wciąż jest z kilkoma Lataczami i (jeśli ich nie zabiłeś) grupką żołnierzy, którzy starają się ułożyć nowy plan uwolnienia świata od mutantów?

Nikt nie wie, co stało się z Navarro po Falloucie 2 – wraz ze zniszczeniem Enklawy baza w Navarro mogła nie być w stanie funkcjonować samodzielnie dłużej niż kilka miesięcy, zanim nie musiałyby albo przenieść się w inne miejsce, albo całkowicie zmienić zakres swoich działań.

MARCIN, MARCIN

Marcin ma więcej pytań:

Cześć, mam kilka pytań dotyczących Fallouta, zwłaszcza Fallouta Tactics. Wiem, że to nie BlackIsle stworzyła FOT, ale historia w nich musi być taka sama.

1. Bractwo Stali!!! Czy Bractwo w Fallout Tactics to to samo Bractwo, co w F1? Czy może w FOT mają nową historię i zupełnie żadnych związków z F1 czy F2?

1a. Jeśli historia jest taka sama, to czemu Mieszkaniec Krypty czy Wybraniec nie poszedł do Krypty Zero, była to przecież Super Krypta i na pewno mieli więcej Hydroprocesorów lub GECKów?

2. Czy wy naprawdę nie robicie F3? (W necie wszyscy fani mówią, że w F3 będzie silnik 3D, przybliżanie i obracanie.) Czy może tylko nie chcecie tego głośno powiedzieć, ale jeśli to prawda, to mogę zrobić tylko jedno, BŁAGAM WSZYSTKICH LUDZI W INTERPLAY I BLACK ISLE, ŻEBY ZACZĘLI PRACĘ NAD KOLEJNĄ CZĘŚCIĄ TEJ WSPANIAŁEJ GRY.

2a. Mam pomysł, by fabuła F3 miała połączenie ze wszystkimi poprzednimi grami (F1, F2, FOT). Mam na myśli to, żeby umieścić wszystkie miasta ze wszystkich Falloutów (wiem, że to dużo roboty, ale wszystkie poprzednie miasta + jakieś nowe to to, czego oczekują wszyscy fani od Fallouta 3).

Teraz sobie pewnie myślisz: „następny frajer do kolekcji”, ale ja napisałem tylko co czuję i nie myśl, że grałem tylko w FOT. Grałem we wszystkie Fallouty i skończyłem je po 5 razy, i mam prośbę, mógłbyś odpisać na mojego maila?

Właściwie to historia/świat w FOT i FO nie są takie same – są pewne rozbieżności, zwłaszcza jeśli chodzi o teorie związane z Kryptami i Szponami Śmierci, ale generalnie wszystko jest zbliżone do tego jak było w Falloucie 2. Ale pozwól, że spróbuję odpowiedzieć na twoje pytania:

1. Bractwo Stali z FOT jest odłamem znanych w FO1 malkontentów, jak sądzę.

1a. Mieszkaniec Krypty wiedział tylko o istnieniu Krypty 15, nie wiedział o krypcie Zero, jak z resztą wszyscy w FO2. Tak samo jak w F1, nikt nie wiedział o istnieniu tajemniczej organizacji znanej jako „Enklawa”.

2. Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w Biblii Fallouta nr 6.

3. To byłoby BARDZO duża gra; Nie wiem, czy byłoby to możliwe.

SYMBOLE>_?

Per Jorner pyta:

Wszystkie te pytania były podyktowane aktualizacją nr sześć, najnowszą. Jeśli bym wiedział, że je umieścisz, ułożyłbym je mądrzej. :)

Do wszystkich: Jeśli ktokolwiek, kiedykolwiek nie będzie chciał umieścić twoich pytań, daj mi znać. Są szanse, że ja opublikuję je i tak.

* W dziale „Tortem w twarz” chronologia mówi: „Lydia, przywódczyni frakcji <<powrót na powierzchnię>>” i jej zwolennicy, "Therese" i Lyle. W F1 Therese jest przywódczynią frakcji buntowników, Lyle nie jest identyfikowana jako buntownik i nie ma nikogo o imieniu Lydia. Wydaje mi się, że mogła dyrygować całym zamieszczeniem z wnętrza jakiejś szafki czy czegoś innego.

::Unika lecącego tortu:: Dzięki za informacje, poprawiłem – i dzięki za zwrócenie uwagi. Myślę, że odnosiłem się do starej solucji, by mieć poprawne imiona. Albo po prostu się starzeje.

* Podoba mi się sformułowanie "Vault 13 refugees from Vault 13". :) (Błąd w angielskiej wersji językowej, coś w stylu „Buntownik Krypty 13 z Krypty 13 – przyp. tłum.)

*Fakt, że nigdy nie dowiadujesz się, skąd Ed miał manierki z Krypty 13 jest czymś, o czym od dawna rozmyślam i to z perspektywy sensu projektu gry w porównaniu do sensu świata gry. Cały ten „wątek Vica” zaczyna się w Arroyo, ale po prostu umiera w Kryptopolis, pomimo że w trakcie mamy mnóstwo innych miast na mapie świata, które możemy odwiedzić. Czy kiedykolwiek była intencja stworzenia nieprzerwanej nici wskazówek oraz połączeń, prowadzącej przez całą grę dla tych, którzy chcieliby nią podążać?

Przede wszystkim, najważniejszymi wskazówkami były:

- Manierka od Vica z Klamath.
 - Pójście do Klamath, odkrycie że Vic jest w Norze.
 - Pójście do Nory, uratowanie Vica, odkrycie że manierka jest od Eda.
 - Pójście do Kryptopolis, odnalezienie Eda, zastanowienie się nad kryptą w mieście.
- Odtąd, zdajesz sobie sprawę, że:

- a. Może to jest Krypta 13.
- b. Zdajesz sobie sprawę, że to nie jest Krypta 13, ale można w niej znaleźć wskazówki.

- Idziesz do Gecko, by dostać się do krypty w Kryptopolis.
- Wracasz do Kryptopolis, dostajesz się do pomieszczenia z komputerami (poziom 3 – przyp. tłum.).
- Komputer znajduje Kryptę 15.
- Idziesz do Krypty 15, to stawia gracza tak blisko NCR, że istnieje szansa, że również je odwiedzi.
- Z NCR + Krypty 15 jest kilka dróg odnalezienia Krypty 13.

Wiem, że może to nie być oczywiste, ale tak, taki był plan. Chociaż masz rację, nie jesteś zmuszony do tego. Możesz postanowić nigdy nie przynosić GECKa z powrotem do Arroyo przez całą grę i to było celowe – nie jest zbyt Falloutowo, by zmuszać gracza do robienia rzeczy w jakimś konkretnym porządku. Torment był po prostu innym doświadczeniem i był bardziej nastawiony na odkrywanie fabuły niż na odkrywanie świata.



* Z jakichś powodów spodobało mi się twoje wspomnienie o parowych ciężarówkach z F1. Gryzie mnie to trochę, ponieważ było to jedyne (z tego, co wiem) wspomnienie o technologii pojazdów gdziekolwiek w F1 i było dziwne, że nie nadano większego znaczenia faktowi, że armia super mutantów je miała. Słyszysz się o nich tylko wtedy, kiedy znajdzie się ghula uciekiniera za szafką na książki.

Wspominanie o nich mogłoby być dla nich zawstydzające. Mogły to być naprawdę ohydnie wyglądające pojazdy.

Prawdopodobnie nie rozwinęto ich koncepcji z powodów artystycznych oraz rozgrywki. („Gdzie jest parowa ciężarówka?! Chce nią pojeździć!”

* Kolejny możliwy tort w twarz... Ian miał być w Abbey, prawda? Czy też został natychmiastowo przeniesiony do Nory, po tym jak Abbey zostało skreślone?

Z tego, co wiem, Ian był właściwie kandydatem, zarówno dla Abby jak i Nory, ale z tego, co **Ausir** (tak mi się wydaje) wykazał, był on w Kryptopolis zaraz przed tym, jak został wycięty z gry. Facet, ten stary pierdziel Ian na pewno ma się dobrze, kiedy nie wystrzeliwuje ci dziur w głowie swoim SMG. Podziękowania dla **Ausira** za „Starego Joe...”.

„STARY JOE”

{100}{}{Widzisz starego człowieka z szalonym błyskiem w oku.}

{101}{}{Widzisz starego Joe, lokalnego idiotę.}

{102}{}{Witaj, dawno cię nie widziałem.}

{103}{}{Czy ja cię znam?}

{104}{}{Ach, tak. Minęło sporo czasu. Co porabiałeś?}

{105}{}{Cóż, minęło sporo czasu. Co robiłeś?}

{106}{}{To i tamto, skąd mnie znasz?}

{107}{}{Słuchaj, staruchu. Nie wiem, kim u diabła jesteś.}

{108}{}{A i minęło. Cóż, włóczyłem się; w końcu skończyłem tutaj, w tym zapomnianym przez Boga miejscu. Nie tak, jak za dawnych czasów, oj nie.}

{109}{}{Taak, dobre stare czasy. Pamiętasz jak...}

{110}{}{Ostatnio wszystko po staremu. A... co robiliście razem?}

{111}{}{Nie pamiętasz mnie, prawda? Zdajesz się wyglądać młodo.}

{112}{}{Co próbujesz mi przez to powiedzieć?}

{113}{}{Jednak wyglądasz tak znajomo. Ach, to pewnie mój stary wzrok. Miłego dnia. }

{114}{}{Uh, tak... do widzenia.}

{115}{}{Tak, nieźle skopaliśmy tyłek mistrzowi, nieprawdaż? Jednak wszystko się popieprzyło po twoim odejściu, Musiałem się przenieść i zmienić imię, a jak ty skończyłeś?}

{116}{}{Żyłem w małej wiosce.}

{117}{}{Lepiej uważaj na siebie w tej okolicy, rzeczy nie są takie proste jak kiedyś, miej oczy z tyłu głowy.}

{118}{}{Ok, dzięki.}

{119}{}{Tak, szukałem twojej krypty przez chwilę, ale nigdy jej nie znalazłem. Masz może jakieś dobre historie dla swojego starego przyjaciela, Iana?}

{120}{}{Iana?}

{121}{}{Tak, Iana. Nie pamiętasz mnie? Minęło kopę lat. Myślisz, że ktokolwiek zapomniałby swojego najlepszego kumpla? Cóż... za wyjątkiem tej sprawy ze strzelaniem w plecy. Przepraszam za to ponownie.}

{122}{}{Przepraszam, pewnie myślisz, że jestem przybyszem z krypty. Moja wioska była założona przez tego, który przybył z krypty.}

{123}{}{Ach, teraz to nabiera o wiele więcej sensu. Dobrze słyszeć, że przyjacielowi się powiodło. Stary Ian ma dla ciebie radę. Bądź ostrożny, to miejsce nie jest takie spoko,

jak się wydaje.}
{124}{}{Co tu się dzieje?}
{125}{}{No cóż, obywatele Kryptopolis mają bardzo wysokie mniemanie o swoim pochodzeniu i nie przejmują się za bardzo ludźmi takimi jak my. Weź tą spluwę. Ochroni cię, jeśli rzeczy wymkną się spod kontroli. Chyba nie powinienes być widziany, jak rozmawiasz ze starym szalonym człowiekiem, lepiej ruszaj w drogę.}
{126}{}{Dzięki za pomoc.}
{127}{}{Daj starcowi odpocząć.}
{128}{}{Taki znajomy...}
{129}{}{Zostaw mnie teraz.}
{130}{}{Lepiej idź już.}
{131}{}{Zrobią się podejrzliwi, jeśli kiedykolwiek znowu będziemy rozmawiać.}
{132}{}{Idź już, uczyni mojego starego przyjaciela dumnym.}

* Jeśli chodzi o przewracanie krów: ten efekt również występował w F1, ale trzeba było użyć wódki albo piwa na braminie, by go przewrócić. Zakładam, że większość graczy tego nie próbowało (a i w F2 krowy można popychać, tylko zamiast się przesunąć, przewrócą się w 50% przypadkach).

Zrozumiano.

* Tutaj jest dodatek do Falloutowej biblioteki, który przyszedł mi na myśl. W późnych latach 70. i wczesnych 80. jakiś Francuz o imieniu Claude Auclair napisał postapokaliptyczny komiks, składający się z pięciu części, o nazwie Simon de Fleuve lub Simon of the River. Został przetłumaczony na kilka języków, w tym na szwedzki, holenderski i norweski, i wydaje się, że również na angielski. Zawiera on pośród innych rzeczy: wędrowne plemię, które zostaje zniewolone przez małe militarne siły rządowe z czołgami i wysokiej technologii lataczami na czele; rasę ghulowatych, zmutowanych karłów żyjących w starej elektrowni atomowej, która wybucha; grupę ogolonych naukowców w okularach, którzy wyglądają *zupełnie* jak model postaci doktora Mobirda.

Dzięki, kolejna książka do dodania do postapowej kolekcji.

UCH... NINA TO TWOJA MAMA?

Następne pytanie/list mówi sam za siebie:

Hej Chris, dzięki za odpowiedź na moje pytania. Jestem zadowolony, że udało ci się znaleźć trochę czasu w twoim zawiłym harmonogramie, by odpowiedzieć. Ale wiesz co, byłem trochę zawiedziony, jak zobaczyłem list adresowany do mojej mamy. Jak pewnie już się domyśliłeś, używam emailu mojej mamy, więc dlatego był podpisany jej imieniem. Więc, moje imię to Dmitri Polioutinne, a Nina Pastoukhova jest moją mamą. Mam nadzieję, że zobaczę *swoje* imię w następnej aktualizacji. Z góry dziękuję, a teraz przejdźmy do konkretów.

Słowo ostrzeżenia – kiedy dostaje email od kogoś, zawsze zakładam, że jest on od osoby w nim podpisanej. Jeśli to nie ty, to upewnij się, by napisać CAPSEM na początku, dzięki czemu moje stare, wyschnięte oczy mogą zauważyć różnicę.

– Przesyłam poprawioną wersję mojego pytania z poprawioną pisownią (z zainstalowanym patchem, żartuję). Mam nadzieję, że zamieścisz poprawioną wersję, ponieważ nie chcę wyglądać jak niedouczony dupek.

POPRAWIONE PYTANIE DIMITRIJA, PONIEWAŻ NIE JEST NIEDOUCZONYM
DUPKIEM.

Naprawdę doceniam projekt Biblii Fallouta i myślę, że to wspaniały pomysł. Czytałem wszystkie aktualizacje i nadal jestem ciekaw jednej rzeczy. Czemu Baza Wojskowa Sierra nie jest w ogóle wspominana? Myślę, że Baza Wojskowa Sierra nie jest nieistotną częścią fabuły

gry. Na przekór, myślę, że ma ona coś wspólnego z eksperymentami nad F.E.V. albo produkcją futurystycznych broni i zbroi. Nie wygląda po prostu na zwyczajny magazyn broni. Poza tym, czemu została umieszczona w grze, jeśli nie ma ku temu żadnego konkretnego powodu? (Czy też jako miejsce, gdzie można znaleźć przedmioty na sprzedaż i dostać NPC (prawdopodobnie jednego z najlepszych)) Moje pytanie brzmi: jaka jest rola Bazy Wojskowej Sierra w Falloucie i co ma wspólnego z eksperymentami nad FEV oraz badaniami nad bronią albo może jakiegoś rodzaju badaniami nad sztuczną inteligencją.

– Poza tym chciałem być świadom jednej rzeczy (nie wydaje mi się, żebym się zbyt upierał). Wszyscy wspominają EPA, Abbey i Primitive Tribe (Village) Czy jest jakaś malutka możliwość, że te dodatkowe lokacje kiedykolwiek zostaną wydane albo crack, by je wypakować? O ile wiem, to dane tych lokacji są dołączone do pliku Master.dat. Musi więc być sposób, aby odsłonić je i uczynić grywalnymi, prawda? To dałoby kilka dni kompletnej przyjemności. Wydaje mi się, że wiesz, jakie to ma znaczenie dla fanów.

Nie, nie ma żadnych danych w pliku .dat za wyjątkiem slotów dla nich. Poza dokumentacją oprócz tej, którą przedstawiłem w ostatniej aktualizacji, nic nie istnieje, jedynie akapit opisu dla każdej, żadnych dialogów, map, nic.

Dużo smutku.

PIJANI MNISI

Kilka od **Pijanego Mnicha**, który potrzebuje odstawić whiskey:

Przepraszam, że jest tego aż tyle, mam obsesję na punkcie Fallouta i dopiero co odkryłem Biblię. Pytania biblijne i wskazówki:

1. Wiem o bozarze w RNK i XL70E3 na tankowcu. Czy w grze są jeszcze jakieś ukryte bronie?

Takie, o których nie wiem.

1a. Ponadto znalazłem w Nowym Reno “Poradnik do gry Fallout 2”. Są jeszcze jakieś ciekawostki tego typu?

Jest kilka: porozmawiaj z Lynette (po zakończeniu gry, mając inteligentną lub głupią postać) o niemal wszystkich w Nowym Reno, jest też komputer na najniższym poziomie w północno zachodnim rogu krypty w Kryptopolis, porozmawiaj z Ojczulkiem Tully’em w Reno oraz panną Kitty. Każda z tych postaci powinna powiedzieć, jakim świetnym facetem/jaką świetną laską jesteś. O innych nie wiem.

2. Zauważyłem, że zmieniliście dialogi mieszkańców Nowego Reno (np. „Bez dwóch zdań skopałeś tyłki enklawie!”) po ukończeniu gry, ale już nie w przypadku innych miast i miasteczek. Czemu? Czy zabrakło wam czasu?

Byłem jedynym, który się za to wziął i nie rozmawialiśmy o tym jako grupa, ponieważ byliśmy zbyt zajęci szukaniem porno w sieci. Miała miejsce pewna dyskusja dotycząca umożliwienia graczowi dalszego grania, więc nikt nie wiedział, czy warto było się tym zajmować. Myślę, że Matt i Ferg rozważali wycięcie rzeczy z Reno „po zakończeniu”, gdyż były niekonsekwentne, ale błagałem i broniłem ich, więc pozostaliśmy przy tej niekonsekwencji.

3. Będąc na Golgocie, można odkopać grób, który skrywa żywego ghula, zakopanego przez rasistowskich mieszkańców Nowego Reno. Kim jest ten gość?

To ojciec Lenny’ego (jednego z ghuli w Gecko, dzielącego szopę z Haroldem).

4. W Norze można za drobną opłatą zobaczyć mumię. Co to jest, czy to tylko jakiś biedny ghul?

Ano – jeśli dobrze kojarzę, to w Gecko można otrzymać zadanie znalezienia go.

5. Dlaczego jest tak wiele cholernych spotkań losowych? Chciałbym wiedzieć, jakie są szanse trafienia na coś, ponieważ kiedy podróżuję, nie mogę przebyć jednego kwadracika na mapie bez natrafiania na przynajmniej 3 spotkania. Czy po prostu mam pecha?

Pustkowie po prostu cię kocha.

6. W Świątyni Prób należy użyć materiałów wybuchowych (plastiku – przyp. tłum.) do wysadzenia drzwi. Jakim cudem członkowie plemienia, nie posiadając kontaktu z cywilizacją, mieli dostęp do materiałów wybuchowych wojskowej klasy?

Nawet nie pytaj. Prawdopodobnie były gdzieś rzucone w kąt razem z rewolwerem w namiocie Starszej Wioski, w filmiku rozpoczynającym grę. Cała sprawa ze Świątynią Prób jest jedną wielką, niezrozumiałą tajemnicą – mnie najbardziej nurtują odsuwane metalowe drzwi. Myślę, że wszystko sprowadza się do decyzji artystycznych.

W każdym bądź razie wersja, której się trzymam zgodnie z uniwersum mówi, że Świątynia Prób została zbudowana na ruinach istniejącego niegdyś kościoła lub muzeum.

7. O co biega z katastrofą latacza w Klamath? Błąd pilota? Wskazówka dotycząca przyszłych zadań, jakie staną przed postacią? I jeszcze to, że robot czasami mówi: „Nie mogę pozwolić ci tego zrobić, Matt..”. Kolejny żart programistów?

Matt Norton umieścił go w Klamath, by dać graczowi wskazówkę dotyczącą obecności Enklawy (dobry sygnał, pomyślałem). „Nie mogę pozwolić ci tego zrobić, Matt..” jest nawiązaniem do filmu 2001: Odyseja Kosmiczna „Nie mogę pozwolić ci tego zrobić, Dave”. Z tym, że Matt użył własnego imienia. Kolejny przykład stukniętego projektowania o 2:00 w nocy.

8. Ikoną Fallouta 2 na pulpicie jest znak ostrzegający przed promieniowaniem. Kiedy jednak patrzę do folderu w program files, ikoną jest twarz jakiegoś gościa. Nie, to nie pipboy (chodziło o Vault Boy’a, – przyp. tłum.). Następny żart programistów? I jeśli tak, to kto to jest?

To Tim Cain, który pracował nad Falloutami 1 i 2. Chris Jones, jeden z programistów, umieścił go tam, gdyż pomijając jego zawsze poważny wyraz twarzy, lubi się śmiać tak bardzo, jak cała reszta.

9. Czy jest jakiś sposób, by zaliczyć żonę Bishopa i /lub jego córkę bez rozwścieczania go? (Easter Egg: w mowie końcowej jest powiedziane, że pani Bishop miała dziecko, tożsamość jego ojca nigdy nie była znana i sprawował on dobre rządy nad rodziną Bishop. Jeśli oczywiście ją zaliczysz).

Taaaa, dogadaj się z Moorem w Kryptopolis, a następnie dostarcz walizkę (tą dobrą – jeśli nie przekonamy do siebie Moore’a, to włoży on do walizki notkę dla Bishopa, by nas zlikwidował – przyp. tłum.) Bishopowi, a będziesz mógł pokręcić się na najwyższym piętrze Shark Club bez wkurzania Bishopa. Wtedy będziesz mógł przespać się z kim tylko zechcesz bez doprowadzania go do furii.

Oczywiście, jeśli zdążyłeś wybić najeźdźców nękających Kryptopolis, każda rozmowa z Bishopem ma szanse zaowocować wspomnieniem przez niego, że słyszał, jakoby odpowiedzialność za ten fakt spoczywała na tobie, wtem odzywają się wyciągane gnaty i dochodzi do rozlewu krwi oraz łez kobiet i dzieci.

Jest jeszcze kilka wskazówek, które on chciałby przekazać społeczności:

Rzeczy, o których ludzie zapewne wiedzą, ale wspomnę o nich dla tych, którzy o nich nie słyszeli. Jeśli chcesz wybrać te lepsze i skopiować do Biblii, to byłoby rewelacyjnie. Jeśli nie ma żadnych dobrych, to trudno.

Zabawne małe zadanie

Pamiętasz Joshuę w Kryptopolis? Miałeś go uratować i zwrócić żonie. Przypomnij sobie teraz jego syna Curtisa – tego, który gada o Panie Nixonie. Poniższe opisuje krótkie zadanie z nim związane: przeszukaj ziemię w okolicach baru, w którym znajduje się Cassidy. Znajdziesz laleczkę Pana Nixona. Zwróć ją Curtisowi (100 pkt. doświadczenia), a następnie przysłuchaj się jego rozmowie z Panem Nixonem. Mówi: „Czy powinniśmy wykopać klucz francuski taty?” i opowiada ci, że znajduje się on tuż za barem. Udaj się w okolicę, gdzie znalazłeś lalkę, na otwartej przestrzeni zobaczysz kupkę kamieni, gdy na nią klikniesz, powinna pojawić się ikonka „Użyj”. Zaczynij kopać, a za swój wysiłek otrzymasz darmowy klucz francuski.

(Zauważ, że nie możesz odkopać klucza, zanim się o nim nie dowiesz, nawet przy użyciu dynamitu.) Dzięki temu zadaniu szybciej uporasz się z córką Vica (Valerie – przyp. tłum.) w Kryptopolis. Potrzeba jej właśnie klucza francuskiego i zestawu narzędzi, a zatem nie będzie potrzeby wybrania się po potrzebne przedmioty aż do Reno. Hurra.

Łatwy zarobek – nie jest znacząco pomocne, ale na dobry początek w sam raz. Zajrzyj do garnka w namiocie cioci Morliss, a znajdziesz 100 kapsli. To niewiele, ale na wczesnym etapie rozgrywki z pewnością się przyda. Przed tym samym namiotem można też znaleźć łopatę.

W Klamath odwiedź Złotego Gekona. Jest tam składzik z zamkniętymi drzwiami, gdy je otworzysz, znajdziesz obraz Elvisa wart 300 kapsli! Znów, niezły przychód na samym początku.

Ogniwo termojądrowe – w Kryptopolis, na drugim poziomie tamtejszej krypty znajduje się wentylator, który grzechocze. Pogrzeb przy nim dla kilku ogniw termojądrowych.

BOZAR – dziwna nazwa, co? Tą wspaniałą broń można znaleźć na bazarze w RNK. Przeszukaj (a raczej okradnij) tych kolesi w pancerzach bojowych, strzegących namiotu-sklepu karła. Powinieneś zobaczyć wielki, metalowy karabin maszynowy. Zapisuj i wczytuj grę tyle razy, ile będziesz potrzebował na skuteczną kradzież. Ta broń to najlepszy karabin w całej grze, może nawet najlepsza broń W CAŁEJ GRZE, nawet jeśli używa amunicji .223 FMJ. Później możesz go dostać także w New Reno Arms, ale nie za darmo.

XL70E3 – kolejny karabin. Nie jest to może dobra broń, ale miło ją mieć. Przeszukaj czarnowłose mieszkanki tankowca (jeśli się mylę, przeszukaj wszystkich), jedna z nich powinna być w posiadaniu XL70E3.

PORADNIK DO GRY FALLOUT 2 – tylko i wyłącznie po przejściu gry udaj się do Nowego Reno. Porozmawiaj z ojcem Jak-mu-tam (tym alkoholikiem). Pogratiuje ci, że kontynuujesz rozgrywkę, zwłaszcza, że w obecnych czasach niewielu graczy to robi. Nagrodzi cię rewelacyjną książką – za każdorazowe jej przeczytanie otrzymujesz 10 000 punktów doświadczenia, a wszystkie twoje umiejętności ustawia na 300%! To nie żart!

Algernon – w piwnicy New Reno Arms możesz znaleźć starego, zapleśniałego Algernona! Jest świrem uzbrojenia (myślę, że to oznacza bycie dobrym w jednej, konkretnej dziedzinie i totalnym kretysem w przypadku wszystkich innych) i ULEPSZA BRONŃ ZA DARMO! Oto lista broni, które może ulepszyć, myślę, że zawiera prawie wszystkie bronie, choć pewnie niektóre pominąłem. Ponadto przejrzyj wszystkie kąty w piwnicy w poszukiwaniu pojemników, w których można znaleźć m.in. 50 małych ogniw energetycznych, ulepszony skórzany pancerz oraz elektroniczny wytrych.

Karabin myśliwski → Karabin myśliwski z lunetą

Desert Eagle → Desert Eagle (zw. mag.)

Magnum .44 → Magnum .44 (szybkie ładowanie)

FN FAL → FN FAL (noktowizor)

Karabin plazmowy → Karabin turboplazmowy

Karabin szturmowy → Karabin szturmowy (zw. mag.)

Pastuch elektryczny → Ulepszony elektryczny pastuch

Po ukończeniu rozgrywki niektórzy narkomani w Nowym Reno mają aż nawet ponad 30 sztuk Jetu, a ponieważ są na ciężkim haju, kradzież jest bułką z masłem! Przy cenach 25 kapsli za sztukę można zbić majątek! Nie wiem, czy to zamierzone, czy też kwestia odnawiania zasobów Jetu u ćpunów.

Nie, to coś głupiego, co zapomniałem sprawdzić.

Po zakończeniu rozgrywki można przelecieć pannę Kitty. Nieźle.

Wybaczcie, że jest tak dużo rzeczy, ale jestem WIELKIM fanem, ledwie ostatniej nocy dowiedziałem się o Biblii. Mam nadzieję, że nie odkryłem za dużo sekretów. ;)

Bez obaw. Dajcie mu to, na co zasługuje, ludziska!

MUTUJĄCE MUTANTY

Marcin ma trochę pytań:

Witam ponownie – parę pytań, (1) skąd się biorą supermutanci w F2 (wiem, Mistrz ich stworzył); pytam, gdyż Mieszkaniec Krypty zniszczył główną bazę mutantów i kryjówkę Mistrza, a w F2 jest ich (supermutantów – przyp. tłum.) **bardzo dużo**. Czy Mistrz rzeczywiście stworzył aż tak wiele supermutantów? (2) Moja postać jest uzależniona od „Tragic”-a; grałem chwilę i teraz postać jest uzależniona. Co to daje? Nie widzę, by coś się działo z moją postacią. (3) Czy ghule są „skutkiem oddziaływania” FEV i promieniowania, czy tylko promieniowania, czemu żyją tak długo?

1. Supermutanci w F2 są pozostałą przy życiu częścią armii Mistrza, której udało się uciec na wschód po jego unicestwieniu w F1. Mistrz stworzył ich dużo, nie wszyscy przebywali w Katedrze albo Bazie Wojskowej (w chwili ich wysadzenia – przyp. tłum.). Na wielu z nich mogłeś natrafić w trakcie spotkań losowych, co mogło wywołać wrażenie ogromnej ich ilości.

2. To uzależnienie nie ma żadnych efektów, jest nieszkodliwe. Żart nawiązujący do „Magic: The Gathering”.

3. Promieniowanie zdaniem Tima Caina, FEV i promieniowanie zdaniem Chrisa Taylora. Opierając się o kilka argumentów przedstawionych przez kilku fanów (wliczając w to **Mr. Carnot** i **Red_Nmmo**), przyłączam się do obozu, który obstawia promieniowanie. Nikt też nie wie, czemu żyją tak długo – po prostu tak jest. Cóż, przynajmniej tak długo, jak mają dostęp do źródła wody pitnej.

W MIĘDZYCASIE?

Chris Avellone miał pytanie do producenta następcy starego silnika Wasteland – *Meantime*, Billa Dugana, który w najbliższej przyszłości spodziewa się narodzin małej Duganki. Pytanie zostało zadane w imieniu **Ausira** i **Jasona Micala**, a sprowadza się do „opowiedz mi o Meantime”.

Tak, Pracowałem nad *Meantime*. Alan Pavlish był jej głównym projektantem w trakcie, gdy prace były na etapie programowania pod Apple II. Mark O'Green oraz Liz Danforth byli jej projektantami. Przez pewien czas ja zajmowałem się wersją pod DOSa. Gra była oparta o kod Wasteland. Wspaniałą nowinką był, opracowany przez Alana, edytor map (!), więc skrypterzy oraz projektanci mogli go używać, zamiast być skazanym na znajomość języka assemblera oraz szkiców naniesionych na papier z siatką współrzędnych, jak to było w przypadku Wasteland.

Fabula gry miała wiązać się z możliwością podróżowania w czasie przez całą historię i spotykania ciekawych osobistości z ich specyficznymi umiejętnościami. W jasny sposób była to inspiracja dla „Wspaniałych Przygód Billa i Ted’a” („Bill & Ted's Excellent Adventure”, amerykańska komedia sci-fi z 1989r. – przyp. tłum.). Większość z napotkanych postaci miał czekać niepewny los, więc trzeba było je uratować, by nie namieszać w kontinuum czasoprzestrzennym przez przyłączenie ich do drużyny. Można było uratować Amelię Erhardt (żyjąca w pierwszych dekadach ubiegłego wieku pionierka lotnictwa – przyp. tłum.) z japońskiego obozu jenieckiego. Było też całkiem sporo postaci, które po prostu były fajowe. Cyrano de Bergerac miał mocno wyśrubowane statystyki dotyczące szermierki. Istniała też grupa złych kolesi próbujących namieszać w czasie przez subtelne wpływanie na przeróżne wydarzenia, a gracz miał się wtrącać i naprawiać to i owo. W jednej scenie Werner von Braun (uważany za jednego z ojców techniki balistycznej, nazista, w trakcie wojny pracował nad

rakietami V2, by po wojnie dokończyć rozpoczętą pracę już na potrzeby armii Stanów Zjednoczonych – przyp. tłum.) miał zostać schwytany przez Sowietów pod koniec II wojny światowej, a naszym zadaniem było jego przyłączenie do drużyny i pomoc w ucieczce. Gdy o tym piszę, przypomina mi się system podróży w czasie z GURPS-a.

Pamiętam, że stworzono również rewelacyjny materiał na okładkę pudełka. Miał być na nim Albert Einstein, na pewnym etapie gry możliwe było przyłączenie go do drużyny, jak sądzę (swoją drogą, Albert Einstein, Sowietci, podróże w czasie i próby zmiany historii oraz firma Electronic Arts stojąca za pierwszym Wastelandem – oraz pośrednio za inną znaną serią gier... czyżby jedynie przypadek? – przyp. tłum.).

Całość była więc projektowana pod Apple II. Jeśli mnie pamięć nie myli, prawdopodobnie 75% map była już ukończona, później z pracy zrezygnowała Liz Danforth, a następnie rynki Apple II i C-64 skurczyły się na tyle, by Brian podjął decyzję o przerwaniu prac. Później namówił mnie na próbę przeniesienia gry na IBM. Zatrudnił Billa Besanceney'a, który jako pracownik kontraktowy miał zająć się przygotowaniem portu z Apple II na DOS oraz wewnętrznego grafika, by sporządził grafiki w standardzie EGA na potrzeby produkcji, lecz prace posuwały się dosyć wolno, wtedy ukazała się Ultima VII z postaciami w 3D i wytworną grafiką, toteż zarekomendowałem, by anulować Meantime wraz z jej nie animowaną grafiką i widokiem z góry. Gra nie miałaby żadnej szansy zaistnieć.

Niemal słyszę zespół Buggles śpiewający „Video Killed the Radio Star” („Wideo zabiło radiową gwiazdę” – przyp. tłum.) przy tym ostatnim akapicie.

LAWINA!

Sagittarius A naprodukował pytań od cholery:

Cześć Chris. Kolejna lista pytań.

1. **Czemu PMV Valdes (tankowiec w F2 – przyp. tłum.) wykorzystuje paliwo, a nie ogniwa termojądrowe? Jest względnie nowy (na jego pokładzie znajdują się wrota z krypty i jest w pełni zautomatyzowany) oraz doskonale pasuje do doku na Enklawie. Myślę, że tankowiec powinien zostać zmodyfikowany przez Posejdon Oil, by wykorzystywał energię syntezy jądrowej zamiast spalania cennej ropy lub innego łatwopalnego paliwa.**
2. **Czym dokładnie jest firma Posejdon Oil? Posiada elektrownie atomowe, flotę dalekomorską, stacje paliw (wybacz, energia fuzji), drukuje mapy (jak mapa Los Angeles w FO1). Ma nawet własną sieć komunikacyjną, która łączy stacje NORAD (!), Bunkier Iron Mountain, a także Enklawę. Czy to jakieś przedsiębiorstwo państwowe?**
3. **Kapitan (dowódca punków) mówi graczowi, że był technikiem w Navarro. Jak udało mu się stamtąd uciec? I gdzie znajdował się FOB, zanim został przechwycony przez Enklawę?**
4. **I czemu Układ Nawigacyjny można znaleźć w V13? I o biednym Edzie (który nie żyje).**
5. **Czy Mieszkaniec Krypty nie był pierwszym człowiekiem, który kiedykolwiek opuścił V13? Czy też Ed może być z innej Krypty?**
6. **Jakie chemikalia składował Metzger w kościele? Pamiętam, że były z Kryptopolis i miały zostać dostarczone do Nowego Reno, ale po co?**
7. **I jak Metzger dowiedział się o transmisjach radiowych między panem Salvatore a Navarro?**
8. **I, ostatecznie, co znajdowało się w walizce Moore'a z Kryptopolis?**

1. Możliwe, że nie dysponuję wszystkimi wypowiedziami z F2, ale w moim *przekonaniu*:

A. Pomimo faktu, że (tankowiec – przyp. tłum.) ma na pokładzie wrota Krypty i jest zautomatyzowany, nie można sądzić, że jest on „nowy”. Może być stary/bardzo stary według standardów z roku 2070, na jego pokładzie nie wdrożono też technologii ogniów termojądrowych. Jego modernizacja, by mógł korzystać z takiego źródła energii, mogła być niezwykle trudna (choć zdobycie FOB było łatwe). Nie wiadomo, czy w roku 2070 istniały jakieś tankowce napędzane energią fuzji jądrowej, chociaż trzeba zaznaczyć, że pojazdy wojskowe to inna para kaloszy.

B. Posejdon Oil (w czasach przedwojennych) mógłby nie chcieć, by jego tankowce były napędzane energią fuzji jądrowej, gdyż to by było sprzeczne z wizerunkiem firmy, pomimo praktyczności takiego rozwiązania. Dodatkowo, sama idea czegoś tak ogromnego, pracującego za sprawą czegoś tak małego, uderza w jej pewność siebie.

C. Ogniwa termojądrowe bardzo łatwo zdobyć (w grze) i przez to mogłyby zrujnować załazek przygody związane z odkryciem i połączeniem kwestii paliwa z koniecznością konfrontacji z Shi i Hubologistami.

D. W pewnym anegdotycznym sensie, fakt, że tankowiec operuje na paliwie, pomaga wrócić do domu:

i. Przeto gracz płynie na platformę wiertniczą.

ii. Przywołuje to obrazy prawdziwego tankowca Valdez („Exxon Valdez”).

iii. Sugeruje technologiczne zacofanie tankowca i pobudza wyobraźnię, wskazując na desperację okresu Wojen o Zasoby, jeśli jest się znawcą historii Fallouta.

E. To, że tankowiec przewozi drzwi Krypty, nie wskazuje na to, czy tankowiec sam w sobie jest nowy.

2. Posejdon Oil miał sprawiać wrażenie wielkiego, trochę podobnego do przedwojennego konglomeratu ukierunkowanego na biznes, złego imperium działającego wspólnie z mroczniejszymi i bardziej samolubnymi elementami rządu federalnego. Łuuuuuuuu... straszne!

3. Baza w Nawarro miała wielu dezertków (wliczając Dr. Henry’ego z RNK), raz rzućni na ziemię stałego ładu (nawet z jego śmieciowością i opanowanymi przez potwory Pustkowiami) niektórzy bardziej woleli życie na jego powierzchni niż ściany stalowego bunkra w Nawarro czy bezwyrazowość, sterylność oraz zamknięcie na cuchnącej ropą i stęchlizną Enklawie (kojarzy się z cyklem opowiadań „The Amtrak Wars”?). I ten labirynt z elektryczną podłogą, na szeroką skalę wykorzystywany dla zaspokajania potrzeb znęcania się?

4. Układ Nawigacyjny w Kryptcie 13? Nie wiem. Myślę, że ktoś powiedział Johnowi, by go tam umieścić, by wymusić na graczach konieczność odwiedzenia Kryptty 13.

5. Ed, zgodnie z tym co mówi Chris Taylor, był Mieszkańcem Kryptty, który opuścił ją jeszcze przed graczem. I może jeszcze Taliusem, jak sądzę. Jesteś więc trzecią osobą na zewnątrz. Zaś co do Eda, jest on opisany w 6. części Biblii – wystarczy, że poszukasz słowa „Ed”.

6. Metzger: był to tylko jakiś ogólny, nierozpoznany „związek chemiczny” niezbędny w procesie destylacji Jetu, wszakże całe te odchody braminów wymagały również jakiegoś przetworzenia. To ledwie „MacGuffin” (nic nie wnoszący do gry element, mający za zadanie popchnięcie fabuły do przodu – przyp. tłum.).

7. Metzger i radio: pojęcia nie mam. Dave Hendee wiedziałby na pewno. Może Metzger miał sprawne radio zanim go nie zniszczył i potrzebował Vica, by ten skonstruował nowe. Metzger wspomniał o tym, by zapowiedzieć (graczowi – tłum.) trop powiązań między Enklawą a rodziną Salvatore. Podobnie jak rozbity w Klamath latacz.

8. To były dwie oddzielne rzeczy: (1) dwa super stimpaki powinny pojawić się w ekwipunku Bishopa przy doręczeniu właściwej walizki (super stimpaki są cenne, nieważne gdzie jesteś, a Bishop był stale zagrożony przez snajperów – albo jego rodzinę) oraz (2) pewne pliki pobrane z głównej bazy danych VC – w których

Bishop prosił Moore'a, choć Moore nie zdawał sobie sprawy, że Bishop chciał aktualny harmonogram i rozkład dyżurów wszystkich strażników w Kryptopolis, by móc zobaczyć, czy może da się któremuś „przemówić do rozsądku” za pomocą narkotyków lub „przekonywaniem” innego rodzaju.

NIE WYCHYLAJ SIĘ, HARRIGAN!

Master Chef miał pytanie w sprawie zmutowanego palca:

Wspominałeś coś o tym, że użycie zmutowanego palca na Horriganie nie daje żadnego efektu... chociaż właściwie zmniejszyło to liczbę jego punktów wytrzymałości z 999/999 na 996/996.

Tak, to prawda, palec wyrządzi Horriganowi trochę obrażeń od trucizny tak jak każdemu innemu, więc jego użycie coś jednak powoduje, po prostu nic wyjątkowego.

Raz jeszcze, proszę zignorujcie wszystkie plotki mówiące o wykorzystaniu zmutowanego palca na Horriganie w ostatecznej bitwie Fallouta 2, to tylko kiepski dowcip.

TAK JAK KHAN, ZABIERAĆ NÓŻ NA STRZELANINĘ

Sagittarius A miał pytanie dotyczące sekcji najeźdźców z 6. części Biblii Fallouta:

W Biblii Fallouta #6 napisałeś: „Są chętni do walki w celu udowodnienia klanowi swojej wartości, walczą w zwarciu za pomocą pięści bądź pałek. Chanowie noszą bardzo mało broni palnej (ponieważ ta jest dla tchórzy)”. Jednakże o ile mnie pamięć nie myli, Chanowie w Falloucie 1 byli złymi osiłkami ze splotkami. Czemu ich koncepcja została zrewidowana?

Odpowiedź brzmi: nie wiem. Możliwe, że wyposażeni wyłącznie w broń białą nie byłoby wystarczająco silni – zresztą, o ile pamiętam, osoba, która pierwotnie stworzyła koncepcję Chanów (Scott Campbell, tak myślę), nie była tą, która ostatecznie ją wdrożyła (Chris Taylor, jak miemam). Najprawdopodobniej stało się tak z powodu logiki rozgrywki – Chris T mógł chcieć, by posiadali broń palną lub bez niej byli zbyt słabi.

SIŁY, POLA I PIĘTNASTKI

Kotbogdan zapytał:

Nurtuje mnie generator w Krypcie 15, w Falloucie 2. Poza naprawieniem go nie można z nim zbyt wiele zrobić. Czyżby w pierwotnych założeniach był częścią jakiegoś zadania, którego nie ma w finalnej wersji gry? Pola siłowe zainstalowane są dla zabawy? Może gdyby graczowi udało się naprawić generator, osiedleńcy mogliby wprowadzić się do środka krypty, wykorzystując pola siłowe do ochrony przed światem zewnętrznym?

Zapytałem projektanta poziomu, a on powiedział:

„Nie pamiętam za dobrze. Myślę, że jeśli się go naprawiło, to uruchamiało się oświetlenie. Jednakże wraz ze światłem włączały się systemy obronne krypty, a gracz musiał je pokonać. W każdym bądź razie to wszystko, co sobie przypominam i nawet tego nie jestem pewien do końca.”

Jeśli dowiem się czegoś więcej, zamieszcze to w przyszłej aktualizacji.

Aa, i nic nie ochroni Osiedleńców przed światem zewnętrznym, Ich los, jako uciskanych, jest przykry.

WIELKIE MOSIĘŻNE KULE CASSIDY'EGO

Dave zadał pytanie odnoszące się do jedynego typowo bitewnego towarzysza podróży, jakiego stworzyłem dla Fallouta 2:

Czołem, Chris Avellone. Zastanawiałem się, czy mógłbyś znaleźć kogoś, kto zweryfikowałby to dla mnie. Widzisz, mam teorię, zgodnie z którą Cassidy (z Kryptopolis w Fallout 2) jest synem MacRae (z Audytum w Fallout 1). Dowody:

Na początek, ten san zestaw grafik.

Obaj dobrze walczą bez broni.

Mniej więcej właściwa różnica wieku.

Gdy próbujemy sprzedać Cassidy'ego jako niewolnika, jego imię (w dialogu – przyp. tłum.) zmienia się na nie inne, jak właśnie MacRae.

Byłbyś w stanie dotrzeć do osoby odpowiedzialnej za postać Cassidy'ego i potwierdzić, czy rzeczywiście miał on być synem MacRae? A jeśli nie, po co pokazywać drugie imię Cassidy'ego przy jego sprzedaży?

Odpowiedź to – nie, nie jest on synem MacRae. Cassidy jest samodzielną postacią Pustkowi. Jednakże wszystkie użyte przez ciebie argumenty są dobrym przykładem, że można wysnuć taki wniosek. Najbardziej mylące są:

– Model.

– Imię „McRae”. Zasadniczo McRae to taki wewnętrzny żart, gdyż jest to drugie nazwisko Feargusa (dyrektora naszego działu). Zaprojektował sporą część Audytum, umieścił w nim McRae oraz zajmował się drugą turą etapu projektowania Kryptopolis w Fallout 2 i postanowił dać takie imię barmanowi.

– Gdy ja przejąłem tę lokację, imię Cassidy bardziej przypadło mi do gustu, więc dałem mu je i zaprojektowałem postać lubiącego się napić typka ze strzelbą.

– Przyczyną tego, że Cassidy widnieje pod drugim imieniem podczas sprzedaży to bug.

Przepraszam za to małe zamieszanie, Dave.

CO Z CARLSONEM?

Brady Brewer, którego emaile z powodu głupiego błędu Outlooka mają formę czarnego tekstu na czarnym tle, pyta:

Czy wiceprezydent Carlson pełni jakąś rolę w RNK albo w ogóle w F2, gdyż nie potrafię go skłonić nawet do rozmowy ze mną.

Jest tam tylko po to, by zostać zlikwidowanym w misji dla Bishopa. Giń, Carlson, giń!

NARODZINY, SZKOŁA, PRACA, ŚMIERĆ

Henri miał trochę pytań o ptaszkach i pszczołkach...

W chronologii uniwersum Fallouta piszesz, że Mieszkaniec Krypty urodził się w roku 2141, prawda? Gdzieś w otchłani Internetu (nie pamiętam gdzie, mogło to być w którejś z wcześniejszych aktualizacji Biblii Fallouta) znalazłem plik PDF zawierający „plakat” z zasadami życia w Krypcie. Jedna z zasad głosiła, że z powodu ograniczoności zasobów zabroniona jest prokreacja w trakcie pobytu pod ziemią. To musiałoby oznaczać, że Mieszkaniec Krypty musiałby wejść do niej, gdy spadły bomby, jeszcze w roku 2077. Czy może te zasady są błędne? Mam na myśli to, że Krypta 13 była zaprojektowana, by otworzyć się po 100 latach, a niewielu ludzi żyje tak długo, więc musieli się rozmnażać.

Informacja Eda: okazało się, że wspomniany PDF pochodzi z podręcznika Kryptopolis dla gry Fallout PNP (który przechodzi gruntowną przebudowę, zobacz: <http://pub90.ezboard.com/bfalloutpnp53576>)

Następne pytanie dotyczy, pojawiającej się we wcześniejszej części Biblii Fallouta, wzmianki, jakoby Starsza Wioski była potomkiem Mieszkańca Krypty. Jednakże w trakcie swojej wędrówki Wybraniec cały czas wspomina, że Mieszkaniec Krypty jest jego przodkiem. To musiałoby oznaczać, że Starsza Wioski i Wybraniec są spokrewnieni, może nawet są rodzeństwem albo Starsza jest jego matką. PS. Cemu Wybraniec nazywa Przybysza z Krypty swoim przodkiem? Przecież minęło zaledwie 80 lat od wydarzeń z pierwszej części Fallouta! Mam nadzieję, że teraz rozumiesz jak bardzo to jest mylące.

Problem z kryptami i brakiem reprodukcji przedstawia się następująco:

1. Wojna wybucha w 2077 roku.
2. Mieszkaniec Krypty zostaje wysłany na powierzchnię w roku 2161.
3. Zatem masz rację – jeśli nikt w krypcie nie może mieć dzieci, to jest to bardzo dziwne. Uważam więc, że ludzie wewnątrz krypt mogli mieć dzieci, ale prowadzono ścisłą kontrolę urodzeń, by nie doszło do zaburzenia równowagi populacji krypty i spieprzenia całego zamkniętego systemu.

Starsza Wioski jest córką Mieszkańca Krypty, jednocześnie twoją MATKĄ!

Określenie „przodek” pojawia się, ponieważ brzmi bardziej tajemniczo i plemiennie. Oooochh.

SUICIDAL BOB ZGARNIA DO SIEBIE

Suicidal Bob ma kilka spraw:

W czwartym (chyba) wydaniu Biblii Fallouta powiedziałeś, że Enklawa mogła zdalnie przeglądać logi mieszkańców krypt i ich PipBoy'e. Byliby więc w stanie monitorować położenie Mieszkańca Krypty, a potem głównej postaci w Falloucie 2. Można by się spodziewać, że zobaczywszy gracza w San Francisco, a następnie w Navarro akurat w okresie, w którym zniknęły plany lataczy, pozbyli by się postaci gracza. Czyżbym zrozumiał to, co napisałeś na opak? Czy zwariowałem? Powinienem wychodzić z domu częściej niż raz w roku?

Tja – w idealnych warunkach prawdopodobnie mogli monitorować i jedno, i drugie. Ale są z tym pewne problemy w F1 i F2.

(W przypadku F1 jest to jakby bez znaczenia, gdyż Enklawa nie była jeszcze wtedy nawet pomysłem. Tak jak eksperymenty w kryptach, zatem odłóżmy sprawę Mieszkańca Krypty na bok)

Zanim przejdziemy do denerwującej listy, krypty były eksperymentem. Eksperyment jest bezcelowy, jeśli nie można zbierać i przetwarzać jego wyników. Jakiś mózgowiec zadał więc pytanie: „hej, czy istnieje jakiś sposób, by monitorować przebieg eksperymentu bez jego zakłócania?”

Czemu więc nie śledzili Wybrańca?

1. Techniczne zaplecze Enklawy, wliczając w to system łączności, nie trzymało specyfikacji. Przynajmniej jeśli wierzyć w zasadność narzekań strażnika, z którym możemy się połączyć z elektrowni w Gecko.
2. Po wybuchu wojny niemożliwe było uzyskanie zdalnego dostępu do wszystkich krypt – jak w przypadku logów w komputerze reaktora Gecko, większość połączeń pomiędzy systemami została zerwana lub zniszczona. Oni byli tymi, którzy wysłali sygnał „jest czysto” do nadzorca Kryptopolis, którego to pochodzenia sygnału Lynette nie jest w stanie wytłumaczyć.

Byli (Enklawa – przyp. tłum) również w stanie wysłać sygnał „jest czysto” do Krypty 13 i tym samym sprawić, by jej mieszkańcy otworzyli wrota. Gdy Prezydent podjął decyzję o wykorzystaniu mieszkańców

V13 jako obiektów doświadczalnych, latacze wzniósł się czym prędzej w powietrze i wysławszy sygnał oczekiwały. Nikt nie przeprowadził poszukiwań wszystkich PipBoy'ów.

3. Czytanie informacji z Pipboy'ów wewnątrz krypt to jedno, zaś śledzenie ich (choć możliwe) to zupełnie inna bajka. Prawdopodobnie mogli śledzić postacie, (1) jeśli wiedzieli jakich częstotliwości poszukiwać, i jeśli (2) przejęli się na tyle, by zapoznać się ze specyfikacją techniczną PipBoy'ów. Mam przeczucie, że nawet nie próbowali wytropić jego/jej (Wybrańca – przyp. tłum.) przy pomocy PipBoy'a – bo co robiłby byle dzikus z działającym PipBoyem? Jeśli zaś chodzi o podręczny komputer z Krypty 13, to i tak mieli już wyłapanych wszystkich mieszkańców V13 lub tak im się wydawało. Plus Arroyo położone jest wiele, wiele mil od Krypty 13.

Ponadto, nie mam pojęcia co stało się z PipBoyem gracza, gdy leżał na dnie Świątyni Prób. W każdym bądź razie i tak wątpię, by jego stan techniczny dorównywał specyfikacjom.

4. Nikt z Enklawy (np. Chris Avellone) nie był na tyle błyskotliwy, by o tym pomyśleć. Tylko nieliczna część personelu na Enklawie znała tajemnice dotyczące Krypt i to, jak ich mieszkańcy byli monitorowani. To wyjaśnienie powinno pomóc albo wprowadzi jeszcze więcej zamętu. W przypadku tego drugiego, daj mi znać.

I oczywiście, wprowadziło to więcej zamieszania, więc...

W sprawie PipBoy'a gracza i jego nienajlepszego stanu technicznego, to czy nie można przywrócić go do pełnej sprawności w Krypcie 8, mając dostatecznie rozwiniętą percepcję, czy ponowne formatowanie nie jest tu brane pod uwagę, czy może fakt zwisania z niego kabli i przewodów sprawia, że nie jest on w pełni sprawny? Ciekawi mnie również porysowany przycisk w PipBoy'u, czy miał cokolwiek znaczyć, czy też powinienem przestać wpatrywać się w niego tak intensywnie?

Można zaktualizować oprogramowanie, jednak nie da się dokonać mechanicznej naprawy, jeśli ma to dla ciebie jakiś sens.

Wydaje mi się, że ten przycisk prowadził do jeszcze innej części interfejsu, ale nie jestem pewien. Chyba tylko artyści pracujący przy Fallout 1 znają prawdę kryjącą się za tym przyciskiem. Zapytam i zobaczę, czy uda mi się uzyskać odpowiedź.

BOTY, KAPSLE I PNĄCZA

Jonathan Agnew przypieprzył trzyczęściowcem: (^^ – przyp. tłum)

A. Czy boty w FoT były oparte lub inspirowane tymi z gry Wasteland? (Nie jestem pewien, czy możesz wiedzieć coś na temat dokumentacji projektowej FoT.)

Nie wiem.

Ale zapytałem paru projektantów FoT i oni zaprzeczyli.

Zatem nie.

B. Kto zasugerował, by w Falloucie 2 pojawiła się „prawdziwa” waluta (złote monety, w opozycji do kapsli z butelek). Czy było to wynikiem dojścia zespołu do wniosku, że upłynęło już wystarczająco dużo czasu, by ludzkość rozpoczęła wytwarzanie pieniędzy?

Ktoś (nie ja) nie był do końca przekonany do kapsli. Ja osobiście kocham kapsle. Niestety, od czasu incydentu z papierem toaletowym, nie wolno mi być głównym projektantem.

C. Czy był jakiś konkretny powód, dzięki któremu pnącza Shi (to były pnącza, nie?) nie były w stanie rosnąć na innej glebie (mam na myśli te żywiące się promieniowaniem w filmiku końcowym)?

Myślę, że założeniem było uniemożliwienie im „wyleczenia” reszty świata, bo przecież chcieliśmy, by reszta świata pozostała przyjemnym i napromieniowanym Pustkowie. Powód był zatem związany bezpośrednio z rozgrywką.

D. Czy możesz mnie skierować do Biblii Fallouta #4?

Aktualizacja nr 4 powinna być po aktualizacji 5, w sekcji Pozostałych Newsów na tablicy Falloutów. Zrób wyszukiwanie dla słowa „Fallout” a powinieneś ją znaleźć.

PAN LISTONOSZ

Geraldo/Darkblade ma kilka pytań:

Jestem tylko kolejnym fanem uzależnionym od Fallouta (imieniem Geraldo) i chciałbym podziękować tobie i wszystkim innym za tę rzeczunię, zwaną „Biblią Fallouta”, to jest mój konik, poznawanie praktycznie wszystkiego o mojej ulubionej grze. I dlatego chciałbym „dodać coś”. Moje pytania są proste:

1 – Czy gra Fallout była inspirowana filmem Kevina Costnera „The Postman” („Wysłannik przyszłości” – przyp. tłum.)? Niedawno obejrzałem film i muszę przyznać, że uwielbiam go i znalazłem w nim wiele elementów wspólnych z Falloutem, w szczególności motyw „bezimiennego bohatera przemierzającego Pustkowie”, doręczyciela-wędrowcy. Tak, wiem, że głównym źródłem inspiracji dla Fallouta jest gra „Wasteland” (grałem w nią chwilę, choć jest to dosyć trudne), ale wydaje mi się, że zespół musiał też brać skądś inne pomysły.

2 – Bardziej pytanie techniczne. Grałem w ostatnim czasie w Fallouta 2 i, mając u swego boku 2 NPC, Vica i Cassidy’ego, spotkałem łowcę niewolników imieniem Metzger. Gdy spytałem go, czy ten chciałby kupić jakichś niewolników, Cassidy został wymieniony na liście jako MacRae. O co chodzi?

3 – I ostatnie, ale równie istotne: w najnowszej aktualizacji Biblii Fallouta dodawałeś informacje o kilku etapach rozwoju NPC. Moje pytanie brzmi, czy istnieje jakaś metoda sprawdzenia na jakim poziomie doświadczenia jest dany NPC? I jeszcze, w jaki sposób oni podnoszą swój poziom? Przebrnąłem już przez cztery poziomy i żaden z cholernych NPC nie skomentował tego za pomocą charakterystycznego białego napisu nad głową (pojawia się nad głowami NPC, gdy awansują, w momencie zdobycia wyższego poziomu doświadczenia przez gracza – przyp. tłum.).

4 – Drobniejsza rzeczunia: czy możesz podać listę utworów, jakie zostały ci polecane do papierowej wersji gry Fallout?

1. Nie. Film „The Postman” ma w sobie trochę dobrej, Falloutowej atmosfery, jednakże książka jest o niebo lepsza. Możliwe jest jednak, by książka w pewnym stopniu miała wpływ, gdyż Senior Cain i Senior Campbell są całkiem czytani.

2. (Wspomniane powyżej) MacRae było starym imieniem Cassidy’ego. Pierwotnie Feargus nazwał go w ten sposób. MacRae, jak się również okazuje, jest środkowym imieniem Feargusa (albo któregoś z jego szalonych przodków). Zmieniliśmy to imię. W trakcie przemiany MacRae → Cassidy rozpatrywaliśmy od cholery różnych propozycji imion, ale wszystkie brzmiały jak z dupy. No i pozostaliśmy przy Cassidy.

3. Nie ma sposobu na sprawdzenie poziomu towarzyszących nam NPC za wyjątkiem profitu „Spostrzegawczość” (który to profit pozwala sprawdzić stan PW). Wtedy możesz zestawić ich ilość z informacją mówiącą, ile PW posiadają na którym poziomie. NPC powinni mieć szansę na awans, zawsze gdy tylko ty wskakujesz na wyższy poziom, odpowiednio jednak dla ich tempa rozwoju – nie wiem, czemu w twoim przypadku mogłoby działać się inaczej.

4. Zrobię to za kilka miesięcy. Nie otrzymałem zbyt wielu propozycji, a część z nich nie jest nawet w stylu lat 50. Zawsze mogę przedstawić listę w późniejszej aktualizacji.

KOMNATA *ŚMIERCI!*

Shards (brak powiązań ze shardami MMORPG, jak sądzę) miał „szybkie, głupie pytanie”, na które, mimo wszystko, łatwo było odpowiedzieć, cóż, przynajmniej łatwo Chrisowi Taylorowi.

Pistolet 10mm, pomimo bycia automatem, posiada obrotowy bębenek, ponadto jego opis głosi, że „każde pociągnięcie za spust automatycznie przeładuje broń, aż do opróżnienia magazynka”. Skąd ta rozbieżność? Nieporozumienie pomiędzy grafikami a projektantami?

Chris Taylor (który niedawno otrzymał całkiem zasłużony awans w nowym miejscu pracy, więc wysyłajcie mu ciastka) mówi:

Odpowiedź brzmi: No baa!

Dłuższa odpowiedź: Nieporozumienie. Myślę, że opis został stworzony przed grafiką, albo też grafika została przerobiona, a tekst nie został zaktualizowany (jest trochę niewyraźny).

Powinno być „...aż do opróżnienia bębena.” Ale prawdopodobnie byłbym za całkowitym przereklamowaniem opisu.

pax,
– Chris

FALLOUT TACTICS I GORĄCY, PARUJĄCY SEKS

Alex Lim (znany również jako **Alexsi the 13th**) miał pytanie dotyczące seksu z *Falloutem Tacticsem*.

Czy związek z Łupieżcą (po ang. „Reaver” – przyp. tłum.) **zmierza dokądkolwiek? Jest** (lokacja – przyp. tłum.) **w Newton, gdy ratujesz samicę (Glenda Close) przy użyciu postaci płci męskiej. Celem jest uratowanie czterech Starszych Łupieżców.**

Cóż, Alexsi, skonsultowaliśmy się z wieloma projektantami FOT, z których wszyscy uprawiają seks na potęgę, i *powiedzieli*:

Dan Levin: Nawet pomimo tego, że Glenda Close zapewnia o swojej natychmiastowej i wiecznej miłości względem postaci (seks miałby raczej ten sam efekt... jak sądzę) i tak trafia do obozu pochówkowego/inkwizytorów Bractwa (wzmianka o tym powinna pojawić się w podsumowaniu misji).

To fatalne zauroczenie było aluzją do „Fatalnego zauroczenia” (film z 1987 r. – przyp. tłum.) (w głównej roli kobiecej aktorka o podobnym imieniu). Miało to również zobrazować nie bezsensowne, bardzo surowe rozumienie zasad Bractwa. Mam nadzieję, że to pomoże.

Ed Orman: Nie jestem pewien. Myślę, że Dan napisał tą postać tak, by była, że się tak wyrażę, puszczałska, mogła próbować zbliżyć się do gracza w trakcie dialogu. To jednak nigdy nie skończyłoby się czymś (tak jak jej oczekiwanie na ciebie w barakach w seksownym negliżu).

UNIA ATOMOWYCH ROBOTNIKÓW

John Sellars (**Z Da Bounce**) zadał pytanie w sprawie tych stukniętych członków Unii Atomowych Robotników.

O Unii Atomowych Robotników wspomina handlarz bronią w części Hub zwanej Starym Miastem. Jeśli dobrze kojarzę, miał na imię Jacob [wybaczcie, ale nie zapamiętałem w głowie calutkiej gry ;)]. Docenię każdą informację na ich temat, wygląda na to, że mogliby być ciekawym elementem świata

Fallouta do rozwinięcia, jeśli nie ma o nich za dużo informacji.

Profesjonalny projektant gier i zabójca na zlecenie, Scott Bennie, (który jest przepytany nieco później w tej części Biblii Fallouta), mówi:

„Ja zrobiłem Jake’a, choć ktoś zapewne przeredagował jego dialog, gdyż jest on zwięzły aż do przesady. :) Pomyślałem sobie, że na każdą prosperującą organizację przypada dziesięć, którym się nie udało, tak oto wpadłem na pomysł, który wyjaśniałby, skąd Jake wziął swój sprzęt, które to wyjaśnienie nie brzmi banalnie niczym „byłem kiedyś członkiem Bractwa”... to wykorzystany jedynie w tym miejscu fragment fabuły, jego zadaniem było sprawić, by rzeczywistość wyglądała trochę mniej przyjaźnie. Świat jest bardziej wiarygodny, gdy nie wszystkie jego części są ze sobą bezbłędnie i perfekcyjnie związane. Oby to pomogło.”

– Scott Bennie

DAJĄC ŚWIATU 13

Chris Avellone pyta:

Dlaczego flaga Fallouta ma 13 gwiazdek?

Tim Cain odpowiada:

Leon [Leonard Bojyarsky] wspomniał, że użył tej flagi, ponieważ wyglądała super, a nie chciał używać normalnej, amerykańskiej flagi z 50 gwiazdkami. Planował również wymyślić coś o 13 superstanach albo czymś takim, ale nigdy tego nie zrobił.



JAK ZWYKLE, SOLIDNE SKRZYNIE POZA ZASIĘGIEM

Justin "Solid Snake" Braman, w załączeniu do jego ogromnej wiedzy o anatomicznej budowie Tarrasque, chciałby dowiedzieć się, jak można położyć łapska na tych wielkich skrzyniach w Broken Hills.

Odpowiedź na twoje zapytanie o model szpona śmierci (choć zapewne prawdziwi maniacy zdążyli mnie wyprzedzić) brzmi: legendarny TARRASQUE!

Sprawą, która zawsze zawracała mi głowę jest to: w Broken Hills, w trakcie rozgrywki w Fallout 2, można natrafić na cztery skrzynie rozmieszczone wzdłuż północnej krawędzi pierwszej mapy, które są (najwyraźniej) niedostępne. Przynajmniej ja nigdy nie byłem w stanie do nich dotrzeć. Jestem ciekawy, czy wiesz, co mogą zawierać. Jeśli tak, to co takiego? To doprowadza mnie do szaleństwa, odkąd zobaczyłem je za pierwszym razem i chciałbym wiedzieć, czy czasem nie omija mnie coś ciekawego. Dziękuję za przeczytanie tych pytań, mam nadzieję, że odpiszesz wkrótce, nie będę jednak zaskoczony, jeśli odpowiesz, że „nic tam nie ma.”

Po pierwsze, Justin, trafiłeś w sedno z Tarrasque. Pan Wain jednakże zdołał cię uprzedzić i był pierwszym, który udzielił poprawnej odpowiedzi (w pięć godzin od wysłania zapytania), chociaż każdy, kto odpowiedział, podał prawidłową odpowiedź.

Kwestia skrzyń w Broken Hills związana jest z aspektem czysto technicznym – mówiąc krótko, tworząc „sklepy” w Falloucie 2 umieszczaliśmy na skraju map poza ekranem skrzynie zawierające cały inwentarz danego sklepu. Jak się okazało, te w Broken Hills przypadkowo zostały umieszczone tak, że gracze mogą je zobaczyć i dostać się do nich. Jeśli chodzi o sposób dotarcia do nich, nie pamiętam serii dziwacznych kroków jakie trzeba zrobić – ale jeśli zadasz to pytanie na forum BIS to jestem przekonany, że ktoś będzie w stanie ci pomóc. Lub, jeśli poszukasz „Broken Hills” i „skrzynie” na forum BIS, możesz natrafić na jakieś wskazówki, GDY TYLKO FUNKCJA WYSZUKIWANIA ZACZNIE PONOWNIE DZIAŁAĆ (w przeciwnym razie odpowiedziałbym ci tutaj).

FALLOUT TACTICS I PROJEKT KRYPT

Zawsze zabójczy Kane miał parę pytań na temat *Fallout Tactics*, na które nie byłem w stanie odpowiedzieć:

Jak wszyscy wiemy, projekt krypt był wielkim eksperymentem. Jaką więc rolę odegrała Krypta 0? A drugie pytanie brzmi, czy Kalkulator należy do serii ZAX? Jeśli nie, to jaka firma lub organizacja zaprojektowała go?

Cóż, Kane, oto, co dwóch gości z Microforte miało do powiedzenia w tej sprawie (właściwie jeden gość z Microforte, Ed jest zbyt zajęty liczeniem słodkiej, bardzo słodziutkiej kasy, jaką zarobił, pracując nad *Freedom Force* dla Irrational Games).

Ed Orman, Grom z Drugiego Końca Świata, mówi:

1. Krypta 0 jest zaprojektowana, by zaludnić kontynent w przypadku, gdyby pozostałe krypty zawiodły. W tej właśnie krypcie znajdują się największe „mózgi” tego świata wraz z ich kodem genetycznym.
2. Kalkulator został stworzony przed serią ZAX w celu kontrolowania i regulacji sieci krypt. Pierwotnie do jego zadań należało jedynie to, lecz z czasem rozrósł się do tego stopnia, iż mógł kontrolować pojedyncze krypty (o ile połączenie z każdą z nich było trwałe).

A **Gareth Davies** powiedział:

- 1) Solidna Krypta 0 była jądrem całej sieci schronów. Będąc zamieszkiwaną przez największych przywódców, artystów i naukowców, miała zapewnić im przetrwanie, natomiast zadaniem jej mieszkańców było zjednoczyć krypty i poprowadzić do nowego życia, nowego świata. Jednak po wojnie świat byłby

surowy i nieprzyjemny. By zagwarantować stworzenie postapokaliptycznej utopii, mieszkańcy krypt potrzebowałiby pomocy. Powstały zatem maszyny, których celem było okiełznanie powierzchni ziemi, zbitej przez spustoszenie, jakie przyniosła wojna oraz hartowanej nuklearną zimą.

2) O ile wiem, Kalkulator był całkiem wyjątkowy i niezwiązany z serią ZAX. Ale nie potrafię odnaleźć żadnej dokumentacji mogącej potwierdzić którąkolwiek z teorii. Uważam, że można bezpiecznie stwierdzić, iż pomiędzy ZAX i Kalkulatorem istniało bardzo niewiele podobieństw.

INTRO FALLOUTA 2... PRZECZUCIE?

Ale **Kane** (którego angielski nie jest najgorszy) miał jeszcze WIĘCEJ pytań...

W intrze Fallouta 2 możemy zobaczyć paru żołnierzy Enklawy, otwierających nieznaną kryptę i zabijających 3 jej mieszkańców. Zgaduję, że po czymś takim pozostałych mieszkańców czekałby podobny los. Więc pytam:

- 1. O jaką kryptę chodzi?**
- 2. Czemu żołnierze Enklawy zabili tych mieszkańców krypty, nie chcieli znać wyników eksperymentu?**

(Mój angielski jest marny, mam nadzieję, że zrozumiesz, czego chciałbym się dowiedzieć.)

Hej Kane. To była Krypta 13, a owi mieszkańcy zostali zamordowani. Oficjalna wersja, jakiej trzymali się później żołnierze była taka, że ci mieszkańcy stawiali opór. To oczywiście jedna wielka kupa gówna. Żołnierze enklawy byli tak podenerwowani po tym, jak musieli czekać na otwarcie krypty, że otworzyli ogień wbrew rozkazom ich przełożonych. Dopiero po tym wdarli się do krypty i zdobyli ją, wyłapując wszystkich mieszkańców.

Jako drobiazg warty wspomnienia – zgodnie z oryginalnymi założeniami, filmik nie miał się kończyć w ten sposób. Pierwotnie zakończenie miało zawierać otwierającą się kryptę i dziecko wychodzące na Pustkowie, rozglądające się po okolicy. Później ekran się zaciemniał. Film nie był zbyt ciekawy, choć sprawiał, że można było się zastanawiać. Na co ten chłopiec spogląda? Spustoszony krajobraz? Miraż?

ZAPAMIĘTAJ MOJE SŁOWA

Sean McGrorey miał pytanie... dotyczące MARKA.

Co stało się z tym kolesiem (Marc, chyba tak miał na imię), który towarzyszył Haroldowi w ekspedycji do bazy wojskowej? Harold powiedział, że Francie zginęła zabita przez robota, a Grey wpadł do kadzi, ale Marc tylko zniknął. Czy udało mu się wydostać na powierzchnię i przeżyć, czy też zginął razem z Francie?

Nikt tego nie wie, tajemnica historii Marka nigdy nie została wyjaśniona. Był ranny, wrócił na powierzchnię, zaś Harold nigdy nie wyruszył na jego poszukiwania.

::Bardzo tajemnicza muzyka::

A, i mam pewne podejrzenie, że Mark był odniesieniem do Marka O'Greena, szczęściarza, który napisał dialog Harolda, ale nic nie jestem w stanie udowodnić.

TRZY OD MISTRZA

Richard Grey/Dweller zadał następujące pytania:

Cześć,
Mam kilka pytań:

1. Czym zajmował się Harold w okresie pomiędzy akcją Fallouta a Fallouta 2?
2. Czy super mutanty istniały przed pojawieniem się Mistrza?
3. Co stało się z Markiem? Harold wspomina coś o jego przetrwaniu.

1. To, czym zajmował się Harold w czasie między Falloutem 1 i 2 jest tajemnicą. Prawdę mówiąc, nawet pytany o to Harold samemu może nie pamiętać. Przez jakiś czas pozostał w Hub, by następnie ruszyć w podróż po Pustkowiu i jakoś trafił do Gecko.

2. Jest to możliwe, tak, choć nie mogłem znaleźć nawet wzmianki o tym w dokumentacji. Dopiero masowa produkcja supermutantów oraz ujednolicenie charakteru ich mutacji sprawiły, że stali się rozpoznawalni jako supermutanty.

3. Nikt nie wie, co przytrafiło się Markowi – patrz wyżej.

::Jeszcze bardziej tajemnicza muzyka::

ARROYOA

Chris Avellone pyta:

W jaki sposób udało wam się wymyślić nazwę Arroyo? Bazowaliście może na istniejącej lokacji, czy może nazwa została wybrana przez wzgląd na to, że osada była dosłownie niczym strumień?

Tim Cain odpowiada:

Nazwa pojawiła się jako pierwsza. Spoglądałem na mapę i zobaczyłem ją. Spodobała mi się, zarówno fonetycznie, jaki i znaczeniowo. Wybrałem więc ją jako nazwę i powiedziałem grafikowi, co dokładnie oznacza to słowo, by sprawił, iż wioska będzie wyglądać jak strumień.

DODATEK: PERŁY OD RONA PERLMANA

W trakcie przeszukiwania tekstu narratora, natrafiłem na kilka haseł pojawiających się w chwili śmierci gracza, które planowaliśmy nagrać z Ronem Perlmanem, ale nie mieliśmy już na to czasu (przynajmniej tak mi się wydaje, że nie zostały nagrane). W każdym bądź razie:

TEKSTY POŚMIERTNE

[KONIEC GRY FALLOUT 2]

1. ZGONY 1

Spoczywaj w pokoju, Wybrańcu.
Przepadłeś.
Pustkowie upomniało się o twoje życie, Kolejni wyruszają z Arroyom szukając GECKa, lecz giną szybko, niebawem ten sam los spotyka samą wioskę.
Umarłeś. Twoja wioska jest stracona, skazana na głód.
Umarłeś. Twoja misja odnalezienia Generators Ekosystemu i zwrócenia go wiosce nie została wypełniona.
Umarłeś. Nigdy nie dowiesz się, jaki los spotkał twoich porwanych pobratymców.
Umarłeś... wraz z wszystkimi innymi ludźmi, jacy zamieszkiwali Ziemię.
Enklawa triumfuje, rozprowadzając wirusa FEV w atmosferze.
Twoja śmierć przypieczętowała los wszystkich na Ziemi. Enklawa odnosi zwycięstwo, uwalniając wirusa FEV do atmosfery. Miliony giną, a Ziemię raz jeszcze ogarnia martwa cisza.
Odważnie stawiałeś czoła wyzwaniom, lecz daremnie. Enklawa triumfuje, wkrótce umiera cały świat.

3. ŚMIESZNE ZGONY

Umarłeś. Znowu.
Jesteś martwy jak gwóźdź.
Pora wcztać grę.
Obyś miał zapisaną grę, bo gryziesz piach.
Widok na twoje zwłoki. Niezbyt fajny.
Rany, aleś głupi. I sztywny.
Ha ha ha ha ha. Jesteś trupem, kretynie!
Jesteś martwy. Może powinieneś zacząć grę od początku inną postacią. Sposób, w jaki przyznajesz punkty, ssie.

KONIEC

Jakkolwiek by nie było, to tyle, jeśli chodzi o ósmą aktualizację. Jeśli masz jakieś pytania, widzisz jakiś błąd, masz zastrzeżenia do czegoś, napisz do mnie na adres email podany na początku tej aktualizacji – albo zamieść na tablicy na naszym forum. Emaile na ogół są szybsze...nawet przy Outlooku zachowującym się jak popieprzony.

Do następnego razu,

Chris Avellone @ BIS