

BIBLIA FALLOUTA DZIEWIĘĆ

15 PAŹDZIERNIKA? 6 LISTOPADA? ACH, CHRZANIĆ TO.



DZIEWIĄTA AKTUALIZACJA BIBLII FALLOUTA

Oto dziewiąta aktualizacja Biblii Fallouta – jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich, odwiedź stronę główną Black Isle (www.blackisle.com), przewiń stronę w dół i kliknij sekcję "Read More News Here" ["Tu Znajdziesz Więcej Newsów"] (przewiń stronę lub użyj wyszukiwarki, wpisując słowo "Fallout"). Pierwsze trzy aktualizacje zostały zbiorczo umieszczone w złowrogo brzmiącej „aktualizacji 0”, natomiast czwarta, piąta, szósta, siódma i ósma są oddzielnie.

Dla tych, którzy wcześniej nie czytali "Biblii" – jest to zbiór materiałów i ciekawostek z Fallouta 1 i Fallouta 2 zebranych w jednym dokumencie tak, by fani mogli im się przyjrzeć. Jeśli znajdziesz jakieś błędy lub chciałbyś się o czymś dowiedzieć, wyślij mi e-mail na Cavellone@blackisle.com, a zobaczę, co da się zrobić. Nie mogę obiecać, że odpiszę natychmiast, ale zajmę się tym – kiedy przyjdzie weekend, jak zazwyczaj.

Aktualizacja zawiera wywiad z projektantem/programistą Fallouta, Jessem Heinigiem, który napisał Zaxa, pomógł stworzyć Junktown i spędzał czas, próbując nie zablokować ciałem Joleny Blalock z Enterprise – takie różnorodne błahostki, którymi Jess z chęcią się z nami podzielił (*spends his time trying not to body-block Enterprise's Jolene Blalock* - Jolene Blalock to aktorka znana z roli T'Pol w serialu Star Trek: Enterprise, jak i również modelka, która wystąpiła na wielu okładkach magazynów dla mężczyzn. Body Block to natomiast sytuacja w grze komputerowej w której jedna postać blokuje drugą, zachowując się jak ściana, dosyć częsta w Falloucie. Aluzja Chrisa zdaje się być jasna, świntuch z niego :) – przyp. tłum.). (ciekawe jak miały wyglądać sekwencje kinowe z Junktown?). Znajdziesz tu także kwestie o rodzajach braminów, płci mutantów, informacje o Celcie Patryku z F1, kilka pytań i odpowiedzi (choć nie tyle, co w Biblii nr 8), wiele wyrzuconych przez Kanadyjczyków tortów, prawdę o Bractwie Stali, uczczenie flagi Fallouta, zwycięzcę konkursu "Ink Spots" i jeszcze więcej opadu radioaktywnego z naszego ulubionego, postholokaustowego świata przyszłości.

Dzięki za wsparcie dla Fallouta.

Chris Avellone @ Black Isle Studios

PRZEWIJAMY

Oto kolejna lista spraw, z którymi zaczynamy aktualizację. Jest to niemal to samo, co ostatnim razem, więc możecie spokojnie to pominąć jeśli jesteście weteranami owych aktualiek.

1. Tak więc ponownie – wszelkie pytania i sugestie odnośnie do Biblii Fallouta ślijcie na Cavellone@blackisle.com.

Zanim jednak to zrobisz – przeczytaj punkt 2, poniżej.

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.:

- Podpowiedzi lub solucje do gry. Jeśli potrzebujesz podpowiedzi lub porady, odwiedź tablicę wiadomości Black Isle:

<http://feedback.blackisle.com>

W ciągu piętnastu sekund ktoś odpowie na twoje pytanie. Odpowiedź okazjonalnie może być drwiąca i sarkastyczna oraz opatrzony epitetami w stylu "głupek" lub "kretyn", lecz otrzymasz swoją odpowiedź. Niech cię usłyszą.

- Prośby o poradę techniczną. Jeśli masz jakikolwiek problem z płytami z Falloutem lub innymi grammi Interplay, musisz skontaktować się z obsługą klienta Interplay przez któryś z poniższych e-maili:

Problemy techniczne:

support@interplay.com

Wszelkie pytania dotyczące produktów Interplay, wyłączając pytania o podpowiedzi do gry:

orderdesk@interplay.com

- Odpowiedzi na pytania nie dotyczące Fallouta 1 lub 2. Czasem, gdy mam dobry humor, mogę coś powiedzieć o Fallout Tactics. Nie udzielam informacji o Fallout 3.
- Czytanie fanowskich materiałów, stworzonych na podstawie uniwersum Fallouta.
- Udzielanie jakichkolwiek informacji, porad, podpowiedzi, czy innego wsparcia o serii Baldur's Gate, Icewind Dale I lub II, Planescape: Torment czy 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.

FEV A ROŚLINNOŚĆ: W SZCZEGÓLNOŚCI – MARCHEW

Poprzez moc bumpingu (*bumping* – pisanie postu w jakimś temacie, po to by podnieść jego pozycję na liście, np. wydobyć bardzo starego tematu na sam szczyt poprzez napisanie w nim posta – przyp. tłum.), mimo nieudanych poszukiwań funkcji szukaj na tablicy BIS, z dumą prezentuję argumenty **Senior Carrot**:

BTW, "MCA" to akronim od Mr. Chris Avellone (ja), dla niewtajemniczonych. Czuję się taki poruszony.

Jak już podano do wiadomości, prace nad FO3 jeszcze się nie rozpoczęły. Mam nadzieję, że da nam to nieco czasu na dopracowanie kwestii świata gry, jakie się przed nami wyłoniły.

Obecny wątek w Biblii urósł do rangi monolitu off-topowych postów i nikt nie myśli już o tym, że sensowne sugestie zaginą w jego mrocznej przestrzeni.

Lista hitów układa się następująco:

Enklawa (powinna zostać uporządkowana teraz)

Linia czasu (musi zostać uporządkowana)

FEV (dyskusja musi zakończyć się tutaj)

MCA pisząc Biblie Fallouta zgubił istotę FO, jego popularno-naukowy element, zamiast trzymać się świata, w którym nowoczesna fizyka nie ma zastosowania, zrobił z niej magiczną wymówkę, która ma tłumaczyć wszystko. Mamy tutaj do czynienia z użyciem FEV jako narzędzia do wyjaśnienia każdego dziwactwa i wspaniałości Falloutowych Pustkowi.

Wszystko powinno być wynikiem promieniowania lat pięćdziesiątych, np. każdy film z potworami w latach pięćdziesiątych nawiązuje do radioaktywnych materiałów, które mutują wszystko, myślę że właśnie to Fallout próbował uchwycić. Dlatego też RadSkorpiony nazywają się RadSkorpionami.

Zamiast tego mamy cudowną paletę mutacji genetycznych w stylu lat dziewięćdziesiątych w formie FEV, która wyjaśnia wszystko! Ignorując wszelkie różnice pomiędzy FEV z Biblii Fallouta a tym opisanym w kilku dziennikach naukowców w FO1, przeanalizujmy skąd wzięły się owe mutacje spowodowane przez FEV na pustkowiach.

Istnieją dwie możliwe lokacje FEV w bazie Mariposa, gdzie na szeroką skalę przeprowadzano produkcję/testy oraz badania nad FEV, przechowywanego w ogromnych ilościach w podziemnych kadziach, a także w jednym z bunkrów (rzecz jasna, ogniwie łańcucha) w ośrodku West Tek, miejscu pierwszych eksperymentów, gdzie prawdopodobnie również przechowywano małe jego zapasy.

Wysuńmy teorię o możliwościach wydostania się FEV na zewnątrz. Zniszczenie Mariposy umieszczone w FO1 (gdzie miała miejsce większość mutacji), wskazuje na jego rozprzestrzenienie po okolicy. Inna teoria mówi o przetrwaniu FEV nuklearnego ataku na West Tek. Jak wirus zdołałby przetrwać ogień trawiący ośrodek, czy byłby zdolny do pokonania dużego dystansu, jak sugeruje Biblia, z pomocą gęstej chmury rozgrzanych cząsteczek i palącego ognia?

Oczywiście, taki scenariusz był niedorzeczny od samego początku. Nie ma możliwości, by FEV przeniknął otaczające pustkowia w tak krótkim czasie, w dość wysokim stężeniu i jednocześnie tak małych cząstkach, by mutować żywe organizmy.

Do tego jedna z głównych ras w Falloucie, Ghule, które przez początkujących graczy są po prostu uważane za zombie, stworzonymi przez stare dobre promieniowanie, muszą być wyjaśnione przez rzekomą chmurę FEV, przeczesującą Kalifornię i docierającą aż pod drzwi Krypty 12? Jeśli dwójka wybitnych twórców świata Fallouta nie zgodzi się z tym, czy powinni się zastanowić nad koniecznymi zmianami? Właśnie o tym pisany jest ten wątek i wciąż mają na to czas!

Gra ma tytuł "Fallout" (opad radioaktywny). Z pewnością uniwersum powinno kłaść większy nacisk na efekty tytułowego zjawiska i traktować je jako początkowe i jasno zarysowane wytyczne niż próbować wpychać w ramy dzisiejszego świata (jak w przypadku broni, itp.)

Jak rozwiązać ten problem:

Opierać się o opisy FEV zaczerpnięte dokładnie z FO1 (gdzie faktycznie miały sens, były unikalne i interesujące).

Zwróćcie uwagę, że świat gry nie jest naszym światem (świadczą o tym różnice w wydarzeniach na linii czasu, np. brak afery Watergate), a prawa radiacji obowiązują takie, jak w latach 50., a nie dzisiaj. Przez to dziwaczne i wspaniałe bestie są stworzone przez promieniowanie i opad radioaktywny, nie trzeba tłumaczyć tego przy pomocy FEV.

Dla wszystkich nowych w tej dyskusji, pochodzą z niej następujące odpowiedzi:

– FEV (Wirus Wymuszonej Ewolucji) tłumaczy bardziej poważne mutacje na pustkowiu (Mistrz, armia Mistrza – wisielce, centaury, super mutanty czy Harold), natomiast promieniowanie spowodowało większość pozostałych mutacji zwiększających rozmiary, jakie widzicie (skorpiony, szczury, mrówki, itp.) i nieco innych (ghule).

– Świat Fallouta podobny jest do *Torg* – prawa fizyki i natury nie są takie same jak w naszym świecie, ale są oparte o wrażliwość lat pięćdziesiątych i okres popularno-naukowych komiksów – uniwersum Fallouta jest takie, jakie było wyobrażenie ludzi w latach pięćdziesiątych o przyszłości (ze sporą domieszką zrzuconych głowic nuklearnych). W efekcie, są niekończące się połacie pustyni, promieniowanie powoduje ogromne mutacje, blastery i mózgi w słoikach są na porządku dziennym, a ty możesz natknąć się na kilka gigantycznych, mackowatych glutów z planami opanowania świata, zobaczyć mnóstwo niezgrabnych robotów z szklanymi kopułami na głowie oraz sporą ilością migających diod, a nauka ogólnie jest nie tylko atomowa i optymistyczna, ale również jest o wiele łatwiejsza w uniwersum Fallouta (Nauka!) i pozwala ludziom tworzyć ultradźwiękowe pistolety, działa śmierci i lasery, zwykle w krótkim czasie albo z miejsca (w szczególności jeśli dochodzi do inwazji z kosmosu). Większość dzisiejszych koncepcji zajmujących się sztuczną inteligencją, nanotechnologią, i tak dalej, nie jest częścią świata Fallouta, ponieważ ludzie w latach pięćdziesiątych nie zdawali sobie sprawy z ich istnienia (może za wyjątkiem terminu sztucznej inteligencji, który to został oficjalnie użyty na letniej konferencji na temat sztucznej inteligencji w Dartmouth, w 1956 roku, o ile dobrze kojarzę fakty).

– Jeśli ktoś tego nie wie, świat Fallouta to zdewastowana Ziemia. Serio. I świat wybuchł w 2077, a nie 1950 roku.

Dziękuję wszystkim, którzy wzięli udział w dyskusji.

BTW, NADAL czekam na wyjaśnienie, kim są owi dwaj wybitni twórcy, na których się powołałeś, Carrot. ;)

ROZWIĄZANIE KONKURSU „INK SPOTS”

Zwycięzcą konkursu z zeszłego miesiąca został **DJ Slamák**, który odgadł, że pierwszym wybranym utworem Ink Spots do Fallouta 1 była "I Don't Want to Set the World on Fire" (*Nie Chcę Podpalić Świata* – przyp. tłum.). Brawo, **DJ**, szalony mutku!



Odin tak naprawdę był pierwszy, ale odmówił umieszczenia w napisach, więc...



A teraz nasz następny konkurs:

FEV WYJAŚNIA WSZYSTKO, POŁOWĘ, JEDNĄ TRZECIĄ?

W porządku, konkurs na kolejne spotkanie – nazwij dwa różne nieprawdziwe wirusy, które istnieją w świecie Fallouta, i nie jest to FEV I (ani II). Do dzieła!

NIE, uprzedzając fakty, Mistrz nie jest wirusem. Ani Feargus. Więc, ha ha ha, zabawni ludzie, zapraszam do poszukiwań.

ZEPSUTE SZAFKI W BROKEN HILLS

Tim Geoghegan (jego nazwisko brzmi jakby był złoczyńcą z filmów sci-fi) chce pomóc wszystkim tym, którzy próbują dostać się do tajemniczych szafek w Broken Hills. Co ciekawe **DJ Slamák**, nie wspominał o tym, tak więc jest on na mojej czarnej liście ludzi, których sfajczę, gdy w końcu zdobędę swój miotacz ognia. Rzecz jasna, jeśli jednak coś wspominał, a ja o tym zapomniałem, i tak go podpale.

Ufam, że pytaliście o szafki w Broken Hills i sposobie do ich dotarcia w Biblii Fallouta 8. Cóż, **DJ Slamák**, który prowadzi Vault of the Future (*Krypta Przyszłości* – przyp. tłum.), stronę fanów Fallouta, wspieraną przez Duck and Cover, zaprezentował poradnik, jak dostać się do szafek wraz ze zdjęciami.

http://www.duckandcover.net/~Slamak/f2/shots/bh_lock.htm

=====

Tim Geoghegan

Dzięki, Tim.

TEN BRAKUJĄCY PRZYCISK W PIP BOY'U I KRYPTA ZERO

Paweł/Ausir, będąc dzentelmenem i naukowcem, udzielił mi kilku informacji o brakującym przycisku w interfejsie Pip Boy'a oraz Krypta Zero:

1. Uszkodzony przycisk w PipBoy'u miał nazywać się "Wskazówki" (był w demo FO1, jeśli dobrze pamiętam).

2. Krypta 0. Oto moja teoria: myślę, że jeśli starsi Bractwa Stali znali od początku pogłoski o Krypta 0 i jednocześnie nie wiedzieli nic o Enklawie, aż do czasów FO2, mogła to być skrywana tajemnica, mająca dwa wytłumaczenia:

i. pozbycie się niechcianych ludzi – polityków i dziennikarzy, którzy nie zawsze popierali politykę rządu, niektórych nie-tak-ważnych naukowców i celebrytów. Jeśli wiedzieli o Enklawie, nie zostali wpuszczeni, ponieważ mogli wyjawić jej istnienie. Odkąd zostali wpuszczeni do Krypta 0, nie mogli nawet podejrzewać, że mogłaby istnieć jeszcze bardziej tajna baza

ii. by ukryć istnienie Enklawy – im więcej ludzi wiedziało, że Kompleks Góry Cheyenne został zmieniony w schron rządowy, tym mniej ludzi mogło podejrzewać, że rząd ukrywa się na platformie wiertniczej. To mogła być część eksperymentu – może Kalkulator MIAŁ oszaleć?

Góra Cheyenne jest całkiem znanym ośrodkiem krypto-podobnym. Uważa się, że tam zlokalizowany jest NORAD. Tak więc to żadna tajemnica.

--

Ausir

Dzięki, **Ausir**.

ODRYWANIE RĘKI TANGLEROWI

Ktoś, prawdopodobnie **DJ Slamák**, pytał ostatnio o przedmiot zwany "Ręką Tanglera" w poprzedniej aktualce. Wychodzi na to (przy wsparciu Edytora Fallout 1), że "Ręka Tanglera" należała do gościa o imieniu "Tangler" (zaskoczeni?), którego pakiet SI identyfikuje go jako lidera gangu Rozpruwaczy. Ewentualnie, miał on SI Rozpruwaczy, cokolwiek by to nie znaczyło. W razie gdybyście nie wiedzieli kim są Rozpruwacze, byli oni pierwotną częścią (zlikwidowaną) rodzinnego gangu Rozpruwaczy – prawdopodobnie był to konkurencyjny gang, który miał siedzibę w Gruzach tam, gdzie teraz jest Matka Szponów Śmierci. Jako dowód przyjąć można plakat "Ripper" na zewnątrz jednego z budynków. Według pewnych starych plików dialogowych ich budynek był otoczony pułapkami i minami, walczyli też dużo z Ostrzami.

Och, w starym pliku dialogowym Nicole wspomina, że Morfeusz był kiedyś ich członkiem – nie mogę doprowadzić jej do wypowiedzenia tych słów w grze, które prawdopodobnie podzieliły los ptaka Dodo, kiedy to wycięto Rozpruwaczy. Jeśli komukolwiek uda się z niej to wyciągnąć, poinformujcie mnie o ścieżce dialogowej, a bogactwo narodów stanie się wasze.

ŻĄDAM CYFR

Langy pyta:

Czy powstaną statystyki na temat liczby ludzi żyjących przed wojną oraz poległych, ilu zmieniło się w ghuli, ilu zmutował Mistrz, ilu stało się super mutantami i tym podobne?

Nie.

A CO Z WASTELAND?

Ausir pyta:

Chociaż na pewno nie odniesiecie się bezpośrednio do "Wasteland", czy zamierzacie w końcu nie zaprzeczać istnienia gry w Biblii lub następnych Falloutowych grach (np. stworzyć starożytny klasztor w miejscu bazy Cochise i zniszczonego w trakcie wojny Las Vegas, itp.)

Cóż, mimo że Fallout ma odniesienia do Wasteland, to wciąż dwa różne uniwersa, więc sprzeczności są nieuniknione.

S. I.

bloodbathmaster2 pyta:

Czy będzie wyjaśnienie o SI? W Fallout 2 powiedziano, że SI nudziło się i rozpętała Wielką Wojnę.

Spróbuję stworzyć przyszłe sekcje dotyczące Inteligentnych Maszyn, takich jak ACE, Skynet, Zax i inne. To, co mówi Skynet (to nie jest jego prawdziwe imię) przeważnie nie jest prawdą i nie przepadam za pojęciem sztucznych inteligencji w Falloucie – są za bardzo w stylu lat 90. i XXI wieku.

ŚWIĘTY GRANAT RĘCZNY?

Ausir pyta:

Czy zapodasz info o Świętym Granacie Ręcznym? :)))

Statystyki Świętego Granatu Ręcznego (po prawej):

Zasięg: 15, waga 2 funty, siła rażenia: 300-500. Koszt rzutu to 4 Punkty Akcji. Zachowajcie na Horrigana.

Niestety, nie zdołacie zdobyć Świętego Granatu Ręcznego w obecnej wersji gry z powodu bugu. Dobłą wiadomością jest to, że istnieje łątka, którą znajdziecie na stronie:

<http://www.nmafallout.com/binaries/fallout2.shtml>

Milej zabawy. Łątka udostępniona jest dzięki uprzejmości **Maxima Sorokina (aka Seawolf)**.



BRAMINY

Sądzę, że **Red1** pytał kiedyś na jakimś czacie o bramina. Oto więc wpis dotyczący bramina.

Ważne! Poniższe informacje to wstępny szkic wyglądu działu „stworzenia” dla gry Fallout PNP.

Jeśli coś, czego w wyglądzie brakuje albo uważasz, że coś przydałoby ci się jako GM-owi (Game Master – przyp. tłum.), napisz do mnie.

Albo przynajmniej miej uprzejmość jęczeć na ten temat gdzieś, gdzie mogę to zauważyć.



FALLOUT PNP: BRAMINY!

Braminy to zmutowane krowy z dwiema głowami. Jeśli właśnie powiedziałeś, „kurna, myślałem że bramin to coś z Indii”, masz rację. Wiele braminów dostało się do Stanów dawno temu¹ na potrzeby krzyżowania zwierząt. Gdy spadły bomby, braminom urosły dwie głowy. Są całkiem wytrzymałe. Są też w kolorze smakowitego, ciepłego brązu, jak widzisz na obrazku po lewej. Atakują, trącąc głową albo próbując rozpruć kogoś swoimi rogami, strzeżcie się więc, przewracający braminy. Z jakiegoś powodu tylko lewa głowa bramina ma rogi, co powoduje nieco ciekawych problemów z identyfikacją płci.²

Braminy zajmują istotną niszę ekologiczną w Falloucie – tworzą fundamenty dla przetrwania wielu gatunków, szczególnie ludzi. Są również kręgosłupem gospodarki RNK, a także kręgosłupem opartej na kradzieży braminów gospodarki Nowego Reno. Braminy mogą ciągnąć wózki, stare samochody, pługi i zwłoki. Braminy można zebrać w stada i potem zagnać je na wrogą wioskę, co jest lepsze niż niespodziewana opóźniona kula ognia (Delayed Blast Fireball – nazwa czaru-pułapki ze świata Dungeons&Dragons – przyp. tłum.). Braminy można czcić. Z sierści braminów można utkać torby i liny. Jeśli ciekawia cię takie rzeczy, to ich skórę można rozciągnąć na drewnianych lub metalowych prętach, tworząc łódki. Ścięta braminów można wykorzystywać jako cięciwy albo nici do szycia. Gówno braminów jest świetnym nawozem (i podpałką na ogniska). Mięso braminów jest przepyszne – coś, tylko dlatego, że nikt w Falloucie nie wie, jak smakował przedwojenny, soczysty stek. Braminy to źródło mleka, które przypomina obecne mleko, ale jest przerażająco inne. Brahminy można przewracać. Kości Brahminów mogą być użyte jako maczugi, noże, groty strzał, sztucce, motyki, a nawet kości do gry, a ich czaszki porozrzucane po pustynnym krajobrazie wyglądają naprawdę strasznie. Ich rogi mogą być przemienione w rogi do picia, jeśli macie ochotę na trochę średniowiecza. Brahminy mogą być użyte do odwracania uwagi głodnych Szponów Śmierci, a z ich tłuszczu powstaje przyzwoite mydło. Ich skóra może być użyta do wytwarzania namiotów (albo tipi), ubrań, pasków, siodeł, butów, skórzanych pancerzy lub przedziwnie wyglądających kamuflaży, dzięki którym można się podkraść do innych brahminów i posłuchać ich rozmów. Możesz również używać ich ogonów do odpędzenia much albo do malowania, w zależności od poziomu twoich zdolności artystycznych.

Istnieją udomowione i dzikie braminy. Postaci graczy są zachęcane do podchodzenia do dzikich braminów, tak jak do tych udomowionych, ponieważ efekt końcowy bawi Nadzorcę.

Dzikie braminy potrafią same się wyżywić i można je znaleźć zebrane w małe stada na całych pustkowiach, wałęsające się tu i tam, pasące się wśród brudnych zielsk rozrzuconych po pustyni.

¹ Nie wiem, kiedy dokładnie. Jeśli wiesz, daj mi znać, bo historia bydląt nie jest moją mocną stroną.

² Tak, tak, bramin w filmie rozpoczynającym Fallout 2 nie ma tego problemu, ale on jest chory i umierający, więc się nie liczy. Uprzejmy Sharon Shellman powiedział mi kiedyś, że głowy były różne, aby można było rozpoznawać płeć i niektóre braminy miały dwie głowy samca lub dwie głowy samicy.

Szczęśliwie dla ekologii pustkowi (i przetrwania gatunków), braminy mogą wytrzymać długie okresy bez wody – nie potrzebują wiele, aby przeżyć. Mają silny zmysł węchu i nie wahają się przed stratowaniem jakiegokolwiek drapieżnika który zagraża im i ich cielećtom na pustkowiach – no, oprócz szponów śmierci, bo nikt nie zadziera ze szponami śmierci.

Braminy są świetnym źródłem załączków przygód przy spędach bydła i zbrojnych konfliktach na dystans, jeśli masz ochotę na klimat Louisa L'Amour (Amerykański pisarz gatunku Western Fiction – przyp. tłum.) na kilka sesji.

Krążą plotki, że zapach gówna bramina jest silnie uzależniający.

Jeśli chciałbyś dać braminom profity, to chyba powinienes dać im trzy poziomy profitu **Mocny grzbiet** i profit **Czuły węch**, ale tak naprawdę nikogo to nie obchodzi.

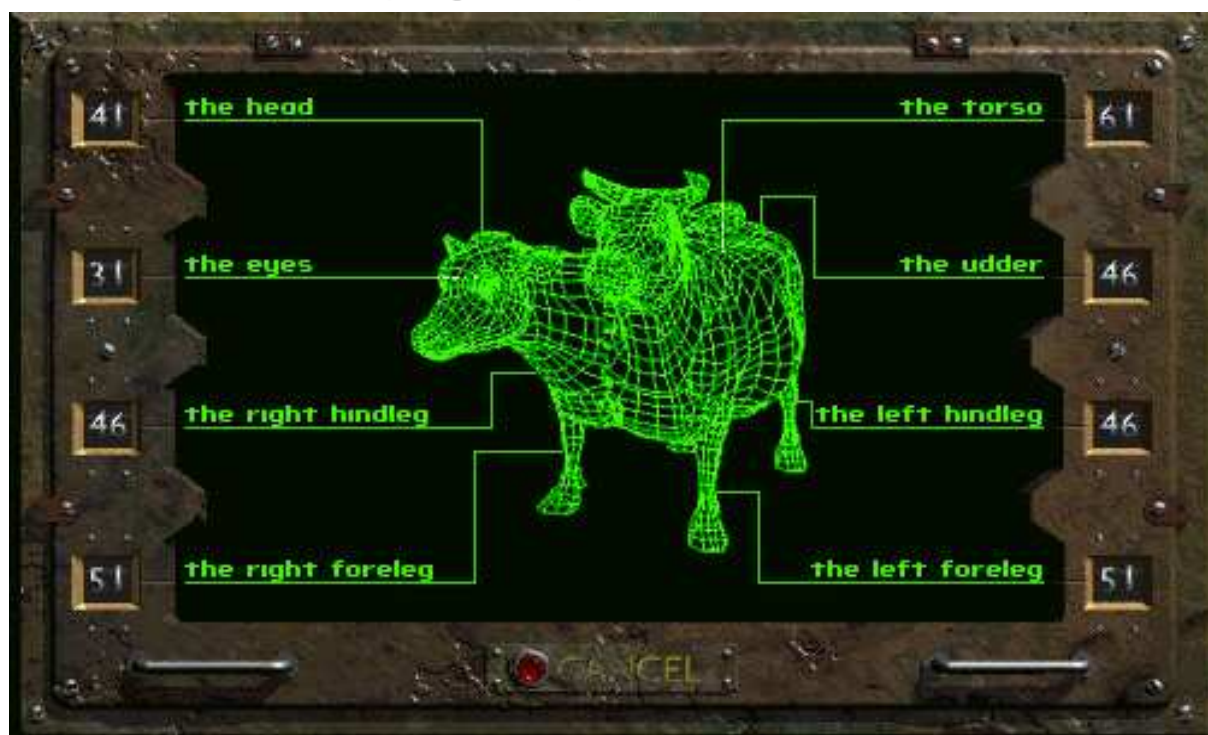
Uważa się, że braminy, podobnie jak wielkie mrówki, są efektem promieniowania. To trochę niepokojące, bo mogą być radioaktywne.

UDOMOWIONY BRAMIN		DZIKI BRAMIN	
SI	7-8	SI	8-9
PE	3	PE	4
WT	7-8	WT	8-9
CH	1	CH	1
IN	2	IN	2
ZR	4	ZR	5
SZ	1	SZ	3
Punkty wytrzymałości	35-55	Punkty wytrzymałości	45-65
Klasa pancerza	4%	Klasa pancerza	54%
Punkty akcji	7	Punkty akcji	8
Atak (głowa/róg) Attack (Hd butt/Gore)	3 PA	Atak (głowa/róg)	3 PA
Obrażenia w w. wręcz	7+1-3	Obrażenia w w. wręcz	12+1-3
Odp. na truc.	40%	Odp. na truc.	45%
Odp. na prom.	16%	Odp. na prom.	18%
Sekwencja	6	Sekwencja	8
Szybkość leczenia	2	Szybkość leczenia	3
Szansa na obr. kr.	1%	Szansa na obr. kr.	3%
Walka wręcz	75-85%	Walka wręcz	85-105%
XP	80-100	XP	100-120

W przeciwieństwie do większości zwierząt, braminy mają odporność na obrażenia, co sprawia, że ich skóry są dobre na pancerze:

	Udomowiony	Dziki
Normalne	0/20	2/25
Laser	0/20	0/20
Ogień	0/20	0/20
Plazma	0/10	0/10
Elektryczne	0/30	0/30
Elektromagnetyczne	0/500+	0/500+
Eksplozje	0/10	0/20

BRAMIN: KARTA CELOWNICZA



Gra PNP zawiera także tabele z obrazami krytycznymi dla braminów, a więc:

BRAMIN: GŁOWA

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	2	-	-
21-45	2	-	-
46-70	2,5	-	Rzut na WT lub powalenie.
71-90	2,5	-	Rzut na WT-2 lub powalenie.
91-100	3	Powalenie.	-
101+	3	Natychmiastowa śmierć. Sposób na ochronę całej ludzkości, wojownika pustkowi.	-

BRAMIN: LEWA PRZEDNIA NOGA (LEWE RAMIĘ)

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	-	-
46-70	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie lewej przedniej nogi.
71-90	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie lewej przedniej nogi.
91-100	2	Uszkodzenie lewej przedniej nogi.	-
101+	2	Uszkodzenie lewej przedniej nogi.	-

BRAMIN: PRAWA PRZEDNIA NOGA (PRAWY RAMIĘ)

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	-	-
46-70	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie prawej przedniej nogi.
71-90	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie prawej przedniej nogi.
91-100	2	Uszkodzenie prawej przedniej nogi.	-
101+	2	Uszkodzenie prawej przedniej nogi.	-

BRAMIN: CIAŁO (TUŁÓW)

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	-	-
46-70	2	-	-
71-90	2	Ignoruje pancerz. Bo wiesz, ten niezwykle „pancerz bramina” potrafi zatrzymać kule.	-
91-100	2	Ignoruje pancerz.	-
101+	3	Natychmiastowa śmierć, “bohaterze”.	-

BRAMIN: PRAWA TYLNA NOGA (PRAWA NOGA)

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	-	-
46-70	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie prawej tylnej nogi.
71-90	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie prawej tylnej nogi.
91-100	2	Uszkodzenie prawej tylnej nogi.	-
101+	2	Uszkodzenie prawej tylnej nogi.	-

BRAMIN: LEWA TYLNA NOGA (LEWA NOGA)

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	-	-
46-70	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie lewej tylnej nogi.
71-90	2	-	Rzut na WT lub uszkodzenie lewej tylnej nogi.
91-100	2	Uszkodzenie lewej tylnej nogi.	-
101+	2	Uszkodzenie lewej tylnej nogi.	-

BRAMIN: OCZY

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	2	-	-
21-45	2	Ignoruje pancerz.	Rzut na SZ lub oślepienie.
46-70	3	Ignoruje pancerz.	Rzut na SZ-2 lub oślepienie.
71-90	3	Ignoruje pancerz, oślepienie i tracisz swoją pieprzoną turę, ty głupi braminie!	-
91-100	4	Ignoruje pancerz, oślepienie i powalenie.	-
101+	4	Natychmiastowa śmierć.	-

BRAMIN: WYMIONA (KROCZE)

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	Ignoruje pancerz.	-
46-70	1,5	Ignoruje pancerz.	-
71-90	2	Ignoruje pancerz.	-
91-100	2	Ignoruje pancerz.	-
101+	3	Ignoruje pancerz.	-

BRAMIN: NIEPOZADANE

Wynik rzutu	Mnożnik obrażeń	Efekt krytyczny	Efekt drugorzędny
0-20	1,5	-	-
21-45	1,5	-	-
46-70	2	-	-
71-90	2	Ignoruje pancerz.	-
91-100	2	Ignoruje pancerz.	-
101+	3	Natychmiastowa śmierć.	-

PIERWOTNE HISTORIE

Suicidal Bob mówi:

Z tyłu poradnika do Fallout 2, w dziale, który opowiada o procesie, przez jaki zespół projektantów musiał przejść, aby stworzyć fabułę, czytam o dwóch scenariuszach, które były brane pod uwagę. Pierwszy opowiadał o inteligentnym komputerze tworzącym miasto androidów i głównym bohaterze lecącym w kosmos. Drugi traktował o armii Mistrza, która chwytала mutanty jako niewolniczą siłę roboczą. Ciekawi mnie, czy te historie miały miejsce w obecnej fabule Fallouta, czy to się wydarzyło, czy też te pomysły zostały wymazane, kiedy to obecna fabuła F2, została wybrana jako ta, która zostanie użyta.

Zostały wywalone i nigdy nie wydarzyły się w uniwersum Fallouta. Były to pomysły stworzone i rzucone wokoło przez pierwotny zespół, zanim drugi zespół, złożony z Tima, Jasona i Leonarda, rozpoczął prace nad F2. Nie mogłem znaleźć oryginalnej kopii dokumentu z pierwotną historią, ale jeśli znajdę, mogę go wydrukować w jego pełnej, oryginalnej wspaniałości.

JET? KIEDY? MYRON? ILE LAT? HE?

Daniel Horn podejmuje dobry temat:

To tutaj mam wysyłać rzeczy do Biblii Fallouta... Tak?

Tak.

No cóż, zastanawiałem się nad jednym: ile lat miał Myron i jak długo istniał Jet? Myron wygląda na starszego nastolatka, a może na młodego dwudziestolatka.

Jeśli jest tak młody, to z tego, co wykombinowałem, nie istniałby Jet.

Pani Bishop uzależniła się od Jetu za sprawą Bishopa (zanim się pobrali) i za to została wyrzucona z Kryptopolis. Jednakże jej córka, Angela Bishop, ma ile, ze 20 lat? Zakładając, że urodziła Angelę po ślubie z Bishopem, a dopiero później się uzależniła od Jetu, Jet powinien być przynajmniej tak stary jak Angela Bishop, a Myron powinien być starszy (według mnie, o przynajmniej 10-15 lat) niż Jet. Nie wygląda jednak na takiego. Czy Myron NAPRAWDĘ wynalazł Jet? Czy to tylko jego zwykły egoizm?

Wiesz co? Masz rację – to był mój błąd. Myron powinien mieć 17-20 lat, ale to wprowadza zamęt, jeśli weźmiesz pod uwagę Bishopa. Zawsze myślałem, że Myron wynalazł Jet całkiem niedawno (kilka lat temu), dlatego rodzina Mordino mogła rosnąć w siłę.

Myron naprawdę wynalazł Jet. Jest bardzo, bardzo bystry i bardzo, bardzo irytujący.

Zignoruj więc rodzinę Bishopa i ich pokręcone losy – i tak brali za dużo Jetu.

TABELA CHRONOLOGICZNA

Szybka aktualizacja na temat autorów tabeli chronologicznej:

BTW, pierwotna tabela (jeszcze nie wydrukowaną, ale powinna się pojawić w przyszłej aktualizacji), którą przypisałem **Scottowi Campbellowi**, została wykonana przez **Briana Freyermutha** i zatwierdzona przez Scotta. Większość roboty ze zdarzeniami po F1 odwalił **Rob Hertenstein**, który uciekł nie wiem gdzie, ale jeśli to czyta, fajnie byłoby go znowu usłyszeć.

Przepraszam za pomylenie nazwisk – wiedza to połowa zwycięstwa.

SKOK WIARY

Dan Spitzley chciał powiedzieć:

Czy Fallout obsługiwał lata przestępne? Myślałem, że mógłby to być ciekawy załączek przygody. Co jeśli świat Fallouta ma lata przestępne, ale 29 lutego cała populacja jest usypiana przez „złych kolesi” z jakiegoś niegodziwego powodu i budzona 1 marca. To by wyjaśniało, dlaczego nikt nigdy nie widział 29 lutego w PipBoyu. Gdy to wyjdzie na jaw, wszyscy są porywani przez kosmitów albo co. Z drugiej strony, to może być błąd w kalendarzu PipBoya, którym się wszyscy posługują i który sprawił, że świat po wojnie zapomniał o roku przestępnym. Od kiedy tracili ten jeden dzień co każde 4 lata może okazać się, że niedługo będzie ciemno po południu albo będą mieli śnieg w październiku (ostatnio w Polsce to norma – przyp. tłum.).

Przypominam, że nie akceptuję załączków przygód, szczególnie od szalonych programistów, którzy za dużo pracowali.

BRACTWO STALI – POPRAWKI

Odnosząc się do wydawców Fallouta 1, wygląda na to, że są pewne podziały wewnętrzne wśród rang Bractwa Stali – Skrybów, Rycerzy i Paladynów.

Rycerze i Skrybowie mają następujące rangi: Kadet, Starszy Kadet, Asystent, Czeladnik, Starszy i Główny Rycerz/Skryba.

I...

Paladyni dzielą się na Młodszych Paladynów, Paladynów, Starszych Paladynów i Głównych Paladynów.

Fajnie? No pewnie!

HOLOTAŚMY

Sean Meskill chciał powiedzieć:

W ostatniej aktualizacji wspomniałeś o tym, że nie byłeś pewien, czy laser byłby w stanie odczytać taśmę. Otóż tak. W 1969, tak sędzę, RCA wynalazła prototyp systemu holotaśm dla odtwarzania wideo, który mógł czytać dane holograficzne z plastikowej taśmy za pomocą lasera. To naprawdę działało i taki typ taśmy jest całkowicie wiarygodny. Możesz obejrzeć zdjęcia tego systemu tutaj: <http://www.cedmagic.com/history/holotape.html>. To, co zrobiliście w Falloucie nawet o tym nie wiedząc, było przypisaniem istniejącej technologii do realnego rozwiązania. Tak więc, wyjaśniając ostatecznie, to jest holotaśma.

Sean

Dzięki, Sean.

IAN I JEGO BROŃ

Kilka osób pytało mnie, jaki rodzaj broni miał dać im Ian podczas jego dialogu w Kryptopolis. Odpowiedź to: nie byłem w stanie tego się dowiedzieć. Ferg wie, ale on mi nie powie, bo nie rozmawia już ze mną poza opluwaniem mnie.

AUSIR ROZDZIEWICZAJĄCY SWOJĄ STRONĘ

Ausir chciał, żebym umieścił link do jego rosyjskiej strony...

Właściwie to jest po polsku, ale nie mogłem się oprzeć. (To zdanie jest ukryte – biały kolor – ech ten Chris :D – przyp. tłum.)

(www.fallout.scifi.pl)

Oto i ona.

SPRAWY, O KTÓRYCH NIKT NIE POWINIEN BYŁ SIĘ DOWIEDZIEĆ: CHET ORAZ PAN OSZUST

DJ Slamák męczy się z siłą, której nie jest w stanie zrozumieć (Petruschka ma podobne pytanie).

Witaj Chris, przeglądając plik master.dat znalazłem.... coś. Mógłbyś na to spojrzeć?

Plik: master.dat/text/english/dialog/cccheat.msg

```
{100}{}{Widzisz: Pan Oszust}
{101}{}{Nadal wygląda jak oszust}
{200}{}{Witaj. Jestem Pan Oszust. W czym mogę ci pomóc?}
{201}{}{Czy porwiesz mój szczep?}
{202}{}{Czy otrzymam zadanie od Shi?}
{203}{}{Czy otrzymam zadanie od Elrona?}
{204}{}{Czy otrzymam zadanie od Bractwa?}
{205}{}{Uczyń, że byłem już w Bazie Wojskowej.}
{206}{}{Porwałem twój szczep.}
{207}{}{Otrzymałeś zadanie od Shi.}
{208}{}{Otrzymałeś zadanie od Elrona.}
{209}{}{Otrzymałeś zadanie od Bractwa.}
{210}{}{Odtąd byłeś już w Bazie Wojskowej.}
{211}{}{Dziękuję, Panie Oszuście.}
```

Oraz podobny; to wciąż kolejny, oficjalny z Kryptopolis:

Plik: master.dat/text/english/dialog/vcchet.msg

```
{100}{}{Widzisz: Chet, Szef Centrum Przydzielania Służących.}
{101}{}{Widzisz: niebudzący zaufania mężczyzna w kombinezonie Krypty 13}
{102}{}{Widzisz: Chet, Szef Centrum Przydzielania Służących.}
{103}{}{Widzisz: niebudzący zaufania mężczyzna w kombinezonie Krypty 13.}
{104}{}{Cześć. Jestem szefem Centrum Przydziału Restrykcji... ale mów do mnie Chet.
Potrzebujesz czegoś?}
{105}{}{Potrzebujesz czegoś jeszcze?}
{106}{}{Ustaw flagę końca gry, Chet. Już skończyłem.}
{107}{}{Uczyń ze mnie Kapitana Ochrony. Teraz.}
{108}{}{Uczyń ze mnie prawdziwego obywatela, jeśli możesz.}
{109}{}{Uczyń ze mnie fałszywego obywatela i daj mi papiery.}
{110}{}{Uczyń ze mnie wyrzuconego obywatela.}
```

```
{111}{}{Zmień moją reputację.}
{112}{}{(Nie działa) Potrzebuję towarzysza w mojej drużynie.}
{113}{}{Nie, nic.}
{114}{}{Po co?}
{115}{}{Uczyń ze mnie łowcę niewolników.}
{116}{}{Uczyń ze mnie dzieciobójcę.}
{117}{}{Nic... po prostu obniż moją karmę o 100.}
{118}{}{Nieważne. Chcę czegoś jeszcze...}
{119}{}{Nie, nic.}
{120}{}{Kogo?}
{121}{}{Marcusa.}
{122}{}{Lenny'ego.}
{123}{}{Vica.}
{124}{}{Myrona.}
{125}{}{Nikogo. Mam inne potrzeby.}
{126}{}{Nieważne. Na razie.}
```

Te dwie postacie oszustów zostały umieszczone w grze, byśmy mogli przetestować reakcje ludzi w danych lokacjach – nigdy nie zamierzaliśmy implementować ich do wersji ostatecznej. Pamiętam pisanie Cheta – i naprawdę był on bardzo użyteczny. Zauważ, umiejętności oraz wyobraźnie wplecione w każdą linijkę tekstu Cheta, to czysty kunszt, dzięki czemu niezauważalnie wtopił się on w środowisko gry, dając potrzebne usługi dla projektantów i testerów. Doprawdy, jest on dziełem sztuki.

Szczerze, nie wiem, czy te skrypty wciąż są w grze. Jeśli tak jest, zalecam nadzwyczajną ostrożność przed ich wykorzystaniem. Mogą przynieść sporo szkód. W zadaniach może zapanować mętlik, z którego Fallout 2 może się nie wygrzebać.

JAK ZA DAWNYCH CZASÓW BYWAŁO

Ausir/Paweł gra nieco ostrożniej niż DJ:

Tak swoją drogą (znowu), widziałeś te zdjęcia? Są w plikach demo FO1, ale nie zostały wykorzystane w żadnej z gier. Według Tima Caina miały być to zalety/wady systemu GURPS, gdy Fallout bazował jeszcze na GURPS.

<http://fallout.scifi.pl/index.php?id=falloutboy.gal&img=artg>

Są zabawne. Przejrzyjcie je, ludzie. Daltonizm, otyłość oraz obrzydliwe personalne nawyki w pełnej krasie!

W ramach nagrody – czy ktoś może mi powiedzieć, które z tych trzech powyższych wad posiada Tim Cain? Dla dodatkowych punktów, możecie również dodać te trzy wady Joshowi Sawyerowi.

PŁEĆ I MUTANTY

Neil ma pytanie w kwestii płci mutantów:

Jak do tego doszło, że mutanty płci żeńskiej nigdy nie były widziane? Nigdy nie słyszałem o ghulach czy super mutantach płci żeńskiej. Czy można je wszędzie spotkać? Czy może zostały zmutowane tak strasznie, że nie da się ich odróżnić?

Oczywiście ghule i super mutanty płci żeńskiej istnieją, lecz wyglądają niemal dokładnie tak samo, jak ich męskie odpowiedniki. W rzeczy samej, nawet Vree nie mogła określić płci super mutantą w jej raporcie autopsyjnym w F1, choć można argumentować to tym, że dzikie psy odgryzły mu dzięciola.

MIESZKANIEC KRYPTY... WCIĄŻ ŻYWI?

Set/Seth ma pytanie o życiu i śmierci:

OK, czy Mieszkaniec Krypty wciąż żyje? Wciąż wspominacie, że opuścił Arroyo, ale nigdy nie usłyszałem nawet słowa, że zginął. To znaczy, FEV wydłuża życie człowieka (super mutanty, ghule). Nie można zaprzeczyć, że Mieszkaniec Krypty został narażony na działanie FEV (również to samo tyczy się Wybrańca, gdy ten przebywał w Mariposie) podczas załatwiania sprawy z armią Mistrza. Tak więc jest jak najbardziej możliwe, że Mieszkaniec Krypty wciąż żyje i kopie tyłki? Czy jest to zbyt niemądre, by to rozważać?

PS. Możecie nazywać mnie Set. Z jakichś niewyjaśnionych powodów wszyscy moi najbliżsi kumple tak robią. Bydlaki.

Mało prawdopodobne, że on/ona wciąż żyje, ale nikt naprawdę nie wie, co się z nim/nią stało. Po prostu dajcie biednemu Mieszkańcowi święty spokój, okej?

WIĘCEJ PYTAŃ O BRACTWO STALI

Cameron jest w trakcie dołączania do Bractwa Stali i ma kilka pytań:

a) Skąd można się dowiedzieć, że pierwsi żołnierze Bractwa pochodzili z Bazy Wojskowej?

Jest to na jednym z holodysków, które można znaleźć w Bractwie Stali lub Bazie Wojskowej³³ („Dziennik Kapitana Maxsona”) – opisuje on, co stało się po decyzji Maxsona o dezercji z Wojsk Stanów Zjednoczonych w Mariposie.

b) Czy główna baza Bractwa była pierwotnie jakimś rodzajem schronu? Jakoś trudno uwierzyć, że sami ją zbudowali.

Pierwotnie był to rządowy/ochronny bunkier/baza, o nazwie Lost Hills.

c) Możesz mi nieco opowiedzieć o Bractwie w czasach Fallout 2? Ja zawsze przyjmowałem, że główna baza rozwinęła się na powierzchni, a posterunki zostały rozmieszczone w RNK.

Mniej więcej tak jest. Ostatnie wieści z południa donoszą, że Bractwo jest wciąż scentralizowane przy bunkrze Lost Hills, lecz ma nasłuchujące posterunki, inne bunkry oraz bazy rozsiane po pustkowiach.

d) Czy Bractwo Stali przejęło Navarro po zniszczeniu platformy wiertniczej?

³ Nie pamiętam dokładnie, który to był. Jeśli PAMIĘTACIE, dajcie mi znać, a ja dam wam jakiś rodzaj nagrody, zawierający wasze imię napisane fikuśną czcionką

Nikt nie wie co stało się z bazą w Nawarro po zniszczeniu Enklawy. Jest mało prawdopodobne, że BS zdołało wejść w jej posiadanie po wydarzeniach z F2. Nie dysponowali znacznymi siłami na północy po zakończeniu F2. Jednak byłoby nią zainteresowani – choć ponieśliby poważne straty.

e) Kto wpadł na pomysł z sterowcami na starcie Fallout Tactics? Bo był... coś... do bani.

Zabij mnie – niewiele wiem o FOT. Ale popytam.

f) System z FOT nigdy by nie zadziałał. Nowi rekruci pochodzą z wiosek, ale ich mieszkańcy nienawidzą Bractwa. Jeśli nawet jakaś wioska zdecydowała się opuścić Bractwo, zostałaaby zaatakowana, a żołnierze wznęciłiby bunt. Nie upłynęłoby wiele czasu zanim kolejne wioski opuściłyby unię, co doprowadziłoby do wojny domowej. Nie czepiam się, po prostu któregoś dnia mnie oświeciło. (Swoją drogą, to ciekawy pomysł na sequel).

Można by sprzeczać się z każdym ze stanowisk, lecz nie uważam, że ten system nie działałby. Powtarzam, moja wiedza o Fallout Tactics jest mierna, więc niczego nie mogę być pewien. Pasuję z odpowiedzią na twoje pytanie.

WIĘCEJ ODPOWIEDZI NA TEMAT B.S.

Greg jest w trakcie dołączania do Bractwa Stali, dostał trochę wsparcia:

W aktualizacji nr 8 zaakceptowałeś poprawkę, której nie musiałeś. Odnoszę się do momentu, gdy przyznałeś:

„Masz rację – określona liczba członków rady wyklucza stanie się Starszym tylko z powodu wiekuowości” (str. 16)

To się w ogóle nie trzyma kupy – czemu po prostu nie jest to kwestią tego, że czterej najstarsi członkowie Bractwa są Starszymi? (Prawdopodobnie, z wysokim Starszym, będącym spadkobiercą dziedzictwa pozycji rodziny Maxsonów albo wybranym spośród rady.)

Podążając twoim tokiem myślenia, wygląda na to, że wymagane jest konieczne minimum wieku dla objęcia statusu Starszego, czyli na przykład: każdy paladyn po pięćdziesiątce staje się automatycznie Starszym, czy coś w tym stylu. Ale to wcale nie musi być tak – w końcu relacje „starszeństwa” są zależne.

Tak czy siak, jest to pomniejsza kwestia, lecz chciałem zwrócić uwagę, że tytuł „Starszego” powinien sugerować, że został zdobyty bardziej na podstawie wieku niż w trakcie wyborów lub wyznaczenia.

Dzięki, **Greg**.

WIĘCEJ ODPOWIEDZI NA TEMAT B.S. 2

Chciałbym dopracować nieco odpowiedzi na temat Bractwa. Po pierwsze, plik dialogowy Maxsona z F1 obrazuje kolejność awansu Rycerzy i Paladynów:

„Rycerze robią broń. Jeśli Rycerz jest wystarczająco dobry, może awansować na Paladyna, później na Starszego i tak dalej. W chwili obecnej Rhombus jest dowódcą Rycerzy.”

„Paladyni decydują w kwestiach bezpieczeństwa i aktywności na powierzchni. Pamiętam handel z Hub i wyprawy zwiadowcze dla Starszych. Człowieku, to były czasy.”

Chociaż dyski Vree temu zaprzeczają – to w końcu patrol Rycerzy odnalazł zwłoki super mutanta na pustyni. Mogli wówczas odbywać jakieś ćwiczenia treningowe.

KAGA-GOO-GOO

Paweł Dembowski/Ausir chce wiedzieć, co jest grane z gościem zwanym „Kaga” w tablicach spotkań Fallouta 2 (**Petruschka**, znowu ma to samo pytanie, co jest dziwne – skończcie z tym, panowie!):

Oto seria spotkań z kolesiem z Arroyo, zwanym Kaga, które znalazłem w plikach master.dat.

Odpowiedź: z założenia miał być to „rywal” i miałeś go spotkać podczas gry, zgodnie z opisem, którym znalazłem:

Kaga

Kaga jest początkującym bandytą. Gracz napotyka Kagę podczas gry w różnych spotkaniach losowych z grupami o charakterze rabunkowym.

Kaga ma więcej niż średni poziom punktów wytrzymałości i akcji. Gracz nie powinien móc zabić go od razu. W pierwszych czterech obszarach spotkań Kaga z łatwością ucieknie graczowi.

Kaga jest postacią rozwijającą się i będzie rósł w siłę i zwiększał umiejętności wraz z wizytami gracza w coraz trudniejszych obszarach gry.

Jeśli gracz napotka Kagę w, powiedzmy, trzecim obszarze spotkań z Kagiem, odtąd nie spotka Kagi w pierwszym i drugim obszarze.

Obszar Spotkań 1

Nazwa Obszaru: ARRO

Nazwa Obszaru: ARROK

Nazwa Spotkania: Wyrzutkowie

Typ Sylwetki: Prymitywny Mężczyzna

Ekwipunek: 5 Włóczy (plecak zawiera 1 Super Stimpak, 1000\$)

PW: 100

Kaga ucieknie po otrzymaniu jednego ciosu. Kaga posiada 12 punktów akcji. Średnią umiejętność Rzucania – trafia w około 70% przypadków

Atak

Ja powinienem być Wybrańcem!
Jak śmiano wyrzucić mnie z plemienia.
Zemszczę się na tobie!
Kaga odeśle cię na drugą stronę.

Ucieczka

Jeszcze się spotkamy!
Jeszcze nigdy nikt mnie nie pokonał!
Poświęcę siebie twojej destrukcji.

Set kagamet=yes
If player kills Kaga set Kaga=dead

Obszar Spotkań 2

Nazwa Obszaru: BAND

Nazwa Obszaru: MOD

Nazwa Spotkania: Bandyci

Typ Sylwetki: Mężczyzna Pancerz Skórzany

Ekwipunek: Pistolet 14mm, amunicja (plecak zawiera Karabin Szturmowy – pusty, 250\$)

PW: 200

Kaga ucieknie po utraceniu 75 punktów wytrzymałości. Kaga posiada 12 punktów akcji.
Słaba umiejętność Broni palnych – pudłuje w 90% przypadków.

Atak

If kagamet=yes To ostatni raz, gdy się spotykamy.
Po tym jak cię zabiję, zrównam z ziemią Arroyo.
Poczuj gniew Kagi!
Jestem wielki Kaga!
Wszyscy się mnie boją.
Kaga zatrzyma twoją głowę jako trofeum.
Poddaj się, a zginiesz szybko.

Ucieczka

Jeszcze tu wrócę!
Nie zabijesz wielkiego Kagi!
Masz szczęście, Kaga ma sprawy do załatwienia gdzie indziej.
Spotkamy się ponownie.

Set kagamet=yes
If player kills Kaga set Kaga=dead

Obszar Spotkań 3

Nazwa Obszaru: RAID

Nazwa Obszaru: RDRC

Nazwa Spotkania: Jeźdźcy

Typ Sylwetki: Mężczyzna Pancerz Metalowy

Ekwipunek: Karabin Szturmowy, amunicja (plecak zawiera Działo Obrotowe – brak amunicji, 500\$)

PW: 250

Kaga ucieknie po 100 punktów wytrzymałości. Kaga posiada 12 punktów akcji.

Słaba umiejętność Broni palnych – pudłuje w 80% przypadków.

Atak

If kagamet=yes To znowu ty!

If kagamet=yes Męczą mnie nasze ciągle spotkania.

Wybraniec, bleh.

Zakończmy to.

Pożałujesz, że w ogóle usłyszałeś imię Kaga!

Moje umiejętności wzrosły od ostatniego spotkania.

Ucieczka

To staję się złym przyzwyczajeniem.

Kaga musi jeszcze potrenować.

Kaga powróci.

Set kagamet=yes

If player kills Kaga set Kaga=dead

Obszar Spotkań 4

Nazwa Obszaru: NRK

Nazwa Spotkania: Maruderzy

Typ Sylwetki: Mężczyzna Pancerz Bojowy

Ekwipunek: Działko Obrotowe, amunicja (plecak zawiera Karabin Laserowy – brak amunicji, 1000\$)

PW: 300

Kaga ucieknie po 100 punktów wytrzymałości. Kaga posiada 12 punktów akcji.

Broń ciężka – pudłuje w 65% przypadków.

Atak

If kagamet=yes Tym razem jest przygotowany.

Wybraniec nigdy nie powróci do Arroyo!

Kaga cię zmiażdży!

Kaga nikogo się nie boi!

Stój spokojnie, żeby Kaga mógł oddać dobry strzał.

Ucieczka

Jeszcze się spotkamy!

Nie po raz ostatni widzisz Kagę.

Kaga zdecydowanie potrzebuje więcej ćwiczeń.

Set kagamet=yes

If player kills Kaga set Kaga=dead

Obszar Spotkań 5

Nazwa Obszaru: FRAN

Nazwa Obszaru: FRAN2

Nazwa Spotkania: Najemnicy

Typ Sylwetki: Mężczyzna Pancerz Wspomagany MKII

Ekwipunek: Laser Gatlinga, 3 Granaty Plazmowe, 5 Stimpaków, Małe Ogniwo Energetyczne (plecak zawiera Karabin Pulsacyjny, 5000\$)

PW: 350

Kaga będzie walczył do śmierci. Kaga posiada 12 punktów akcji.
Broń energetyczna – pudłuje w 50% przypadków.

Atak

If kagamet=yes Męczy mnie ten pościg. Zakończmy to.

If kagamet=yes Po raz ostatni spotykasz Kagę.

Nie możesz się równać z Kaga.

Nie mogę się doczekać, aż wyślę cię na tamten świat.

Byłeś godnym przeciwnikiem.

If Karma good Ta część pustkowi nie potrzebuje takiego lalusia jak ty.

If Karma bad Gdy cię zabiję, będę największym postrachem tej części pustkowi.

Nie mogę się doczekać powrotu do Arroyo... żeby je spalić.

Kaga stanie się sławny po zabiciu ciebie.

Ucieczka

Kaga nie ucieknie z tej walki.

Kwestie Gracza

Te kwestie pojawiają się tylko raz, gdy gracz napotyka spotkanie losowe z Kaga.

Obszar 1 – brak kwestii

If kagamet=yes Obszar 2 – To znowu ten Kaga!

If kagamet=yes Obszar 3 – A więc znów się spotykamy, Kaga.

If kagamet=yes Obszar 4 – Wynoś się, Kaga!

If kagamet=yes Obszar 5 – Kagaaaaaaa!

Wnioskując, na podstawie tego dialogu, Kaga był członkiem plemienia Arroyo i z trudem znosił decyzję, że gracz został Wybrańcem zamiast niego.

To wszystko, co wiem.

POZDROWIENIA Z ROSJI

Andrej ma kilka pytań:

Nazywam się Andrej i pracuję nad tłumaczeniem twojej Biblii Fallouta na język rosyjski. Chcę ją nie tylko przetłumaczyć, ale również połączyć wszystkie aktualizacje w jeden artykuł. Dlatego więc potrzebuję waszego pozwolenia na rekonstrukcję oryginalnego tekstu.

Mam również kilka pytań dotyczących twojej Biblii:

1. W Biblii Fallouta napisałeś że „wszystkie osoby ze zdolnościami parapsychologicznymi zostały oficjalnie usunięte z gatunku kiedy Katedra została zniszczona w ogniu wybuchu jądrowego,” ale dalej „pytanie o Bractwo Stali – skąd wiedzą, jak się nazywa mój bohater??? :) Mają zdolności parapsychologiczne, potrafią czytać w myślach, konsumować ludzkie istnienia, pochłaniać ich myśli i łączyć się neurologicznie z komputerami jak Mistrz. Żadna tajemnica nie jest przed nimi bezpieczna” Czy to oznacza, że osoby ze zdolnościami parapsychologicznymi z Katedry nie były ostatnimi?

Cześć, Andrej. Przede wszystkim, dzięki za tłumaczenie – to nie jest taka prosta sprawa. A teraz odpowiedzi na twoje pytania:

To był żart. W zasadzie wypisałem wszystkie moce, które posiadał Mistrz (i bazując na tym, jeśli znowu usłyszę kolejną naukową debatę o tym, co jest „realistycznie” możliwe lub nie w świecie Fallouta, to Mistrz sprawia, że taka dyskusja jest bezzasadna). Żadne osoby z takimi zdolnościami nie przeżyły eksplozji Katedry.

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

W każdym bądź razie, jest szansa, że dwa inteligentne szpony śmierci przetrwały i przedłużyły gatunek. Zdaję sobie sprawę, że obydwójce to samce, ale to nie stanowi problemu. Gdy były modyfikowane przez Enklawę, gen inteligencji został określony na męski i dominujący. Oznacza to, że z połączenia każdego inteligentnego samca z nieinteligentną samicą zrodziłoby się inteligentne potomstwo. Kto więc mówi prawdę? Przy okazji, w FOT było pełno gadających szponów śmierci.

Ta ostatnia aktualizacja jest prawidłowa. Nie ma więcej gadających szponów śmierci po F2.

I kilka moich pytań: W jednej ze swoich aktualizacji podaliście następujący link: <http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>, który jest stroną gry Pen and Paper. Czy dokumentacja na tej stronie jest prawidłowa? Jeśli tak, to mam pytanie co do artykułu dotyczącego Enklawy. Napisano tam: „Platforma Wiertnicza Poseidon była tylko powierzchnią podwodnego miasta Hydropolis. Hydropolis zostało zaprojektowane dla dużej ilości ludzi (podejrzewam, że ok. 800.000). Jeśli to prawda, to oznacza to, że platforma wiertnicza w F2 to NIE jest Hydropolis, a jest jedynie „górną częścią podwodnego miasta zbudowanego przed wojną, nazwanego Hydropolis, które jest stolicą Enklawy. Możliwe jest więc, że zniszczenie Platformy Wiertniczej na końcu F2 nie zniszczyło całej Enklawy, a jedynie odcięło do niej dostęp... chwilowo.

Informacje na stronie Fallout pen-and-paper game są świetne, ale niektóre materiały zawarte w książkach są stworzone przez fanów i nie były zawarte w grze. To jednak całkiem fajna sprawa i jeśli ktoś ich nie sprawdzał, niech rzuci na nie okiem.

Drugie pytanie: 2077 jest rokiem dość odległym, może więc jakieś programy kosmiczne zostały wdrożone? Mam na myśli bazę na księżycu, czy coś w ten deseń.

Przyszłość i Programy Kosmiczne: Tak, to jest możliwe. Sputnik (i strach przed nim) i wyścig kosmiczny były bardzo w stylu lat 50. (i wczesnych 60.).

I ostatnie pytanie: w FOT widziałem, że niektóre Super-Mutantów pracowały nad rozwiązaniem problemu dotyczącego ich bezpłodności. Czy powiodło im się?

Problem bezpłodności super-mutantów w FOT: Nie wiem wiele o FOT, ale nie chciałbym, żeby super-mutantom się powiodło, ponieważ fakt, że istnieją tylko przez jedno pokolenie wydaje mi się fajny.

MAŁY NICKY

Nicky ma kilka pytań:

1. W grze Fallout 1 można porozmawiać z Haroldem w hubie. Jeśli spytasz się o jego historię odpowiada, że on, Richard Grey i paru innych ludzi poszło do Bazy Wojskowej by zabijać mutanty. Kiedy jednak oberwali po tyłkach, Harold zemdlął i obudził się koło kadzi z F.E.V.

Następnie powiedział, że kiedy został znaleziony na pustkowiach, zmienił się i był to efekt czegoś z bazy. Dlaczego nie zamienił się w mutantą?

Jest mutantem – FEV zamieniło go.

2. Ile lat ma Harold? W F1 powiedział, że żył, gdy zrzucono bomby. Zgaduję, że ma około 35 lat. F2 dzieje się w 2241 roku, a wydaje mi się, że bomby zrzucono w 2077 roku?? Miałby więc 164 lata. Prawda? Jeśli nie, to ile ma lat?

Nikt nie wie ile lat ma Harold – nawet on sam.

3. W F1 w krypcie Mistrza można znaleźć postać posiadającą zdolności parapsychologiczne o imieniu Moore. Opisany jest jako „niechlujnie wyglądający gość.” W F2, w krypcie miasta spotykamy Thomasa Moore’a, który również opisany jest jako „Niechlujny.” Czy to przypadek?

To nie jest przypadek. Obydwaj byli najprawdopodobniej nazwani po osławionym, niechlujnym artyście Interplay, który nazywa się Chad Moore, i który ciągle próbuje być tak fajny, jak ja, ale nie udaje mu się, bo jest zbyt niechlujny.

4. Czy w filmiku otwierającym do F2, to coś obok starszej to duże Bongo?

Tak. Wielkie podziękowania należą się artystycznemu bohaterowi Fallouta, Scottowi Rodenheizerowi.

5. W Gecko można poprosić Wooza o opowiedzenie historii. Opowiada on o latającej głowie w piekle, która lata wokoło. Uważa to za przeżabawne. Skąd wziął się pomysł na tą historię? Był to jakiś żart programisty?

Gdy gra była w trakcie tworzenia, to głowa ta znajdowała się w niej i latała wokoło, robiąc różne rzeczy. Wydaje mi się, że nazywała się „Odciętą Głową.” Nie ujrzała jednak światła dziennego. Gdy został wydany *Torment* i zwieriał w sobie latającą głowę, „Wooz” zagroził, że pozwie mnie na milion dolarów.

6. Słyszałem gdzieś, że można dostać szósty palec u stopy w toksycznych jaskiniach. Czy to prawda?

Musisz wejść do toksycznej mazi bez żadnych gumowych butów na sobie, wtedy po pewnym czasie zaczniesz ci wyrastać szósty palec, który można amputować w Kryptopolis i nosić potem przy sobie.

7. Gdzie znajduje się 5 wydanie Kociej Łapy?

Wydanie 5 Kociej Łapy jest dostępne tylko wtedy, gdy przyniesiesz 10 egzemplarzy Kociej Łapy do Miss Kitty w New Reno. Gdy dasz jej dziesiąty egzemplarz, ona daje wydanie 5 Kociej Łapy.

8. W F2, w przewodniku strategicznym znajduje się „easter egg.” Gdzie on jest?

Znajduje się w piwnicy w New Reno Arms, za jedną ze stert złomu.

TE PRZEKLĘTE OGNISTE GEKONY

Alex Lim/Alexsi Trzynasty chciałby wiedzieć:

Chciałem spytać, dlaczego ziejące ogniem gekony nie mogą być oskórowane?

Według jednego z głównych designerów F2, Matta Nortona, jest to bug. Nie miało to żadnego ukrytego znaczenia.

KILKA PYTAŃ OD REDD NMMO

Kilka pytań od Redd Nmmo

Redd, który jest Kanadyjczykiem, ma kilka komentarzy i pytań. Najpierw jednak zwrócił uwagę na to, jak powinno się do niego odnosić.

Ok, a więc przede wszystkim nick brzmi red_nmmo – R E D – N M M O. Nie, żeby miało to znaczenie, ale gdy ktoś używa mojego nicka, to wolę być nazywanym „Red!”.

PROSZĘ ODNOSIĆ SIĘ DO MNIE JAKO RED! i/lub SEBASTIEN CAISSE

(Prosiłeś, żeby napisać te nazwy Caps Lockiem, żeby twoje oczy na pewno tego nie przegapiły...)

Jasna sprawa, „Redd.”

Druga sprawa, proszę powstrzymać się od wysyłania tipsów... Jest to irytujące, bo co najmniej 95% tipsów było omówionych już w większości solucjach. I znowuż, odnosząc się do tego, co napisał Per Jorner (ktoś, kto przysłał kilka pytań), mam nadzieję, że zajrzałeś w tą solucję (<http://user.tninet.se/~jyg699a/fallout2.html>), jako że jest najbardziej kompletna i odpowiada na wiele niewyjaśnionych wcześniej pytań (i na dodatek ja sam odpowiedziałem na wiele z nich :)). Każde pytanie dotyczące gry ma tam odpowiedź, więc gdy ludzie pytają o wskazówki/cokolwiek, możecie odsyłać ich do tej strony – i do licha, czemu by nie wstawić odnośnika do niej w biblii?

Twoja „kontrola umysłu” zadziałała. Ludzie, jeśli chcecie spojrzeć na solucję zawierającą wiele szczegółów, to możecie wejść na powyższy link. Nie sprawdzałem go. Możliwe, że otworzy się strona z viagrą czy czymś takim.

Po trzecie, o NPC „party.txt”.

– **Samochód:** Samochód jest użyty jako NPC, który za tobą podąża.

Redd ma rację, nawet jeśli jest Kanadyjczykiem.

– **Maria:** Powinno być Miria. Trudno mi powiedzieć, czy to tylko literówka, czy jej poprzednie imię, ale tak właśnie jest napisane w pliku...

No i proszę.

– **Doc:** Naprawdę nie wiem, ale mam przeczucie, że jest to doktor znaleziony w Krypcie 15. Nie ma na to dowodów, ale po oczyszczeniu V15 wydaje się taki samotny! Wydaje mi się, że mój żeński PC ma na niego naprawdę ochotę. *update* Patrząc na PID znaleziony wyżej (16777378) usuwając 16777216 (0x1000000) daje nam 162. Patrząc na 162 w pro_critters.msg magicznie otrzymujemy -> Doc Jones. Wymiatam (Uwaga: tą techniką można również znaleźć pozostałych NPC, sprawdziłem to :)). Użyłem następnie Mapper2 (Dimsa) i miejsca ich występowania się zgadzają z mapą.

Szacunek dla tego kolesia.

– **Kurczak:** Cholera, to easter egg... A myślałem, że odnosi się do „kurczaka” w Modoc...

Możesz mieć rację. Sprawdź to z Jasonem Suinnem.

– **Karl:** Tak, to ten Karl w Norze z Modoc... (sprawdziłem to tak, jak w przypadku Doca). Myślę, że pierwotnie musieliście przywrócić go do Modoc – coś, co podejrzewam, że musieliście zrobić z Jonnym i chronić go/ich jednocześnie, jako że może również dołączyć do zespołu...

Po czwarte, mam jeszcze inne sprawy, ale jest już późno i zapomniałem o nich i robi się zbyt późno. I dlaczego nie dostałem małego, ładnego rendera za wygranie konkursu z bilą nr 8! No tak, ONI dostają wszystkie fajne rzeczy!

::Wywracanie oczami::



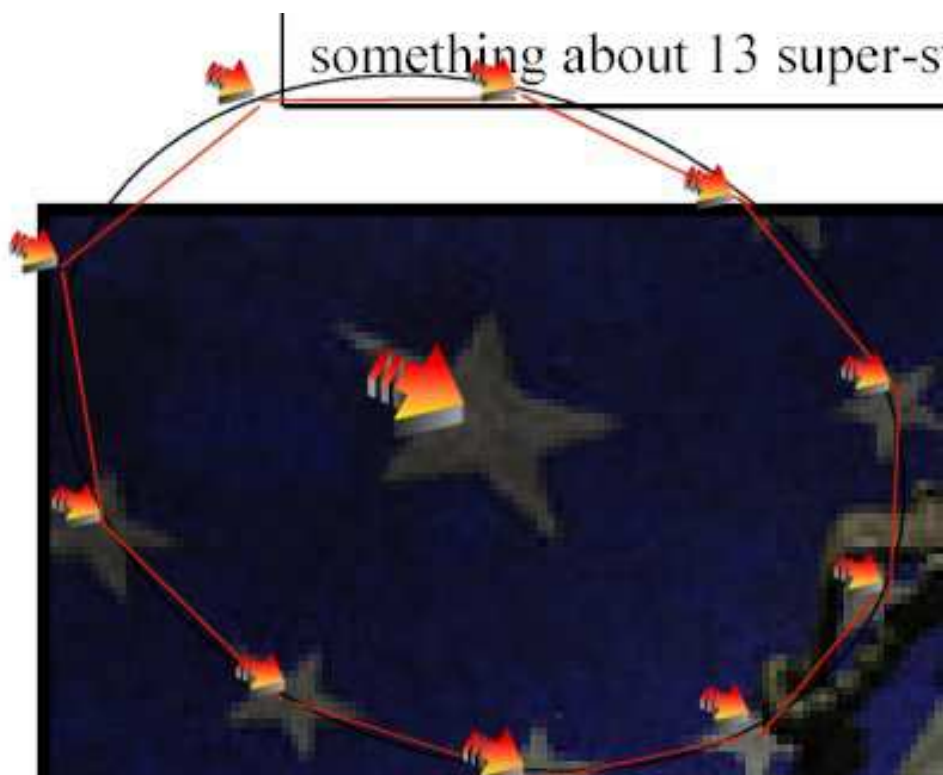
O tak. Palec u nogi. Żeby się trochę przyczepić – nie daje on oficjalnie żadnego obrażenia od trucizny, a poziom trucizny powinien wzrastać, mimo to poziom punktów życia wzrasta do maksimum (i jednocześnie do normalnego poziomu punktów życia.)

Niech będzie to na zawsze zapamiętane, że fani Fallouta biegną łeb w łeb z fanami Star Treka w maratonie szaleństwa.

Dodatkowo – jako że to ty zaprojektowałeś New Reno – to odniesienie było w rzeczywistości do tych starych dobrych gier Sierra, prawda?

Możliwe. Ale myślę, że mogłoby to być odniesienie do gier Infocom, jako że grałem w wiele z nich.

„Redd” chciałby również nieśmiało pokazać, że flaga Fallouta ma JEDENAŚCIE gwiazd, a nie TRZYNAŚCIE, a więc tak, jestem całkowitym i absolutnym kretynem. Wysłał mi nawet diagram, ponieważ wydaje mu się, że ma kupę wolnego czasu, więc jeśli szef Redda czyta to, to niech zwróci na to uwagę i podwoi mu jego robotę.



Dla dalszego czepiania się szczegółów, jeden z waszych tytułów brzmi „od 13 do 31”, z „8 odpowiedziami na pytania”. Jak ostatnio sprawdzałem, to 13 i 8 daje 21, a nie 31... Czy może coś mi umknęło?_____Red!

– Sebastien Caisse

Tak, Panie Mądralo. Miałem na myśli to, że zaczynasz w Krypcie 13 w Fallout 1, a on dał mi 31 pytań, z których odpowiedziałem na 8. To nowa matematyka, ale jeśli bardzo mocno zmrużysz oczy, może znajdziesz w tym sens, jeśli czujesz się do tego zobowiązany. Jezu, mam nadzieję, że nie wszyscy Kanadyjczycy są tacy, jak ty. (zdanie napisane niewidzialnym atramentem – przyp. tłum.)

WYWIAD: DAJĄC JESSOWI HEININGOWI „13”

Zamierzam spróbować przeprowadzać wywiady z członkami zespołów pracujących nad Falloutami 1 i 2 (i jeśli mi się poszczęści, także *Wasteland*) w przyszłych aktualizacjach.

Jess Heinig jest programistą, który został pozyskany do zespołu, by pomóc przy Falloucie 1 i jest odpowiedzialny za całkiem spory kawałek gry, łącznie z Zaxem i faktem, że mogliście mieć towarzyszy w Fallout 1.

Wyłożyłem mu „Trzynastkę” (pytań), a tu są jego odpowiedzi. Zapnijcie pasy.

1. Przedstaw się. Kim do cholery jesteś?

Jestem Jess Heinig. To przecież mówi nazwa sekcji z wywiadem, co? To coś przecież ma nagłówek, czyż nie? A może jesteś jakimś leniwym draniem?

Przy Falloucie stawiałem pierwsze, chwiejne jeszcze kroki w projektowaniu gier, potem ruszyłem dalej, by spędzić około trzech i pół roku na robieniu sieczki w White Wolf. Ostatnio przytoczyłem się z powrotem do Kalifornii, by pracować dla Decipher nad grą RPG w uniwersum Star Treka. To znaczy, że często zdarza mi się odwiedzać studio Paramount i tym samym, że właściwie jestem największym maniakiem.

2. W jaki sposób ktoś taki, jak TY, rozpoczął pracę przy Falloucie?

Desperacja.

Nie, nie moja, w Interplay.

W skrócie, Fallout był w tym czasie wciąż oparty o system GURPS. Znałem GURPS. W college’u zajmowałem się informatyką. Napisałem w C++ krótki program generujący postacie i zanieśliśmy go do Tima Caina (projektanta projektu).

Prawidłowo wprowadziłem `int main(void)` zamiast `void main(void)` w głównej funkcji. Dostałem robotę.

3. Ta, dobra, ale co zrobiłeś przy Falloucie?

Rzeczy i... takie tam. Głównie to, co dawało ci doświadczenie, albo postacie asystujące w rozwoju fabuły tudzież służące informacją. Coś takiego jak oskryptowanie postaci w Krypcie 13, Złomowie, Audytum, Blasku i Bazie Wojskowej. Spotkania losowe. Jeśli „coś” znalazło się w tych obszarach i rozmawiało z tobą, strzelało do ciebie albo błąkało się wokoło, zapewne ja oskryptowałem część lub całość tego, co to „coś” robiło. Wszystkich członków drużyny – chociaż nie bardzo byliśmy przygotowani, by implementować jej członków.

4. Co było najbardziej lubianą rzeczą, miejscem lub przedmiotem, nad którym pracowałeś w Falloucie?

ZAX, pseudo-inteligentny komputer w Blasku był moim ulubionym malutkim dzieckiem. Pomysł przyszedł z antycznej, pożółkłej dokumentacji projektowej do wczesnego szkicu Fallouta, który został znaleziony w skrzyni strzeżonej przez orka czy coś. Było tam odrzucone nawiązanie do komputera, który prowadził rozmowę z postacią gracza, więc napisałem dialog. Imię ZAX było, oczywiście, hołdem dla VAX, człękkształtnego robota z Wasteland.

Wśród ulubionych rzeczy, tuż za liderem, byli członkowie drużyny. Tak naprawdę silnik gry nie posiadał wsparcia dla drużyny i jej członków, zaś zespół projektujący nie miał zbyt wiele pobudek, by je dodać (ani też nikt nie sądził, że było to wykonalne). Napisałem skrypt dla Iana, POTEM pokazałem go Timowi Cainowi. Osiem milionów błędów później, mieliśmy „funkcjonalnych” członków drużyny, którzy strzelaliby ci w plecy.

5. Co było najmniej lubianą rzeczą, miejscem lub przedmiotem, nad którym pracowałeś w Falloucie?

Bugi.

Poważnie. Najgorsze w bugach były błędy w kodzie jądra.

Czasem zdarzały się wywołania funkcji, które nie działały prawidłowo i powodowały wywalenie z gry. Jeśli ich źródła były w twoim skrypcie, to cała wina spadała na ciebie. . . nawet, jeśli była to funkcja, której nie napisałeś, do której nie miałeś dostępu i nie mogłeś naprawić. Nie było innego wyboru jak założyć takiemu programiście headlocka (popularny „krawat” – przyp. tłum.) i siłą wycisnąć z niego* kod, niczym sok ze zjełczałej rzepy.

O tak. Był też taki mały epizod z jedną postacią, używającą określenia „Orientalny” w odniesieniu do innej postaci. Pewnie, we współczesnym świecie i czasach uświadamiamy ludzi mówiących per „Azjata”. Z pewnej jednak przyczyny ten mały fragment politycznej poprawności został wymuszony także w tekście w samej grze. Czemu postać gracza nie może być niepoprawna politycznie, albo w oczywisty sposób zła, nie wiem. W szczególności, jeśli gra pozwala ci na nafaszerowanie dzieci narkotykami aż padną, a następnie wysadzenie w powietrze ich zwłok przy pomocy dynamitu. I nie możesz powiedzieć „Orientalny”? WTF?

*Dla tych, którzy zakładają, że w tym miejscu wyrażam seksistowskie poglądy przez zastosowanie męskiego zaimka w mojej wypowiedzi, chciałbym tylko podkreślić, że w zespole pracującym nad Falloutem 1 nie było ani jednej programistki.

6. Jakies sekrety czy rzeczy będące na dalszym planie, które trzymałeś w ukryciu, a którymi chciałbyś się podzielić?

Jeśli masz postać z inteligencją na poziomie 10, masz znikomą szansę wygrania z ZAX-em w szachy. Jednakże, jest to eksperyment, którego wynik jest z góry przesądzony. Pokonanie go zajmie ci tak dużo czasu, że gdy wreszcie tego dokonasz, efekty działania uprzednio zażytego Rad-X przeminą. Gdy wstaniesz od szachów, zachwiejesz się i przewrócisz martwy od mega dawek promieniowania występującego w Blasku. Są takie dni, kiedy jestem złym człowiekiem.

W sprawie sekretów z dalszego planu, nie miałem szansy na umieszczenie wielu wielkanocnych jaj... poza, oczywiście, obligatoryjnymi odniesieniami do popkultury, które stały się tak powszechne, że jeden z nich był wart nawet doświadczenia w Falloucie 2. Tycho (członek drużyny) był, jak sugeruje tło jego postaci, pustynnym strażnikiem – kolejne odniesienie do Wasteland. O, i we wcześniejszej wersji Blasku znalazły się dwie małe, prawie schowane rzeczy... nie mam pewności, czy dotrwały do ostatecznej wersji gry, jako że już jakiś czas nie grałem. Za uszkodzonym, wypełnionym mazią, podwieszanym zbiornikiem było ciało obcego z wielką głową. Obok niego znajdowało się biurko, a w nim notatka. Brakowało na niej jakoś co trzeciej litery, ale jeśli rozszyfrowałeś, co mówi, mogłeś dowiedzieć się, że było to powiadomienie o ewakuacji podpisane przez Dianę Scully (z serialu i filmu „Archiwum X” – przyp. tłum.).

7. Czy stworzyłeś coś, co nie trafiło do końcowej wersji gry?

Przeczytaj wcześniej wymieniony fragment o Blasku.

W porozumieniu z paroma osobami w QA (dział zarządzania jakością – przyp. tłum.) opracowywałem pomysły na mapy i zadania, w oparciu o wczesną dokumentację projektową. Dokumenty dotyczące Fallouta nieustannie ewoluowały i czasami dana wersja dokumentacji mogła zawierać wielką, merytoryczną dziurę, przez co trzeba było wracać do wcześniejszej kopii, by znaleźć więcej dziur i surowych pomysłów dla danej lokacji. Pierwotnie poza Khanami miały istnieć jeszcze dwie plemienne grupy najeźdźców – Żmije i jakaś inna grupa, której nazwa mi uciekła. Mieliśmy taki pomysł opracowany dla Żmij, by byli zlokalizowani w rozpadlinie w kanionie, z paroma poobijanymi wagonami i wozami kempingowymi i rozwijającym się czymś w rodzaju kultu czczącego węże. Planowane było zadanie, w którym gracz mógłby stać się honorowym członkiem gangu Żmij, przejść przez pieczarę z węzami i zdobyć perka Wężożerca za darmo. Niestety, nie mieliśmy czasu na stworzenie mapy lokacji.

Długo i zawzięcie walczyłem także o inną wersję Audytum, ale nie byłem tak naprawdę w załodze starszym projektantem, a Leonard Boyarsky miał w głowie konkretny pomysł, który wyewoluował w to, co znamy z finalnej wersji. Mapy wyglądałyby podobnie, ale duża część fabuły dla tego obszaru byłaby całkiem inna.

8. Jakież osobiste opowieści z okresu procesu produkcyjnego, jakimi chciałbyś się podzielić?

Cóż, było całkiem głośno o tym, że trzeba mieć przynajmniej 18, by pieprzyć Mistrza...

Macki, no wiesz...

Pamiętam, jak uczyłem się zalety (rozumianej jako cnota – przyp. tłum.) TESTOWANIA. Wreszcie rozgryzłem, jak ustawiać w skryptach zewnętrzne zmienne i udało mi się chytrze namówić drugiego Jesse’a (programistę) na zakodowanie ich w silniku gry. Jako rezultat tego, uzyskaliśmy możliwość wpływania jednego przedmiotu na drugi. Grupa programistów w zespole rozbijała nad tym swoje głowy przez dosłownie TYGODNIE, starając się dojść do tego, by użycie terminalu komputerowego przed Kryptą 13 powodowało otwarcie się wrót krypty, jako że były to dwa oddzielne obiekty. Odkryłem, jak powiązywać ze sobą zewnętrzne zmienne, zakodowałem skrypt i pobiegłem do Leonarda Boyarsky’ego. Oj byłem głupi, że nie skopiowałem skryptu do nadrzędnego pliku... to jest, spisałem wszystko tak, by zadziałało, potem zapomniałem umieścić to we właściwym miejscu. Ależ musiałem wyglądać głupio, gdy powiedziałem: „Mam to!”, nacisnąłem przycisk myszy, postać podeszła, pogrzebała przy terminalu i nic się nie stało.

„Ależ miałem czerwoną twarz”, jak mówili w pracy.

Inną z pamiętliwych dla mnie chwil było decydowanie o wprowadzeniu do gry grupy łowców nagród z perkiem Dzieciobójca. Gorąco debatowaliśmy nad zaletami posiadania i nie posiadania możliwości zabijania dzieci w grze, ja zaś byłem wnioskodawcą kierowanej konsekwencjami rozgrywki – jeśli coś spieprzysz, poniesiesz konsekwencje, jeśli zabijesz dziecko, to ludzie się tak oburzają, że wynajmują łowców nagród, by ruszyli za tobą. Oczywiście, z umiłowaniem nazwałem przywódcę łowców nagród Avellona, by uhonorować Chrisa Avellone, najzabawniejszego projektanta w Interplay.

9. Gdybyś mógł mieć jeden przedmiot z falloutowego inwentarza, co by to było?

REKAWICA WSPOMAGANA! Z okrucieństwem godnym Minsca (postać z serii Baldur's Gate) sprowadziłbym furie sprawiedliwości, miażdżącą głowy czyniących zło oraz nieostrożnych przechodniów.

Albo, o ile chodziło ci oto, czy jest jakiś konkretny przedmiot, za który czuje się odpowiedzialny? W tym przypadku, również rękawica wspomagana. W trakcie rozgrywki postacią nastawioną na walkę wręcz i retorykę doszedłem do wniosku, że nie można wykręcić obrażeń niezbędnych do pokonania przeciwników pod koniec rozgrywki, nawet mając walkę wręcz rozwiniętą do 200%, perki Częstsze TK, Człowiek-demolka i zdolność celowania w wybrane części ciała. Zacząłem więc lobbować za „wspomagaczami walki wręcz”, z których to zaczerpnęliśmy kolczaste kastety i rękawicę wspomaganą (myślę, że tylko dlatego, gdyż w kółko powtarzałem Feargusowi „Rękawica wspomagana”, dopóki wreszcie się nie załamał i nie zadbał o ich umieszczenie w grze).

10. Czym zajmujesz się teraz? Jakie są twoje nadzieje i marzenia na przyszłość?

W obecnych czasach przyszło mi mieszkać w Los Angeles i pracować dla studia Decipher nad komputerową grą fabularną w uniwersum Star Treka. Właśnie przygotowaliśmy i przygotowaliśmy do dystrybucji nową grę, dzięki dziwacznym zmianom w licencji na przestrzeni ostatnich kilku lat. Do obecnych projektów wliczyć można pracę na swego rodzaju mało znanymi książkami źródłowymi, takimi jak Star Treka Kosmici i Statki gwiazdne. Byłem bliski wpadnięcia na Jolene Blalock (Subkomandor T'Pol na Enterprise) jakieś dwa tygodnie temu, co byłoby bardzo złe, jako że pod każdym względem nie jest dużą kobietą i zapewne bym ją zgniótł. Wątpię, by Paramount był zadowolony, gdybym przyprowadził ich miejscowej Vulcance siniaków.

Chciałbym zawodowo podźwignąć moją pracę przy Star Treku i zacząć pisać na potrzeby serialu i filmów. Byłoby to nie tylko bardzo przyjemne, ale mógłbym też zarobić trochę PRAWDZIWYCH pieniędzy.

(I nie mógłbym poradzić sobie gorzej, niż w kilku dotąd opublikowanych powieściach)

11. Czy chciałbyś zostać zapytany o coś związanego z Falloutem, czego nie było na niniejszej liście pytań?

“Jak to jest móc pracować z zespołem Fallouta?”

(Mimo wszystko nie pójdzie ci tak łatwo, jeśli chcesz poznać odpowiedź, musisz faktycznie zapytać.)

12. Gdybyś miał jedno życzenie, jakie ono by było?

Teraz? Ponieważ dzięki temu kwestionariuszowi jestem w falloutowym humorze, byłoby nim życzenie ukończenia Fallouta 3, by cały świat komputerowej rozrywki mógł współuczestniczyć w radości, jaką jest jeszcze więcej Fallouta.

Albo najlepszą kanapkę WSZECH CZASÓW. Jadałem kilka naprawdę dobrych kanapek, ale najlepsza na świecie byłaby w tej chwili czymś naprawdę przyjemnym.

13. Czy jest coś, co zawsze chciałeś powiedzieć w wywiadzie, ale nigdy nie miałeś okazji, by to zrobić?

WALCZCIE Z CENZURĄ! PRECZ Z CZŁOWIEKIEM!

DODATKOWE DROBNOSTKI OD JESSA: ZŁOMOWO!

Jess miał również dodatkowe uwagi odnośnie do Złomowa.

Złomowo było całkiem schizofrenicznym miejscem, gdyż Chris T. przesłał dokumentację projektową, która zawierała jedynie podstawowy konflikt Gizmo/Kilian, zaś wszystko inne było nieukończone. Otrzymałem od niego pewne ogólne zarysy, które miałem wypełnić. Na przykład, „Powinien być konflikt pomiędzy barmanem a jakimś gangiem” zamieniło się to w całą historię z trofeum kręglarskim i Sherry, i innymi takimi. Ja oskryptowałem Ochłapa, ale to Chris T. był tym, który wymyślił jego koncepcję.

Czy wiedziałeś, że... w pierwotnej rozpisce Złomowa „końcowa sekwencja” była odwrócona w stosunku do obecnego wcielenia. To znaczy, w pokazie slajdów na końcu gry, jeśli gracz faworyzował Killiana, oryginalny opis był mniej więcej taki, „Nie mając już Gizma na drodze, Kilian wprowadził swoją wizję bezpośredniej sprawiedliwości do Złomowa. Miasto pozostaje

w porządku, lecz jest małe, jako że podróżnicy trzymają się z dala od jego sztywnej wrażliwości”, a obraz w tle za Killianem przedstawiał szubienicę ze zwisającymi z niej cieniami martwych ludzi. Jeśli gracz okazał przychylność Gizmo, tekst głosił, „Pod przywództwem Gizmo Złomowo staje się ośrodkiem handlowym i wypoczynkowym, do którego ludzie przejeżdżają wiele mil, by zasmakować hazardu, wydać pieniądze i cieszyć się sobą przy względnym poziomie bezpieczeństwa. Gizmo czyni miasto prosperującym, lecz zdrowym, jako że nie ma żadnego celu w umniejszaniu własnego dostatku. Mieszkańcy miasta stali się bogaci i sławni”, z obrazkiem w tle ukazującym Złomowo przypominające kasyna z Reno, z elektrycznością i czystymi ulicami, wolnymi od handlarzy narkotyków i hołoty mogącej zagrozić działaniom Gizmo. W ostatniej chwili nasz dział marketingu zdecydował, że musimy „sprzyjać dobru i karać zło”, więc sekwencja została zmieniona na znaną obecnie.

DODATKOWE DROBNOSTKI OD JESSA: CELT PATRYK!

Jess miał ponadto dodatkowe uwagi względem Celta Patryka z *Fallout 1*:

Wygląda, jakby trochę nie pasował do otoczenia, nie? Jest spadkobiercą zamerykanizowanej celtyckiej rodziny, który czuje silną potrzebę utrzymywania swojego „etnicznego dziedzictwa” przy życiu. W tym celu podtrzymuje rodowód celtyckiej muzyki, pożywienia, ubrania – cokolwiek by ci nie przyszło do głowy. Nieistotne, że nie wiadomo, czy Anglia wciąż istnieje... poza innymi rzeczami, jest też gawędziarzem i kolekcjonerem historii. Jako że opowiadanie opowieści o losach reszty świata, byłoby naprawdę oderwane od reszty gry (byłoby to również strasznie nużące dla gracza, by brnąć przez kolejne strony historii opisaną z punktu widzenia Celta), jego biegłość polegała na tym, że mógł nieco wyżyć się na gracz pod względem dowcipów, opowiadania historyjek i śpiewania – ten rodzaj rzeczy, które pomagają charyzmie.

TYCHO

Jess również wspominał małe co nieco na temat Tycho z *Fallout 1*.

Tycho jest ukłonem w stronę Pustynnych Strażników z Wasteland. Z oczywistych względów ta „historia” nie łączyła się z *Falloutem*, co czyni ją bardziej hołdem niż cymkolwiek innym.

Pierwotnie pomysł był taki, że miał on pochodzić z wschodniej Kalifornii, z okolic Nevady. Jego rodzina wywodziła się od ludzi, którzy przetrwali zniszczenie, gdy rozpętała się WOJNA, prawdopodobnie żyjąc na dzikich obszarach Nevady, porośniętych ubogą roślinnością. Zgodnie z moim wyobrażeniem, Tycho nauczył się wiele o przetrwaniu na pustyni oraz takich tam od swojej społeczności, która utrzymywała silną zależność od sztuki przetrwania – zatem wciąż posiadali sporo broni ręcznej i książek. Prawdopodobnie ich miasteczko byłoby czymś na wzór zamieszkiwanych przez Indian klifów, jednakże nigdy nie powołałem go do życia.

W każdym bądź razie, Tycho wyruszył w podróż, by przez kilka lat przemierzać pustynię z kupcami i odkrywcami, co jakiś czas wracając z dobrami lub mapami. Najprawdopodobniej rozpoczął od krótkich podróży i ruszał dalej, gdy nabrał wprawy i doświadczenia. Dotarł aż do Zatoki Meksykańskiej w Teksasie, by następnie wrócić w kierunku zachodnim. Wreszcie trafił na zachodnie wybrzeże jako pokonujący spore odległości odkrywca z luźnej grupy pustynnych strażników, której pochodzenie, charakter i cel nie były bliżej określone.

W pewnym sensie Tycho przypomina mistrza Yuta z „Nausicaä z Doliny Wiatru” („Nausicaä of the Valley of the Wind” – przyp. tłum). Ma przy sobie maskę przeciwgazową, tak na

wszelki wypadek, nosi utwardzany pancerz skórzany, ma nóż, kastet, menażkę, cały ten osprzęt związany ze sztuką przetrwania. Wyobrażam go sobie jako faceta w skórzanej zbroi (w stylu Fallouta) ze zwisającą u szyi maską przeciwgazową, goglami (by chronić przed piaskiem i silnym słońcem), płaszczem w piaskowym kolorze, używanym w celu kamuflażu i rozpraszania promieni słonecznych oraz dwururką.

SEKCJA: TORTEM W TWARZ

Już zdążyłem się ustosunkować w poprzednich wpisach – dzięki „Redd-owi”.

KONIEC

Jakkolwiek by nie było, to tyle, jeśli chodzi o aktualizację dziewiątą. Jeśli macie jakieś pytania, widzicie jakiś błąd, macie zastrzeżenia do czegoś, piszcie do mnie pod adres umieszczony na początku tej aktualizacji – albo umieszczajcie wiadomości na tablicy na naszym forum.

Trzymajcie głowy nisko,

Chris Avellone @ BIS

Zauważcie, że „Trzymajcie głowy nisko” nie dotyczy wszystkich, których lekceważę. Głowy do GÓRY, wy leniwe dranie. (Tekst w oryginalnej FB9 jest na biało! – przyp. tłum.)