

OTÁZKY A ODPOVĚDI Z FALLOUT BIBLE



ODPOVĚDI CHRISE AVELLONA Z BIBLÍ VYDANÝCH V ROCE 2002

by Vault Šílené Brahminy

Bibli přeložil: petruschka

zpracoval: Ratman

V roce 2002 začal Chris Avellone vydávat Bibli Falloutu, toto rozsáhlé dílo “odtajňuje” mnohé z designových dokumentů a my se díky tomu dovidáme jak měly původně Fallouty vypadat, co bylo v plánu, ale nakonec se do finální verze nedostalo a samozřejmě s tím souvisí řada dotazů, které vrtají nejednomu hráči v hlavě. Díky našemu vaultu máte možnost si celou bibli přečíst v češtině, ale informací v ní je mnoho, a tak jsme se rozhodli vydat všechny biblické údaje z roku 2002 v tématicky uspořádaných celcích, zde naleznete naprosto všechny otázky, na které Chris odpovídal, přejeme vám příjemné počtení.

Drunk Monk

Všiml jsem si, že po dokončení F2 se změnil dialogy lidí v NR. Proč jste tuhle možnost zpracovali jen pro New Reno? Málo času?

Dělal jsem na tom jen já a nemluvili jsme o tom, protože všichni byli moc zaměstnaní (surfování po pornu sežere hodně času). Dohadovali jsme se pak, jestli necháme hráče pokračovat i po poražení Enklávy. Matt a Feargus chtěli původně ty kecy v NR vystříhnout (zdálo se jim, že nenavazují na děj), ale nakonec jsem je uprosil, ať to tam nechají.

V Golgotě můžeš z jednoho hrobu vykopat živého ghoulu. Kdo to má být?

Lennyho fotr.

V Chrámu Zkoušek máte k dispozici štangli dynamitu – jak se k ní ti primitivní vesničani bez kontaktu s okolím dostali?

Asi se jim tam válela stejně jako ta nefunkční pistole, se kterou si hrála Starší v intru. Chrám Zkoušek je vůbec jedna velká záhada – třeba ty mechanické dveře tam taky nesedí. Oficiálně ale jde o vesničany přestavěný kostel nebo možná staré muzeum.

Existuje nějaká možnost jak ojet ženu i dcerku pana Bishopa?

Ano – doprav Bishopovi kufrík od Moora z VC a budeš se moci volně pohybovat po celém Sharks Clubu a ojíždět, koho jen chceš. Ovšem bacha, ať předtím nepobiješ Nájezdníky – to by mohlo Bishopa kapku nasrat.

Marcin

1. **Odkud jsou SuperMutanti ve Falloutu 2, když v jedničce byly kádě, v nichž vznikali, zničeny?**
2. **Jaký má efekt závislost na hře Tragic?**
3. **Jsou ghoulové výsledkem FEV a ozáření nebo jen ozáření a proč žijí tak dlouhou?**
 1. Mutanti ve F2 jsou zbytky Masterovy armády, kteří po konci F1 utekli na východ. Master jich nadělal mnoho a ne všichni byli v okamžiku exploze v katedrále nebo ve Vojenské Základně.
 2. Závislost na Tragicu je neškodná – je to nárazka na hru Magic the Gathering.
 3. Radiace podle Tima Caina, FEV a radiace podle Chrise Taylora. Díky informacím získaným různými čtenáři se kloním spíše k teorii o radiaci. Nikdo neví, proč žijí tak dlouhou – prostě je to tak...

Sagittarius A

1. **Proč užíval tanker Valdez palivo, namísto fúzních baterií? Byl to přeci moderně vyhlížející stroj (má na palubě Vault vrata a je automatický) a paliva bylo na rozdíl od baterií zatraceně málo.**
2. **Co je vlastně Poseidon Oil za společnost? Vlastní jaderné základny, vojenská plavidla, palivo, fúzní energii, základny, tiskne mapy (mapa L.A. ve F1). Má i vlastní počítačovou síť s napojením na NORAD, bunkry a nakonec i Enklávu. Je to nějaká vládní organizace?**
3. **Kapitán vykládá, že byl v Navarru technikem. Jak se mu povedlo utéct? A kde byl původně FOB, než se dostal k Enklávě?**
4. **Jak se dostal NavComp do V13? A co tam dělal chudák mrtvej Ed? Byl venku ještě před hráčem nebo byl z jiného vaultu?**
5. **Jaké chemikálie skladoval Metzger v kostele? Byly z VC a směřovaly do NR, ale co to bylo za sajrajt?**
6. **A jak se Metzger dozvěděl o radiových přenosech mezi Salvatorem a Navarrem?**
8. **Co bylo v Moorově balíčku?**
 1. Netvrdím to se 100% jistotou, ale můj názor je, že:
 - A. I přes ty Vault dveře a automaticnost nemusel být tanker zrovna nejnovější. Z pohledu roku 2070 mohl být velmi velmi starý. Bylo asi příliš obtížné přizpůsobit ho využívání fúzní energie. Nevíme ni co tom, zda loď v roce 2070 využívala fúzní energii, ačkoli vojenská plavidla si ano.
 - B. Poseidon Oil (během předválečných let) se možná vyhýbal užívání fúzní energie, protože by to šlo proti image společnosti. Plus – myšlenka tankeru jezdícího na baterky je trochu... směšná.
 - C. Fúzní baterie jsou snadno k dostání, což by pro hráče zničilo náročný a zajímavý úkol (vyjednávání se Shi a Hubology).

D. Navíc fakt, že tanker jede na palivo sedí k tomu že:

i. Jedeš na ropnou plošinu

ii. Evokuje Valdez z našeho světa

iii. Pomáhá navodit atmosféru nedostatku paliva, což byl jeden z hlavních důvodů Velké Války

2. Poseidon Oil je jedna z obřích předválečných megakorporací. Tvořila vlastně stát a vládu samu o sobě.

3. Navarro mělo značné problémy s dezertéry (např. Dr. Henry v NCR). I přes zpuštění a nebezpečí pustiny preferovalo mnoho lidí volný život v nebezpečí, než nabležkané, bezživotné, ocelové stěny bunkrů Navarra a jeho vojenskou šikanu.

4. NavComp ve V13: Asi jsme ho tam umístili, abychom hráče donutili vypravit se do V13. Ed se podle Chrise Taylora vypravil ven ještě před hráčem i Taliem. Je o něm pojednáno v jednom z předchozích updatů.

5. Metzger: Prostě nějaké chemické svinstvo, které mělo urychlit proces výroby Jetu z brahminích sraček.

7. Metzger a rádio: To by mohl vědět Dave Hendee. Možná měl funkční rádio než jej rozbil a chtěl po Vicovi opravu. Mělo to pomoci nastítnit vazbu Salvatorů s Enklávou, podobně jako Vertibird v Klamathu.

8. Byly v něm dvě věci: (1) po předání kufru se v Bishopově kapsách objeví dva superstimpaky. (2) Nahrávky z databáze VC. Bishop chtěl znát přesný rozpis stráží VC, aby mohl vypracovat plán na jejich uplacení/zdrogování či jiné metody“přesvědčování”.

Master Chef

Minule jsi tvrdil, že ten amputovaný palec Horriganovi nic neudělá, ale já to zkusil a jeho HP se změnilo z 999/999 na 996/996.

Pravda – trochu ho to přiotráví, jako asi kohokoli jiného, ale neberte prosím vážně, že by jej to mělo zabít.

Sagittarius A

V jednom z minulých updatů mluvíš o Chánech jako o zuřivých bojovnících, kteří nejraději bojují tělo na tělo jen s nožem. Ovšem ve hře jsou to vyložené pistolníci.

Nevím, proč byl jejich koncept změněn. Původně na nich dělal Scott Cambell, ovšem dodělal je myslím Chris Taylor. Možná se mu zdálo, že jsou s noži příliš slabí.

Kotbogdan

Uvažoval jsem o V15 a generátoru, který tam máte opravit. Mimo to s ním moc udělat nejde – byl snad původně součástí rozsáhlejšího questu? Co tam dělají ty silová pole? Možná by je po opravení generátoru mohli použít squateři jako ochranu před okolním světem...

Designér k tomu říká: Na to si moc nevzpomínám. Snad když to opravil, zapla se světla. Zároveň s nimi se všem zaply i obranné mechanismy, s nimiž se pak hráč musel vypořádat.

Dave

Mám takovou teorii, že Cassidy je synátorem MacRaye z F1. Je k tomu i pár důkazů:

Stejný model postavy

Oba jsou dobří při boji beze zbraně

Věkový rozdíl odpovídá

Když se pokusíš prodat Cassidyho jako otrocka, je náhle přejmenován na MacRaye

Odpověď zní – ne. Není to MacRayův syn. Každopádně jsi ale shromáždil hezkou řádku důkazů a kdyby se Cassidy někdy chtěl soudit třeba o dědictví po papírově, měl by snad i šanci.

Jméno MacRae je náš vtípek – jde o prostřední jméno Fearguse Urquharta. Později jsme jej přejmenovali, nicméně v rozhovoru s otrokáři staré jméno zůstalo jako bug.

Brady Brewer

Má Vice-Přezident Carlson v NCR nějakou funkci mimo toho, že jej máte sejmout?

Ne – prostě jej máte zabít pro Bishopa... finýto.

Henri

V jedné z minulých biblí tvrdíš, že Vault Dweller se narodil roku 2141, správně? Později jsem někde na netu našel obrázek s pravidly pro život ve Vaultu. Stálo v něm také, že jelikož zásoby ve Vaultu jsou omezené, lidé se v něm během svého pobytu nesmí rozmnožovat. To by znamenalo, že Vault

Dweller musel do Vaultu přijít v době začátku Velké Války 2077. Takže jak? Jsou ta pravidla napsána špatně? Ostatně V13 byl navržen k tomu, aby vydržel zavřený po 100 let.

Edova poznámka: Ukázalo se, že obrázek pochází z knihy pravidel (které budou muset projít pořádnou revizí) pro Fallout PnP na adrese <http://pub90.ezboard.com/bfalloutpnp53576>)

Další otázka se týká Starší – v jakém příbuzenském vztahu byla k Vault Dwellerovi a Vyvolenému? Kdyby byla jeho matka, proč by bylo stále užíváno slovo předek?

Takže:

1. Válka začala 2077
2. Vault 13 vypustil Vault Dweller ven roku 2161
3. Takže máš pravdu – je to zmatené. Podle mě se tedy lidé ve Vaultu mohli množit, ale porody byly přísně kontrolované, aby neohrozily celý systém.

Starší je dcerou Vault Dweller a matice Arroyská Vyvoleného.

Předek prostě zní líp no...

Suicidal Bob

Tvrdil jsi, že Enkláva je schopna po síti sledovat záznamy obyvatel Vaultů i záznamy v jejich Pip-boyích. Nemohli by tedy zjistit i lokaci Vault Dweller a následně i Vyvoleného? Asi by jim bylo celkem podezřelé, že se motá vždy tam, kde se něco děje (“ztráta” plánů vertibirdů apod.).

Za ideálních podmínek by jistě mohli kontrolovat tašku i synka, ale ve skutečnosti se vyskytly nějaké potíže (můžeme vyloučit F1, protože v té době ještě Enkláva oficiálně neexistovala a ani Vaulty ještě nikdo nebral jen jako sociologické experimenty).

Takže: Vaulty byly částí soc. experimentu a ten by byl na h...o, kdyby nebylo jak získat záznamy o něm. Proč tedy nesledovali Vyvoleného?

1. Enklávská mašinerie není z těch nejpružnějších a to se týká i komunikace mezi jednotlivými úrovněmi.
2. Po Velké Válce bylo mnoho sítí mezi Vaulty i dalšími organizacemi nenapravitelně poškozeny. Ovšem byla to Enkláva, která poslala do V8 signál: “Vzduch je čistý.” Což se marně snaží vysvětlit Lynette. Byli schopni vyslat tento signál i do V13, čímž je přiměli otevřít vrata. Dorazily vertibirdy, vyslali signál, posbírali “testovací subjekty” a zase vypadli. PIPBoye v té chvíli nikoho nezajímaly.
3. Vystopování PIPBoyů sice je možné, nicméně nikterak snadné. Mohli by se pokusit provětrat éter a najít tu správnou frekvenci, ale potřebovali by znát přesnou verzi PIPBoye. Navíc nikdo nemohl tušit, že nějaký špinavý domorodec vlastní tak sofistikovaný počítač. Obyvatele V13 měli, tak proč pátrat dál?
4. Navíc jen málo lidí v Enklávě znalo celé pozadí věci – zbytek byli jen pěšáci.

Jonathan Agnew

A. Byli roboti ve FoT inspirováni boty z Wastelandu?

Zeptal jsem se designérů FoT a řekli, že ne.

Takže - ne

B. Proč jste ve F2 vyměnili zátky za ty “zlaté” mince? Uběhlo už podle vás dost času, aby lidé opět začali používat tradičnější platidla?

Někdo (já ne!) neměl zátky rád. Já osobně je zbožňuju, ale od toho incidentu s toaletním papírem už tady nemám hlavní slovo...

C. Měli jste nějaký specifický důvod, proč nemůže réva Shiů růst na jiné půdě (mluvím o révě pohlcující radiaci ze závěrečného filmu)?

Myslím, že jsme prostě z herních důvodů chtěli zbytek pustiny zachovat jako hezké, zaprášené, ozářené, smrtící místo.

Geraldo/Darkblade

1. Byl Fallout inspirován filmem Pošťák (pozn. překl: Řekni, že nééééé, Chrisi!) s Kurvinem Costějem v hlavní roli?

2. Jak můžu zjistit, na jaké úrovni jsou má NPC?

1. Ne (pozn. překl: Hurá). Pošťák obsahuje pár dobrých momentů, ale kniha, ze které vychází je mnohem (mnohem MNOHEM) lepší. Je tedy možné, že kniha se na Falloutu podepsala.

2. Není bohužel žádný způsob, jak si ověřit něčí úroveň, vyjma Perku Avarenes, který vám řekne počet HP. Srovnávací metodou pak můžeš zhruba určit jejich úroveň.

Shards

10mm pistole má revolverový bubínek, ačkoli to má být automat. Její popis říká: “Každý stisk spouště zbraň automaticky nabije, dokud se nevyprázdní zásobník.” To je kapku nelogické – co za tím stojí? Špatná domluva mezi designéry a umělci?

Chris Taylor: Vypadá to na špatnou domluvu. Text byl asi hotový dříve než obrázek nebo byl ten obrázek předělávaný nebo tak něco...

Mělo by tam být: “...dokud se bubínek nevyprázdní.”, ale asi bych to radši předělal celé.

Alex Lim

Vyvíjí se nějak váš vztah s Lupičkou Glendou Close z Newtonu?

Takže podle designérů FoT se má věc takto:

Dan Levin: Ačkoli vám Glenda vyzná nesmrtelnou lásku, stejně skončí jako zbytek Lupičů v koncentráku BO (což je myslím zmíněno v hlášení).

Měla to být narážka na film (Osudová přitažlivost) Fatal Attraction s herečkou podobného jména. Také to mělo ukázat poněkud necitlivě vojenskou stránku BO.

Ed Orman: Myslím, že Dan ji napsal jako tak trochu děvku, která se bude pokoušet hlavní postavu dostat do postele. Každopádně to k ničemu nevede (takže ji nenajdete uprostřed noci na vaší vojenské palandě v negliže).

John Sellars (On Da Bounce)

Obchodník se zbraněmi Jakem ve staré části Hubu zmiňuje Unii Atomových Pracovníků (The Union of Atomic Workers). Můžeš nám k nim říct něco bližšího?

Scott Bennie: Jaka jsem dělal já, ačkoli jeho dialog byl později někým patrně změněn. Přišlo mi logické, že na každou organizaci, která v drsném prostředí pustiny přetrvala, bude asi 10 dalších, které krachly.

Navíc jsem chtěl nějak vysvětlit, odkud má Jake všechny ty kvěry a už mě omrzelo vysvětlení: “Kdysi jsem byl členem BO.”

Justin "Solid Snake"

V Broken Hills narazíte na pár beden při severním okraji mapy, k nimž se nemůžu dostat. Víte co v nich je?

Jde o technickou věc – při navrhování obchodáků pro Fallout používáme “falešné” bedny, v nichž je zboží. Ty jsou většinou mimo obraz, ale tady nám prostě ujely a jsou vidět.

Chris Avellone

Jak jste přišli se jménem Arroyo? Je zvoleno podle skutečného města nebo jste si ho vybrali prostě proto, že Arroyo je arroyo (v překladu arroyo = vyschlé koryto řeky)

Tim Cain k tomu říká: Nejdříve jsem si to jméno vybral podle skutečného města na mapě a pak řekl umělci, co jej měli tvořit, ať se inspiruje významem toho slova.

John/OTB: Má Thomas Moore z Vault City něco společného s T. Moorem - autorem Utopie?

Leo Boyarsky (původní designér F2, který navrhoval i Moora) tvrdí, že jde o narážku na Chada Moora, jednoho z tehdejších umělců Interplaye.

Alin Sfetcu / Sanctuary: K čemu potřebuje doktor z VC dávku Jetu, kterou po vás požaduje? Píchá si to nebo mu jde o výzkum účinné látky?

Doktor Troy chce Jet, aby mohl vyvinout protilátku, ačkoli na první pohled by se mohlo zdát, že je to stará smažka.

Sean McGrorey

Co se stalo s Markem (tím chlapíkem, co doprovázel Harolda do Vojenské báze)? Francine byla zabita robotem a Grey spadl do kádě, ale Mark prostě zmizel.

Nikdo neví, co se s Markem stalo. Byl zraněný a vydal se na povrch, ale dál u po něm nikdo nepátral.

zní tajemná hudba z Akt X

Myslím, že Mark byl narážkou na Marka O' Green, který psal Haroldův dialog, ale můžu se plést.

Chris Avellone

Proč má vlajka USA ve Falloutu jen 13 hvězd?

Tim Cain:

Leonard Boyarsky původně plánoval vytvořit pro svět Falloutu něco jako 13 superstátů. Nakonec z toho sešlo. Navíc mu tahle vlajka připadala frajerštější, než standardní 50-sáti hvězdná.



Kane

Co měl v projektu s Vaulty zkoumat Vault 0? Druhá otázka je – je Kalkulátor ze série počítačů Zax?

Ed Orman: 1. Vault 0 měl za úkol znovu zalidnit kontinent, kdyby ostatní Vaulty zklamaly. Jsou v něm ti největší koumáci své doby a jejich genetické info (pozn. překl: to se jde za takovou plentou se zkumavkou a pak vám sestra přiloží k zadku elektrody – a je to! Pětistovka dobrá...).

2. Kalkulátor byl vytvořen ještě před Zaxem ke kontrole a regulaci sítě vaultů. Postupně jeho funkce rostla, až sám vedl celý systém vaultů.

Gareth Davies: 1) Vault 0 sloužil jako centrum systému Vault. Byli v něm největší vědci a umělci své doby, kteří měli později zalidnit kontinent. Obsahoval také mašinerii nutnou k obdělání země zničené válkou.

2) Kalkulátor byl zcela unikátní, bez jakéhokoli vztahu k Zaxovi.

Kane

V intru F2 vidíme otevření neznámého vaultu a následně vojáky Enklávy zabíjející 3 jeho obyvatele.

Co to bylo za vault a proč by měli enklávané střílet jeho obyvatele?

Šlo o V13. Ti lidé byli zabiti, protože podle verze vojáků: “Kladli odpor při zadržování.” Což byla samozřejmě pi...ina. Enklávané byli prostě při otvírání Vaultu tak napjatí, že neudrželi nervy na uzdě a vystřelili po první věci, co se pohnula i přes přímý rozkaz nadřízených. Pak vymetli celý Vault a zbytek lidí pozajímali.

Původně měl ovšem film končit jinak – z vaultu mělo vyběhnout děcko, rozhlídnout se kolem a pak přišla zatmívačka, což nebylo moc zajímavé.

Richard Grey/Dweller

1. Co dělal Harold v čase mezi F1 a 2?

2. Existovali nějakí Supermutanti i před příchodem Mastera?

1. Nikdo neví a Harold už nejspíš vůbec ne. Zůstal nějakou dobu v Hubu a pak se vydal do pustiny, aby po nějaké době dorazil do Gecka.

2. Je to možné, i když jsem k tomu nenašel žádnou dokumentaci. Každopádně jako Supermutanty je známe až po zákroku Mastera.

Ashmodai

Kdo je zodpovědný za animaci explodující hlavy Tima Caina v titulcích Falloutu 1? Bylo to plánováno jak easter egg nebo do toho šel nějaký programátor na vlastní pěst?

Myslím, že to dovnitř propašoval Chris Jones, programátor F1, F2, Arcana a projektu BIS Jefferson. Podle toho co jsem slyšel, ji tam nějak vmáčkl a Tim Cain to objevil zcela náhodou, když se snažil přijít na to, co má co v titulcích dělat nějaká animace.

Kefir

Píšeš, že FEV sterilizovala ghoully i supermutanty, ale v Broken Hills žije v Ghoulím starobinci Setův synátor. Takže jak – je to jeho syn nebo jde pouze o vtip?

Podle designéra **Colina McComba** je Typhon Setovým synem z doby před jeho proměnou v ghoula. Každopádně je to však jeden z Broken Hillských nesmyslů a měli byste jej stejně jako mnoho dalších hloupých vtipků ignorovat (jako např. Ghoulí starobinec, inteligentní škorpióni, lovec pokladů ve studni ... atd.) Až někdy bude čas, dám do kupy seznam věcí, které by měly být nadále ignorovány, protože příliš zasahují do kontinuity univerza Falloutu.

Frosty

Moc se mi nezdá Chrisovo vysvětlení životního stylu primitivních domorodců. Že nemají k dispozici žádné pokročilé technologie je logické, stejně jako jejich kmenová struktura. Dost neuvěřitelné ale je, že by post-apokalyptičtí američané zdegenerovali v předkolumbovské domorodce.

No já minule odpovídal na Azaelovu otázku, jak se z američanů stali primitivové v tak krátké době. Tvá otázka se týká toho, že celá ta domorodá kultura je nevěrohodná. A víš co? Máš pravdu.

Jestli chceš ve Falloutu posuzovat věrohodnost, najdeš mnohé díry a ne ke všem existuje konkrétní vysvětlení. Kultura Arroya byla divošská hlavně kvůli navození tématu a atmosféry dějové linie a snad to fungovalo. Designéři se pokoušeli vytvořit pomocí domorodé kultury atmosféru hry, a myslím, že si prostě chtěli pohrát s ideou, že hlavní postava pochází z primitivní, netechnologické, předky uctívající kultury.

Byl to prostě způsob, jak přenést příběh Vault Dwellerů z minulosti do současnosti a udělat pro hru zajímavé pozadí.

Osobně si myslím, že jsme zvolili správný směr a byla to zajímavá obměna. Bylo to věrohodné? Nevím, asi ne. Ale Fallout je jen hra a některé věci musíte brát kapku s nadhledem.

Jedno z potenciálních vysvětlení by také mohlo být, že mnoho z mluvených dialogů daboval Mark O'Green, který si velice rád pohrává s různými dialekty. Líbí se mi, co provedl s hlasy Starší, Hakunina, Sulika a dalších. Jistě - jsou bizarní a často musíte uvažovat, ze které to kultury ci země pocházejí, ale to je podle mě přednost a ne chyba.

DoPr, Mat, a Cervantes

1. Obyvatelé Friska v bitkách často používají nože jménem Shiv = Kudla. Zkoušel jsem je taky použít, ale nešlo to.

Jako zbraň je shiv opravdu na píču - původně nám šlo o to, dát vám k dispozici nenápadnou zbraň, kterou by bylo možno bez sankcí propašovat třeba do boxerského zápasu a šla by i snadno zatajit v lokacích, kam se nesmí zbraně nosit. Nakonec jsme od toho upustili - ve hře vlastně ani nejsou žádná místa, kde by vás prohledávali kvůli zbráním (snad vyjma VC). Kudly tedy nakonec skončily jako neužitečné krámy, které nicméně tématicky zapadají do některých měst jako třeba Reno.

2. Je pravda, že ve hře jde v jedné jeskyni plně nepřátel najít Svatý Ruční Granát?

Díval jsem se na to s Jasonem Suinnem, který má na svědomí i setkání s králem Artušem. Podle něj to je dost nepravděpodobné. Granát měl být původně k nalezení právě po setkání s Artušem v jeskyni s Vorpal krysou (pozn. překl: tady se Chris kopl do prdele - v anglickém znění totiž mluví tak, jakoby granát šlo opravdu najít, ačkoli to jde jen přes designérský a pro hru nepoužitelný cheat). Možná že ale granát někde k

nalezení je - například solar scorcher občas najdete na dost divných místech. Dejte vědět, kdybyste měli nějaký save s granátem.

3. Proč Miria a Davin nelevelují?

Protože jsou to jen kusy hoven na tvých podrážkách a ne pořádná NPC. V zásadě jsme je navrhli jako obtížné břemeno pro hráče a ne jako posilu.

4. Dr. Henry z NCR pracuje na profilátce pro supermutanty, která je ovšem bohužel smrtící.

Zajímalo by mne odkud pochází - z některých jeho dialogů to vypadá, jakoby byl z Enklávy.

Opravdu makal pro Enklávany na kyber-genetickém projektu na ropné plošině Poseidon. Odešel pryč, protože jeho práce nebyla dostatečně doceněna, což je pravda: Jeho teorie o nápravě zmutované DNA nebyly mezi Enklávskými vědci populární. Obzvláště si na něj zasedl Dr. Schreber, který v minulosti spolupracoval na mnoha genetických pokusech. Doktor Henry a Schreber se zrovna v Navaru asi po stomilióntě hádali o svých teoriích, když tu rozčilený Schreber Henrymu pohrozil, že se postará o jeho přeložení na jiné pracoviště, kde bude makat na druhořadém výzkumu uklízecích robotů. Henry se vylekal, zbalil kyberpsa a dezertoval. Později dorazil do NCR. Kvůli nepozornosti bylo potrestáno několik hlídkujících vojáků - Enkláva si nemohla dovolit ztratit jakékoli vědecké síly, ačkoli se jí Henryho metody nelíbily. Schreber se prostě vymluvil na to, že na Henrym už delší dobu pozoroval sympatie ke zmutovaným lidem.

5. Jaktože je tak velké město jako San Fran o mnoho méně známé než VC? Taky nerozumím tomu, že i když se mu karavany vyhýbají, mají tam obchodníci na skladě to nejlepší vybavení.

Frisko je dobře známé (aspoň na jihu), prostě ty karavany jen nepotkáš. Hlavním vývozním artiklem jsou ryby.

6. Ted' něco o Bratrstvu - jaktože znají jméno mého hrdiny? :))

Jsou to jasnovidci, absorbují lidské mysli a mají zavedenu neurolinku jako Master. Žádné tajemství před nimi není bezpečné (pozn. překl: Tady si Chris evidentně ujel a pokusil se zažertovat - prostě ty kecy ignorujte).

7. V Reddingu jdou najít hned dva rypadlové čipy. Existuje nějaký způsob, jak využít oba?

Měl by být jen jeden - jestlis našel dva, tak jde o bug.

8. V Toxických jeskyních ti naroste na noze 6. prst, který si můžeš ve VC nechat ufiknout. Po dohrání po tobě pak děvky v Renu pokřikují, žeš měl ten prst použít na Horigana, abys získal plný počet XP bodů. Co to má znamenat?

Je to jen fór - nedělejte to. Nic se stejně nestane. Ale radši ten palec nežerte, myslím, že je otrávený.

Tom

1. Co se stalo s obyvateli armádního skladu Sierra?

Generál Clifton a jeho jednotka objekt evakuovali (mezi 10.7. 2077 a říjnem 2077). Připojili se buďto k blízkým vojenským stanovištím nebo byli odveleni bojovat do Číny či Anchorage předtím, než jejich životy skončily v dešti nukleárního ohně.

2. Kým byli napadeni vojáci v Sieře? Myslím si, že bojovali, protože když vyzvednete z kryo-rakve toho vojáka, říká, že se musí vrátit ke své jednotce.

Byli napadeni buďto vyhladovělými vzbouřenci z USA nebo zemřeli v boji poté, co byli odveleni do Číny. Jednotka toho zmrazeného vojáka (Dobbse) zrovna válčila na Aljašce, když byl zraněn a následně dán k ledu.

3. Proč měl u sebe Dobbs tu směšně slabou Red Ryder vzduchovku?

Měl to být vtip stejně jako to, že chcipl několik sekund po svém vzkříšení (pozn. překl: ha...ha...). Vzduchovka sama o sobě však jen pro zasmání není - má velkou šanci způsobit krvavý kritičák a standardně udělá zranění za cca 25 bodů.

Dvě otázky od Seržanta Joshe Granta, který v současnosti maká jako hlavní tester na Icewind Dale 2 a s oblibou srovnává mé designérské schopnosti s výkony ožralé opice třískající do porouchaného psacího stroje:

1) V manuálu k F1 je zmínka o GECKu. Bylo v té době už zřejmé, že právě on poslouží jako klíčový předmět pro F2 nebo šlo jen o náhodu?

Podle Chrise Taylora byl GECK nápad J. Andersona a L. Boyarského a v době vzniku F1 se ještě neuvažovalo o jeho užití v F2. Nicméně později přišel sakra vhod.

2) Může Vault Dweller ve F1 porazit počítač Zax v šachu?

Podle Jesse Heiniga, jednoho z programátorů a designérů, který je zodpovědný za vytvoření umělé inteligence téhle mašiny, je to takhle:

Abyste porazili Zaxe, musí se vám podařit kritický úspěch při prověřování Inteligence a Zax musí ve své prověrce kriticky selhat. To se stává jen velice VELICE zřídka. Předpokládám, že je k tomu zapotřebí INT. 10, ale možná se pletu. Žádná ze schopností (snad s výjimkou Gamblingu) se nezdála pro tento účel vhodná, tak jsme šli cestou prostého prověřování Inteligence.

Michael Jeppesen

1. Jednou jsem se ptal Butche z Far Go Traders na Maltézského sokola a on se zmínil o tamní barové zpěvačce Hope. Když jsem si prohlížel jeden z tvých konceptových obrázků, objevil jsem na něm právě postavu jménem Hope. Nikde ve hře jsem ji ale nenašel. Proč ne a jakou měla hrát roli? Podle Scotta Campbella, jednoho z designérů F1, měla mít Hope nějaké styky s Habským podsvětím. Do hry se to však nedostalo a nemáme o tom ani žádné další info.

2. Co musíš udělat, abys zachránil Hub před vymlácením Supermutanty?

Tak to si nejsem jistý. Musím se na to ještě mrknout, ale myslím, že musíš splnit určitý časový limit.

Dmitri Polioutinne

X. Jakou roli má v univerzu Falloutu armádní sklad Sierra? Případá mi, že je to místo víc než jen sklad. Nemá co do činění třeba s FEV nebo vývojem zbraní?

Tak zaprvé - Sierra byla zamýšlena jako bonusová lokace pro nezávazné prozkoumání a neměla v hlavním ději žádnou významnou funkci. Podle holodisku Sierra Mission Statement plnil sklad tyto funkce:

1. 1942 - 1991 se zde skladovala různá munice.

2. 1992 - 2050 byla Sierra odpovědná za nakládání se zastaralou municí

3. 2050 - 2076 - v této době se tu začly dít konečně pořádné věci. Započal zde výzkum robotiky a biologických i konvenčních zbraní. Skynet (původně navržený pro výzkumné účely) byl spuštěn roku 2050. Nicméně Skynet není oficiální jméno.

Robotický výzkum: Skynet je první umělá inteligence vyvinutá v Sieře. (nebyl si vědom sám sebe až do roku 2075, kdy také začal s vývojem kyber-mozku, díky němuž by se mohl stát mobilním). V červenci 2077 byl Skynet zkopírován - jedna verze se starala o defenzivní systémy Sierry, zatímco druhá seděla v laboratoři a čekala na ty zmetky vědce, aby jí pomohli s vývojem vytouženého kyber-mozku. Mimochodem data, která má ve F2 Skynet k dispozici jsou nesprávná - vědom sám sebe si je od roku 2075 a opuštěn byl v říjnu 2077. Jeho data byla patrně poškozena díky chybě v interních systémových hodinách.

Biologický výzkum: Mimo výzkumu bio-zbraní a testování drog probíhaly v Sieře také pokusy na válečných zajatcích a dezertérech (aspoň tedy těch, co nebyli použiti na mozko-boty). Cílem bylo zvýšení IQ a bojových dovedností, nicméně chemické koktejly k tomu užívané neměly nic společného s FEV. Ta byla k dispozici jen u West-Tecu a v Maripose. Mnoho z mozků extrahovaných zde si našlo cestu do mozkobotů americké armády. Mimoto tu bylo uchováváno mnoho kryogenicky zmražených vojáků - patrně také pro lékařsko-výzkumné účely (jako vámi rozmražený Dobbs).

4. 2077 - Skynet je zkopírován do své druhé verze, která se má starat o obranné systémy Sierry, když gen. Clifton a jeho jednotka zařízení opustili. Od té chvíle zde Skynet čeká v temnotě, kterou jen občas probleskne rudé světlo diod a v tichu rušeném jen šustěním magnetických pásek.

Evan Lally

Většina teorií zabývajících se atomovou válkou počítá s efektem tzv. Nukleární zimy, kdy částice radioaktivního prachu ve vzduchu způsobí pokles teploty spolu se sněžením, mrazem atd... V časové linii Falloutu je taková Velká zima zmíněna, ale nenásleduje bezprostředně po výbuchu A-bomb. Proč?

Moje chyba - ve světě Falloutu taková zima nenastala. Při tom množství A-bomb jsem to prostě předpokládal, ale nebylo tomu tak. Bohužel nemůžu říct více k tomu, proč to je tak a ne jinak... Lze jen usuzovat, že bomby užití ve světě Falloutu měly obdobnou tonáž jako srovnatelné atomovky v 50. letech naší časové linie, a ty byly natolik slabé, že zima nastat nemusela.

Per Jorner

1. O Starší se v doslovu říká: za prvé - že "žila ještě mnoho mnoho let" a za druhé - že "skapala pár měsíců poté". Je to chyba v textu nebo žila mnoho let, pak pár měsíců a pak zemřela? :)

Zemřela pár měsíců poté, co bylo znovuvybudováno Arroyo, což trvalo i s pomocí GECKu (nejdřív museli divoši stejně přijít na to, jak GECK fachčí) právě těch mnoho let.

2. Mohl bys odněkud vyhrabat text pronášený Melicharem ve Vojenské základně?

Stůj!

Už ani krok! Přikazuje ti to Melichar Velkolepý!

Třes se před mocí Melichara Velkolepého!

Mi mazlíčci budou hodovat na tvých kostech!

2. Je prófa v Broken Hills ten, kterého zmiňují databáze Shiů jako nezvěstného?

Ne. Profesor Sheng je stále pohřešovaný... Chudáček...

3. Tvzení Johna Deileyho, že gen inteligence je děděný v mužské linii a je dominantní, v odpověď na Gorisovu otázku, nedává z hlediska vědy moc smysl.

Hej! Já se ještě pořád pokouším vymyslet vhodné vysvětlení funkce Hydroelektrického Magnetosférového Regulátoru!

Krzysztof Lis

1) Proč se krásy ve F2 po tvém doteku občas převálí? A proč se předtím vždy tak třesou (vypadá to jako animace zásahu brokulí)?

To má být simulace úžasného sportu "šťouchání do krav".

2) Umožňují perky jako Sexpert nebo Kamasutra Master něco zvláštního? Ve F2 stejně není moc míst, kde si můžete zašukat

Myslím (jen myslím) že ti umožní dostat z paní Bishopové správnou odpověď hned napoprvé a stane se z vás bez problémů Porno hvězda. Ty perky zařadil Tom French (programátor), takže já sám přesně nevím. Nejsou moc užitečné a nedoporučuju si je brát, když potřebujete svou postavu výrazně zefektivnit... nebo pokud jste mnich.

3) Co se to stalo s V15? Existovaly dvě mapy se dvěma verzemi V15 - z F1a F2 - a dost výrazně se liší.

No prostě se nám v tom pohrabali designéři a změnili to. Každopádně ale Tandi tvrdí, že V15 byl nějakou dobu okupován NCR. Je celkem dobře možné, že vault za byl za těch 80 let trochu přestavěn a probíhalo zde tam snad i nějaké dolování. To ale jen hádám.

a) Pocházejí původní obyvatelé Shady Sands z V15? Tandi říká něco v tom smyslu, že potřebují součástky z jejich starého vaultu. Aradesh mi k tomu nebyl ochotný nic bližšího říct. Když mu řeknu, že jsem z vaultu, řekne jen: "Poutníče, budu ti věřit...prozatím. "

Ano - většina odtamtud pochází. Existují ovšem i výjimky jako Ian. Nevím proč k tomu Aradesh nic neříká. Je prostě podezřívavý k cizincům. Je to jedna z "mluvících hlav" a ty bývají problematické: 1) to co je namluveno už tak prostě zůstane, 2) musí to být hotové pár měsíců před dokončením hry, kvůli synchronizaci pohybu rtů etc. 3) Ron Perlman, který Aradeshe dabuje je pěkně strašidelný.

Z toho důvodu vás taky často mluvící hlavy pošlou pro odměnu za svými asistenty - jejich psané dialogy se samozřejmě modifikují daleko lehčeji.

b) A proč vypadá Aradesh jako gen. Maxson? Jsou to příbuzní nebo co?

Oba je myslím dělal Scott Rodenheizer a ten má specifický výtvarný styl. Možná použil na oba stejnou předlohu. Nevím.

4) Měl Cassidy někdy nějakou buchtu nebo dokonce manželku?

TUNY! A někdy i několik najednou. Díky příliš divokým šukanicím má teď taky problémy se srdcem.

5) Jaký druh stromu roste vlastně Haroldovi z palice?

Jde o úplně nový druh rostliny. Nemá žádné předválečné ekvivalenty a není tedy botanicky zařazený. Je jedinečný stejně jako Harold.

6) Co se stalo s vodními tvory? Jsou ve světě Falloutu třeba veleryby? Ta roztráštěná rozhodně vypadala reálně :) A co žraloci, ryby, humři (z těch by mohly být mořské ekvivalenty radškorpíků)?

Existují ryby, chaluhy a řasy, ale jiné druhy mořského života nebyly zaznamenány - takže žádní žraloci či humři, o kterých bych věděl. Mořský život asi dopadl lépe než ten suchozemský, ale o jeho zasažení FEV toho mnoho nevíme. A ta rozflákaná veleryba ve F2 se nepočítá - ta přece spadla z oběžné dráhy.

Michael Roellinghoff

Projížděl jsem si holodisky NCR a narazil přitom na mě neznámé město Maxson. Předpokládám, že je pojmenované po gen. Maxsonovi z BO. Co je za tím? Založilo snad BO nějaké město? To si dokážu ztěžít představit.

A taky - Tandi vypadá ve F1 spíše jako indka, ale ve F2 je bílá a má texaský přízvuk - co se stalo? A

co se děje v NCR z náboženského hlediska? Obyvatelé měli pocházet z toho etnicky pomíchaného vaultu, ale zdá se, že tam převládá hubologismus a navíc je všude plno křížů.

No Aradesh má kapku východo-indské krve, ale nevím jak Tandina matka - ta žrala hlinu ještě před F1. Tandí je ve F2 bledší hlavně díky svému stáří a také tomu, že tráví mnohem více času uvnitř.

Designéři NCR Zeb Cook a John Deiley chtěli při všem tom obchodu s brahmínami v NCR dodat městu texaský nádech. Takže Tandina řeč je ovlivněna 80. lety strávenými v dobytčářském prostředí.

Ačkoli Tandí ctí svého otce, v lecčems s ním neouhlasila a náboženská otázka asi nebyla výjimkou.

Aradesh se řídil Dharmovým náboženstvím, zatímco jeho dcera věřila v separaci státnických a náboženských otázek a odmítla i zbožštění Vault Dweller (socha ve městě je jediný ústupek). Obecně Tandí dovoluje jakémukoli nekonfliktnímu náboženství usadit se ve městě. Kříže jsou jen pozůstatek z grafiky F1. Je celkem dobře možné, že lidé ze S. Sands byli Katolíci, ale museli jsme být opatrní a radši se moc nemíchali do náboženských otázek reálného světa. S tímto řečeným musíme i popřít jakoukoli souvislost Hubologů se Scientology. Veškerá podobnost je čistě náhodná blablabla atd...

Z čistě vývojářského hlediska byli Hubologové v NCR, aby vám umožnili později přístup do sídla církve ve Frisku.

Dočkáme se nějakých informací o jiných místech planety? Co Kanada, Čína nebo Evropa? Na mapě světa v zasedací síni Enklávy bylo spousta teček - jsou to základny USA ve světě?

Nebudu se rozvádět o žádných jiných zemích než o těch, co už byly v Bibli zmíněny. Alespoň ne v dohledné době. Tečky na mapě byly asi Enklávské báze, pro ni zajímavá místa, monitorovací stanice nebo jen červené puntíky, které tam někdo nalepil z estetických důvodů. Hádal bych tu poslední možnost.

Kapku jsem se zajímal o nukleární zimu. Jižní Amerika nemá mnoho přírodních zdrojů, a tak asi ani nebyla terčem bomb ve Velké Válce. Díky své lokaci bude také ušetřena velké části jaderného spadu a účinků nukleární zimy. Jaká je tedy její pozice ve světě Falloutu?

No autor "Poslední lodi" by s tebou souhlasil; Jižní Amerika asi opravdu nebyla příliš zasažena válkou, ale radši se jí zatím v Bibli vyhnu. Člobrda co se minule ptal na tučňáky by s měl na Poslední loď taky podívat, chce-li se něco dozvědět právě o přežívání těchto nelétavců.

Co máme sakra dělat s tou žlutou kartou od reaktoru?

Pokud si vzpomínám, tak měla buďto za a) něco do činění s atomovkou v Enklávě nebo za b) s reaktorem v Gecku. Cokoli to bylo, nedostalo se to do finální hry - trochu pomučím programátory, abych si byl jistý.

Všichni se mnou přestali mluvit, od té doby, co ze mě vývoj IWD II udělal vyjícího psychopata. Bude asi chvíli trvat, než je zas pochytám a zamknu do jejich klecí.

CoolJiggily

Jednou jsem sejmul párače Xarna v Navaru nějakou energo zbraní a zadal se mi kritický zásah - však víte: ten kdy se celá postava zasaženého rozteče a na zem spadne veškeré jeho vybavení. V tomto případě spadl na zem jeho spár - vypadalo to jen jako červený nebo snad modrý čtverec s nápisem "páračova zbraň 2". Celkem pohodová ruční zbraň. Víš o tom něco bližšího?

Ve většině našich RPGček (ve Falloutech i hrách s Infinity Enginem) vybízíme monstra neviditelnými zbraněmi, které simulují jejich způsob útoku. Tyto zbraně mají po smrti monstra zmizet, ale když zasáhneš příliš rychle a tvrdě, počítač prostě nestíhá a ty takhle přijdeš k nové zbraně.

Deadlus

a) O Enklávě nebyla ve Falloutu 1 ani zmínka, ovšem ve F2 už je rozlezlá jako rakovina. Mám za to, že máš připravenou nějakou pěknou historku, proč Enkláva neudělala ve F1 něco s Masterem a ve hře to není jen z jakéhosi tajemného důvodu...

Ne, nemáme k tomu žádný vysvětlující příběh, aspoň pokud vím. Návrh Enklávy vytvořil Tim Cain se svojí tlupou, a ti možná měli nějaký důvod, proč nic nepodnikla s Masterem. Možná byla Enkláva prostě činná jen v Severní Kalifornii, a mimoto - jen nemnoho lidí vědělo, co vlastně Master podniká v Jižní Kalifornii.

b) Na tankeru ve Frisku byl hned vedle Vault vrat mrtvý chlápek ve Vault obleku. Jak se tam dostal? A jak se na palubu lodi dostali ti vetřelci, floateři a další havěť? A do třetice - co má znamenat ten mrtvolák Ed? "Vidíš Eda . Ed je tuhej jako nikdo druhý." (Ed is dead). Má to snad být další interní vtípek?

Pravý původ panáčka vaultáčka na tankeru je neznámý. Možná je to jeden z testovacích subjektů Enklávy, kterého tam prostě zapomněli poté, co opustili loď. Možná jde jen o nějakého poutníka z Vault City.

Vetřelci, floateri a kentauri byli na palubě tankeru prostě proto, že jsme tam chtěli udělat pro hráče pořádný záhul a testnout si jeho schopnosti. Patrně se tam vplížili ještě před příchodem pankáčů, když si hledali bezpečné doupě.

Co se týče Eda - jo je to vtípek. Podle Chrise Taylora jde o hlášku z Pulp Fiction: "Zed's Dead, baby, Zed's dead." Umístit před vchod Vaultu Eda mělo dvojí důvod - ukázat hráči, že venkovní svět je pěkně nebezpečný a taky mu naznačit, že není prvním, koho vyšoupli z bezpečí Vaultu. Ed byl ovšem vyslán ven už před delší dobou - zbyly z něj ostatně jen kosti.

c) V podzemí Broken Hills je k nalezení další mrtvá baba z Vaultu - tentokrát bez nohou. Víím, že je to jen taková pičovinka, ale vždycky si k tomu můžeš vymyslet nějaký hezký příběh, ne? Ale, prosím, udělej z ní někoho důležitějšího - ne jen dalšího bezvýznamného člověka z Vaultu.

Promiň, ale v okolí nejsou žádné další Vaulty, takže musí být z Vault City - jeden z mnoha nešťastníků z VC, kdo prostě nezvládl drsné podmínky mimo své město. Bohužel nevím, jestli měla nějaké nohy, když byla ještě živá.

cc) V podzemí Klamathu je opravářský robot - pocházel z vertibirdu poblíž druhého opravářského bota v kaňonu?

Je to možné, ale nepravděpodobné. Většina vertibirdů má na palubě jen jednoho Mr. Handyho. Patrně to byl jen starý robot, který tam zůstal z dob, kdy Klamath Falls bylo ještě normálním městem.

d) V Reddingu bylo pod nějakými kameny další tělo muže ve Vault obleku. Odkud ten chlap pocházel a jak se tam vůbec dostal (a jak chcipl)?

Prostě další čuráček z Vault City. Nejspíš tam dorazil s nějakou karavanou. Mohl to být taky vědec nebo dělník uprchlý z Enklávy - ti přeci taky nosí Vault obleky. To je ovšem už méně pravděpodobné.

e) Pro jaký Vault byly určeny Vault vrata na tankeru ve Frisku?

Je to neoznačený model, který měl být dodán do nějakého zařízení na Západním pobřeží. Podobné dveře byly užívány nejen pro Vaulty, ale i další důležité objekty. No ale patrně tam jsou prostě proto, že designér potřeboval něčím zaplnit prázdné místo a dveře vypadaly jako pro tento účel vhodné harampádí.

f) Byla EPA a další - ve finální hře vynechaná - místa už dokončena a můžeme je najít třeba v master.dat nebo jinde? Ptám se proto, že by jimi bylo možno nahradit nějaká existující města.

Ne - nebyla nikdy dodělána. Design EPA najdeš dále v tomto updatu. Pro Vesnici divochů/primitivů a Opatství se mi bohužel dokumentaci najít nepovedlo.

g) Jak se dostal ten chlápek v New Reno Arms k řečovému modulu Vault-Tecu? A jak se ten Vicův kámoš dostal k placatci z Vaultu 13? A proč neudělala Enkláva něco s Masterem, když ten zabral testovací kryt Vault-Tecu? Mimochodem - jak se Master vůbec přemísťuje? Vždyť je to jen velká hromada sraček!

1. Řečový modul Vault-Tecu: Kšeftař se zbraněmi v NR jej získal od potulného obchodníka (podobně se dostal k oné placatce i Vic). Eldridge rád sbírá předválečné relikty a předhazuje je Algernonovi, aby se ten měl čím zabavit. A taky tajně doufá, že mu ten prostáček jednou zkonstruuje jadernou hlavici, aby s její pomocí mohl držet celé Reno v šachu.

2. Obchodník s brahminami Ed tu flašku asi získal od nějakého uprchlíka z V13. Pár se jich toulalo po pustině poté, co Vault Dweller na konci F1 opustil svůj rodný Vault. Nebo někdo z V13 obchodoval s nějakým průvodcem karavan, a ten ji pak prodal Edovi. Nic určitého k tomu nemám.

3. Enkláva v době vývoje F1 neexistovala ještě ani jako myšlenka, takže nemohla do jeho děje nějakým způsobem zasahovat.

4. Nemám ani tucha, jak se Master pohyboval. Asi pomocí velkého kamionu na parní pohon, o kterém je zmínka v dokumentech z F1. Pochybuju, že se mohl přemístit v karavaně, pokud ovšem v té době ještě nebyl Grey o hodně menší a taky míň rozteklý. Ve svém audio diáři ve Vojenské bázi ale už zněl dost zmutovaně. Možná ho prostě nalili do prázdného barelu od toxického odpadu a dopravili ho takhle.

Sebastien Caisse

John Deily (Melichar) se zmiňuje, že má své mazlíky zvenku. Nejsou ale všichni zavření uvnitř Vojenské báze?

Tak to byl můj omyl. Zapoměl jsem, že Enklávani Vojenskou bázi zapečetili. Melicharovi mazlíčci se dovnitř asi dostali z (nyní zhroutených) postraních jeskyní. (jako ti zmutovaní krysoprasáci, co pobíhají kolem... pozn. překl: Ratmane - bráškové! :). Sorry za ten omyl - musím si bázi ještě jednou prolézt a dám vám vědět, co se ještě dozvím.

Steelface the Hunter

Co dělá v docích San Franciska ten sítnicový scanner, a proč tam všichni ti přístavní dělníci blábolí o ponorce?

Sítnicový scanner jsme tam prostě jen tak mrdli - nemá tam žádnou funkci.

Ponorka je trochu jiný případ. Shiové (nebo přesněji Dr. Fung) se zmiňují, že jsou potomci posádky čínské nukleární ponorky jménem Shi-huang-ti, jejíž zbytky byly později použity k vybudování paláce Shi ve Frisku. Ponorka měla původně hrát v ději F2 větší roli, ale ušmikli jsem ji, protože i bez toho byla hra dost dlouhá. Mělo jít o další stupeň potřebný k rozhýbání tankeru. V zásadě měla být ve vodách kolem SF tahle stará ponorka, jejíž obranné systémy měly zničit cokoli, co by se kolem ní chtělo prosmýknout. Tedy i váš tanker. Takže jste měli za úkol najít deaktivací kód, než jste mohli volně proplout.

Pasi Eronen

Rád bych věděl něco víc ke způsobu formování postav jaksi "pod pokličkou" hry. Potřeboval bych to vědět, protože pracuji v jednom kurzu v CS, který se jmenuje Adaptivní učební prostředí. Spolu se svými kolegy tam mám skupinu, která maká na tématu Uživatelské modelování v počítačových hrách. Velice by nám pomohlo vědět k tomu něco z praxe. Hlavně ve F2 byly velké rozdíly v příběhu, v závislosti na tom, jak kdo hrál. Jednou jsem hrál celkem morbidním způsobem: vykopat snad každý hrob a cestu příběhem si prostráhl. Události které vás potkaly, když jste hráli za kladase byly ovšem většinou příjemnější. Podle mého názoru byly tyto změny děje v závislosti na způsobu hry jednou z nejlepších věcí ve Falloutu. Kdybys byl tak hodný a prozradil mi pár triků, které jste při k tomu použili.

V tom není opravdu žádný trik - jen spousta práce. Teď použiju příklad rozhovoru s NPC: V zásadě je třeba napsat pro jednu situaci tři až čtyři druhy rozhovorů. V průběhu řeči je několik kontrolních bodů, které určují, kam se hovor stočí (např. máte-li vyšší Inteligenci, pokračuje hovor takhle, s vysokou Řečí takhle a máte-li zbraň takhle...). Je za tím hodně práce a musíte udělat 3-4 kompletní hovory, aby měl každý hráč jiný zážitek. Pro úkoly platí ten samý postup - navrhneš několik způsobů řešení, aby měl každý typ herní postavy šanci úkol dokončit. Nevím jestli znáš knihy typu "Zvol si vlastní dobrodružství", ale podobně se chová celá hra - designéři se snaží pro každý typ hráče navrhnout vždy jiné kompletní řešení nějaké situace. Herní logika a výrobní parametry vám však bohužel nedovolí poskytnout hráči tolik svobody jako stolní hry.

Richard M. Lippincott

Rád bych věděl, jestli se Fallout odehrává v alternativní časové linii. Většina hráčů se na to dívá tímto způsobem. Někteří dokonce tvrdí, že viděli originální dokumenty k F1, které jejich stanovisko podporují. Já osobně jsem však ve Fallout Bibli žádný takový náznak nenašel.

Fallout se opravdu odehrává v alternativní časové linii. Nicméně nemám žádné dokumenty k tomu, kdy nebo jak se obě linie oddělily (a ani nic akového do Bible neplánuji). Budeš tomu muset věřit.

Bud Klein

Posledně jsi tvrdil, že v NCR bylo jedno auto na 200 lidí. Kde teda všechny ty káry jsou?

Jsou tam, ale uvědom si, že jde o hru a ta se řídí jinou - herní - logikou. Nevíš je ze stejného důvodu, proč je NCR tvořeno jen třemi mapami, má pouze jednoho senátora a asi 40-50 lidí, i když oficiálně je to mnohatisícová metropole. To také zdůvodňuje přítomnost Chop Shopu New Renu, proto je před hranicemi NCR hlídač parkoviště a proto NCR nechalo v Shady Sands vybudovat garáž. Takže abych s ohledem k řečenému vysvětlil herní logiku - není nic skvělého na tom smontovat si namáhavě vlastní auto, když můžete nějaké jednoduše ukrást každému druhému bezvýznamnému maníkovi ve městě. Jinými slovy: Proč by měl hráč plnit obrovský, spleťový quest ke získání auta, když může jednoduše hodit cihlu do okna nějakého přemísťovadla parkujícího na ulici a už si vozí zadek. To je obzvláště platné když si uvědomíte, že ve Falloutu 1 i 2 můžete prakticky vymlátit celá města.

Ještě před tím, než si ve své fantazii vysníte obrázek tankových jednotek a džípů s přimontovanými kulomety, musím vám říct, že většina vozového parku NCR tvoří staré traktory, taxíky, autobusy, sněžné pluhy a stavební stroje. Je možné, že i ve Falloutu 1 zmiňovaný parní kamion se stále prohání po pustině. Karavanové společnosti v Hubu se v době F2 snažily rozšířit svůj vliv a porozhlížely se po nových možnostech dopravy (jako vlaky, lodě a nákladní říční čluny). Nutně je potřebovaly, aby mohly dopravovat na větší vzdálenosti i velké náklady. Stará dobrá lidská lakota i hory přenáší. V nouzi by se spokojily i s

nějakým přestaveným vehiklem. Jakmile se dozvěděly o Enklávě v severní oblasti, určitě naslibovaly tučné odměny za dodání plánů na vertibirdy.

Steel Knight

Ve F2 v náhodné lokaci Cafe of Broken Dreams se Tandy zmiňuje, že Ian je k nalezení i ve F2. Je to pravda?

Tandi je pěkně prolhaná kurva. Ian byl původně zamýšlený i do F2 jako stařík žijící v Denu, ale téměř ve finále jsme ho vyškrtli, protože (podle našeho názoru) už jsme měli hru zaplácanou příliš mnoha postavami z F1. Snad se mi podaří vyhrabat někde jeho dialogy.

Albert

Komu patří pes jménem Sasha, který se objevuje ve hře jako easter egg? Vedle Katedrály, na místě kam se nelze dostat, je pes s popisem: "Sibiřský husky věrně čekající na návrat svého pána." V Denu pak jeden feťák furt vyřvává: "Sasho!" Kdo z tvůrců Falloutu má psa Sashu?

Sasha patřil Vinci Denardovi, to je jeden z producentů v Interplayi (nemakal na Falloutu, ale přátelil se s mnohými z nás - produkoval mezi jinými Conquest of the New World). Dave Hendee k tomu říká: "...bylo takovou tradicí mít jeho psa v každé hře Interplaye - v nějaké formě. Většinou se objevuje v sekci Poděkování nebo jinde v našich starších manuálech."

Jak vydržela Nájezdnická organizace celé ty roky pohromadě? Rekrutují nové členy nebo se množí mezi sebou? Ptám se, protože nikde nejsou vidět nájezdniční haranti a zdá se mi, že zrovna nájezdníci nebudou moc dobří ve výchově dětí.

To je zase ta výše zmiňovaná herní logika. Snažili jsme se neumísťovat děti do lokací, kde se měly odehrávat nějaké přestřelky, protože ti smrkáči se rádi staví do křížové palby a z vás se stane Vrah dětí dřív než se nadějete. Když hrajete anglickou verzi, jsou v některých lokacích děti odstraněny úplně. Kdyby se ovšem Fallout odehrával v normálním světě, nájezdníci by samozřejmě děti měli. Bandité si opatřují nové členy také vyděračstvím, jako zajatce z různých nájezdů, únosy otroků a následným zlomením jejich vůle. Do svých řad lákají také naivní prostáčky, co se flákaají pustinou. Je to tvrdý život, ale i přesto fungují v rámci nájezdnických band rodiny, i když děti si přirozeně neberou sebou na bojiště.

Tahle otázka popíchla můj zájem o tuto skupinu obyvatel pustiny. Budu se snažit osvětlit trochu jejich kulturu (jestli to tak jde v tomto případě nazvat).

Nejdříve zahrnu do Bible sekci o Zmijích, kterou jsem objevil ve staré designové dokumentaci Scotta Campbella a o Chánech, které jste potkali ve F1. Zmije jsou nicméně druhá strana stejné mince. Mohlo by to zodpovědět některé vaše otázky - nájezdníci jsou dost různorodá komunita.

Jaký druh náboženství nebo aspoň jaké pověry vyznávají nájezdníci?

To se různí - neexistuje jedno velké náboženství pro všechny. Některé skupiny jako Chánové nemají žádné, zatímco jiné (např. Zmije) jsou přímo náboženská fanatiky. V některých částech pustiny se smazávají rozdíly mezi běžnými kmeny a nájezdníky, takže můžete narazit na nájezdnické kmeny s mnoha divnými zvyky - od kanibalismu či vzývání předků po uctívání přírody a slunce apod. V zásadě jsou ale nájezdníci banda zkurvyzmetků, co si přímo koledují o kulku do čela.

Mají nějakou opravdovou kulturu nebo tradice? Vím že nájezdníci typu Vikingů nebo Mongolů něco takového měli.

To se také různí v závislosti na tlupě banditů a oblasti, ve které kočují. Může to být něco tak prostého jako přežití nejsilnějšího, s nejmocnějším členem tlupy vládnoucím ostatním (jako Garl). Zahrnuta mohou být pravidla jako: nikdy se nepoddej právu, nenechávej svědky, nikdy nesmlouvej s přepadeným městem nebo vůdcem karavany. Mohou ovšem existovat i složitější komplexy pravidel a rituálů (jako u Zmijí).

Existuje v rámci zločineckých band institut manželství (nebo něco na ten způsob)? Když je mamča i tatůlka na lupu, kdo se pak stará o malé nájezdníčky? Zůstává s nimi někdo v zázemí?

Mohou se vzít, když se rozhodnou respektovat oficiální zákony nebo následovat nějaké náboženství.

Můžou si taky na určité období pouze zvolit partnera/rku a pak si ho/ji obměnit. V některých případech má vůdce tlupy právo libovolně si vybrat někoho (většinou) opačného pohlaví na jednorázovou šukandu.

Některé tlupy unášejí ženy a děti z měst a karavan, což jim pomáhá udržovat početní stav. Po čase se tito

otroci začlenění do bandy - často se už totiž nemají kam vrátit. To samé se děje také v otrokářských tlupách. Co se týče dětí, pokud už dokáží udržet kvér, jsou občas brány na nájezdy, aby se něco naučily o "opravdovém životě". V některých tlupách je to součástí rituálu dospělosti. Mladší haranti jsou ponecháni v základním táboře s několika členy tlupy - ne všichni se totiž pokaždé účastní nájezdů.

Jak nájezdníci zabírají potyčkám v rámci jedné bandy?

Některé tlupy se usměrňováním násilí uvnitř tlupy vůbec nezabývají - díky čemuž se nájezdníci ještě nerozlezli do všech koutů pustiny. Obvykle stačí přítomnost silného vůdce, aby bylo zabráněno příliš častým rvačkám nebo je vzájemné násilí alespoň organizováno. Hádky jsou pak urovnávány před vůdcem většinou pomocí pěstí nebo nožů. Je v zájmu samotných nájezdníků být soudržní - život bandity je nebezpečný a potíživý je třeba eliminovat co nejdříve.

Ostatně agresivitu si mohou vybit na městech a karavanách, což jistě taky pomáhá. Jinak jsou spory řešeny bitkou na nože a pěsti (to se stává nejčastěji v alkoholovém nebo drogovém rauši). Bitka je buďto jen naoko - na obhájení místa v hierarchii tlupy - nebo je vše bráno naostro a umírající člen bandy je pak ponechán v poušti.

Ramon Dexter

a) Odpovídají lokace ve Falloutu nějakým skutečným místům v reálném světě nebo jste si je kompletně vycucali z prstu? Přesně mi jde o Hub, Junktown, Gecko a Modoc.

Některé skutečně vycházejí z reálných míst (Necropolis = Bakersfield, Klamath = Klamath Falls, Redding = Redding), ale Hub, Junktown, a Gecko jsou všechny jen vymyšlené.

Modoc je asi pojmenován po "Národním parku Modoc", který se v realu rozkládá poblíž tohoto herního města. Modoc je původně jméno jednoho indiánského kmene z této oblasti - pokud vím. Arroyo je podle T.Caina fiktivní místo.

b) Existuje opravdu Vojenská база z F1?

Podle Chrise Taylora je Vojenská základna Mariposa vytvořena podle Pevnosti Ord, IIRC, což je stará vojenská база poblíž zálivu Monterey - v současnosti je uzavřená.

c) Co se stalo po dopadu bomby s obyvateli Los Angeles?

Tohle k tomu říká Chris Taylor:

Tohle není nic oficiálního, ale vždycky jsem si představoval, že LA bylo hezky zdecimováno (což znamená, že chcipl každý desátý občan, jak víme díky starým římanům). Většina občanů LA zemřela po dopadu bomb, na následky ozáření, epidemie nemocí, hladomor a vzájemným vyvražděním.

Skoro všichni lidé z tamnějšího zkušebního krytu odešli a ti co zbyli se stali Masterovými slouhy a stoupenci sekty Děti Katedrály. Zbytek se mohl stát členy některé z místních organizací. Většina současných obyvatel LA do něj ovšem přišla až po válce. Chtěli si přilepšit na zbytcích civilizace - vybavení, jídle nebo přeživších lidech.

Classic316

Minule jsi v Bibli tvrdil, že ghoulové stále žijí v Nekropolisu, ale v manuálu stojí, že celé město bylo zdevastováno (což se mělo stát poté, co jste včas nezničili Vojenskou bázi). To mě trochu zaráží - myslel jsem si, že Fallout 2 navazuje na děj F1 s předpokladem, že Vault Dweller splnil všechny úkoly co nejlépe (tzn. že vymlátil Vojenskou bázi včas).

Moje chyba. Většina ghoulů byla opravdu nucena opustit Nekropolis během Velké Migrace přes poustinu.

Dane Zarbano

Co se stalo se seržantem Granitem a jeho skupinou po zničení Enklávy?

On a jeho grupa naskákali do tankeru s vámi, sledovali ohňostrojové efekty při výbuchu ropné plošiny a mrkali přitom na dámskou polovinu obyvatel Vaultu 13 a Arroya. Po dosažení pevniny vyrazili směrem k Navarru (nebo jeho zbytkům - to záleží na to, jak byl hráč pilný). Dál se toho o jejich činnosti moc neví, i když se dá předpokládat, že jejich skutky by zaplnily hezkých pár stránek brakových comixů, zahrnující i znovuoživení Sebevražedné jednotky Keitha Giffena (pozn. překl: s tímhle si hlavu nedělejte. Prostě nějaký americký komix)

2. Mělo Bratrstvo Oceli po zničení Enklávy něco do činění s NCR?

To je neznámo. Dá se předpokládat, že Bratrstvo udržovalo nějaké styky s NCR už před událostmi F1, hlavně když si uvědomíte, že jedna ze spolkových zemí NCR dostala přezdívku Maxson (více k tomu v dalším updatu. Můžu jen říct, že bunkr Bratrstva nebyl připojen k NCR). Bratrstvo mělo také styky s

Hubem a ten se přeci stal jedním ze států NCR, což by mou domněnku potvrzovalo. Myslím, že NCR uzavřelo s BO poněkud nestabilní příměří, zahrnující vzájemné obchody a sdílení některých technologií.

3. Co se stalo s tím doktorem na plošině, co vypustil do větracího systému Enklávy modifikovaný FEV?

Poté co opět našel svou ztracenou morálku, odmítl sám sebe očkovat proti FEV, aby se tak potrestal. Má se za to, že po vypuštění viru zemřel, nicméně jeho tělo se nikdy nenašlo (pozn. překl: Někdo si musí nechávat otevřená zadní vrátka, i když jde na hajzl. Vid', Chrisi :) Navíc kdo by měl asi tak hledat jeho tělo, když plošina vylítkla do vzduchu?)

4. Co se stalo se:

a. Skynetem?

Další osud Skynetu je nezdokumentovaný. Kdybych měl spekulovat, řekl bych, že opustil hráčovu postavu a putoval dál na západ do pustiny. Cestou hledal terminály a informace, aby si rozšířil databázi znalostí a možná se nakonec napojil na nějaký střediskový počítač. Schránka v níž se nacházel a jeho kybermozek mají jen omezenou informační kapacitu, a aby se mohla umělá inteligence vyvíjet, potřebuje jednoduše větší prostor pro data. Je také možné, že si našel cestu do Kráteru, ale to se neví.

b. s Marcusem?

Inspirován příkladem Vyvoleného putoval Marcus přes horský masiv na východ, ve snaze nalézt zbytky Masterovy armády. Už jsi o něm nikdy neslyšel.

c. s Gorisem?

Nikdo neví. Je poslední svého druhu - zmučená duše v království trosek a mrtvých. Slyšíš ho snad skučet v temnotě, kam už nedosáhne světlo tvého ohně? Ano je to on. Neroňte proň slzy - Goris posloužil všem dobrým lidem pustiny, ale jeho čas vypršel.

Více informací níže.

d. s K-9 (z Navarra)?

Poté, co jste mu opravili motivátor byl K-9 ponechán Vyvoleným v NCR, kde jej mohla udržovat v chodu Dorotka a nedlouho po svém zotavení i Dr. Henry (který byl údajně zkopán do bezvědomí Vyvoleným). Doktor se však bál, že z K-9 by bylo možno získat příliš mnoho informací o Enklávě a pokusil se jej zničit. Byl však zastaven kyberpsem a Dorotkou, která jej už nějakou dobu podezřívala. Vláda NCR využila celou situaci k zabavení K-9 i kyberpsa - chtěli z nich dostat právě data o Enklávě a navíc zjistit, jak obě mašinky fungují. Během rozmontování na součástky údajně oba stroje utrpěly nenapravitelné škody vnitřních systémů a "zemřely".

e. s Xarnem - inteligentním páračem z Navarra?

Podle designéra F2 Johna Deileyho, se Xarn chystal vyrazit do V13, aby varoval své druhy před Horriganovým útokem. Nikdy ovšem nedorazil (podle původního návrhu měl být schopen párače včas varovat, ale to nebylo do finální verze zahrnuto). Jeho pravý osud je neznámý.

5. Mohou se tedy supermutanti množit nebo ne?

Nemohou. Markus sice v bordelu v NR cosi brblal o tom, že by nerad zbouchl nějakou místní kněžku lásky, ale to byl jen můj hloupý fór.

...Goris a Xarn mohou zajistit pokračování inteligentní páračské rasy, noví ghoulové vznikají umírajících ozářených nešťastníků...

Další kec - Goris ani Xarn se už dál množit nemohou. Jsou poslední své rasy, a tak to také zůstane. Více k tomu níže

...což by znamenalo, že lidé, Supermutanti, ghoulové a inteligentní párači budou převládající rasy v Nové Kalifornii, že?

Ne, jak vyplývá ze závěru F2. Nejupřednostňovanější rasa v NCR jsou stále lidé (a patrně to tak ještě hezkých pár generací zůstane). Supermutanti i ghoulové jsou tolerováni (někteří dokonce ctěni - hlavně ve vojsku a u Rangerů). Párači, ať už jakkoli chytří, už tak oblíbení nejsou - což je ostatně jedno, když všichni zařvali ve Vaultu 13, že?

Killian

Něco k víře. Existuje nějaká všeobecně uznávaná ideologie/náboženství? Předpokládám, že by byla monoteistická. Mohlo by to objasnit něco z Hakuninových blábolů (doplňková otázka – odkud je vlastně jméno Hakunin. Není příbuzný s Bakuninem (pozn. překl: "??").

Všechna předválečná náboženství jsou ve Fallout světě asi stále přítomna, ale raději jsme se o nich nezmiňovali, abychom nikoho zbytečně nedráždili. Hubologové jsou asi jediná církev, která se kapku blíží svému reálnému předobrazu (pozn. překl: scientologové). Nemá tedy asi moc smysl se o nich blíže zmiňovat mimo toho, že církve válku přečkaly.

Podle mě existuje stále celé obvyklé spektrum křesťanských náboženství a možná se rozštěpilo do ještě více církviček. Mormonská církev asi stále existuje - bylo by celkem obtížné vybombit celý Utah a mormoni jsou odolní bastardi.

Otec Tully v NR přirozeně nebyl pravý kněz a Jo v Modocu byl asi něco jako duchovní, ale ani jeden nezastupoval reálnou církev. V původní dokumentaci byl Tully z Opatství, odkud jej vykopli poté, co náhodou zapálil jednu z jejich knihoven.

Nevíme ani nic bližšího k různým kmenovým náboženstvím, ovšem kromě Zmijí výše. Vše co bych k tomu řekl, by byly jen spekulace. Určitě ale nějaká náboženství existují - v Arroyu vyznávají předky, jinde snad radškorpiony, slunce, vulkány, bouři, chemikálie, rostliny, radiaci...

Nevím odkud pochází Hakuninovo jméno. Pokud byl v originálních dokumentech k F2 mohl by o tom něco vědět T. Cain. Poptám se. Jeho kecy jsou asi způsobené neustálým předávkováním různými chemickými a rostlinnými sajinami. Je dost ujetý, což je ale při jeho povolání šamana přednost.

Jinak je za jeho způsob řeči odpovědný Mark O'Green, který se přímo vyžívá ve vymýšlení originálních způsobů řeči pro NPCčka (Setova či Sulikova mluva a další).

Dá se tedy říct, že v pustině je spousta různých kultů a měli byste si na ně dát majzla, protože většině se nebude líbit, kdo jste ani co si o nich myslíte...

Jaká je rodinná struktura v univerzu Falloutu? Z toho co jsme viděli, se lidé drží obvyklého schématu nukleární rodinky, nebo v mnoha případech rodiny s jedním rodičem (asi kvůli vysoké úmrtnosti v pustině).

Řekl bych, že se to liší region od regionu. Nemám k tomu žádnou dokumentaci. Patrně to ale budou normální rodiny, možná sem tam nějaká komunita nebo vesnice, kde se o děti starají všichni rovným dílem. V okamžiku kdy je záhodno navodit atmosféru padělatých let je schéma nukleární rodinky obzvláště vhodné.

Rasismus: Viděli jsme příklady nevraživosti obyvatel města k divochům z pustin a naopak. Je tady ve hře ještě i jiný druh rasismu? Mimo tradičního nepřátelství lidí a mutantů. Podle mě by katastrofa jako Velká Válka dala lidem spíš dohromady.

K tomu nemám žádné materiály, ale kromě příkladů, které jsi zmínil, se myslím dobře daří i tradičnímu rasismu a sexismu. Barva kůže, společenský status a povolání jsou pořád dobrá výmluva pro strach a nenávisť. Komunity jako NCR a Modoc s tím možná tolik problémů nemají. A jestli Velká Válka lidi stmelila? Možná se zasloužila o vznik několika komunit, ale taky od sebe lidi v pustině izolovala. Už ve F1 nesnášelo Shady Sands Hub a bylo nedůvěřivé k Junktownu a hodně lidí taky moc nevěřilo Bratrstvu Oceli etc, etc, etc... Je zde prostě velký potenciál k rozdmýchání nenávisti.

Vždycky mi připadalo fajn, že je v řadách Bratrstva tolik bab a líbila se mi i černoška Lynette jako hlavy VC (která navíc podporovala otrokářství, což byl pro hráče myslím zajímavý protiklad). Kultura světa falloutu byla zajímavě promíchána.

Ed

a) Máte nějaké info o stromku na Haroldově hlavě? Ptám se proto, že v minulém updatu Bible jsi psal, že Harold hodně potřásl hlavou, když se usadil v Gecku (rok 2238).

V design dokumentech o tom nic není. Harold si toho poprvé všiml, když dorazil k jižní hranici mapy F2 (poté co usmířil skagy /pozn. překl: patrně myšleno ghoul/ a obyvatele Hubu v závěru F1) a od té doby stromek pomaloučku rostl. Kořeny brzy prorazí do jeho prázdného očního důlku.

b) Léto 2066: "Ještě o 13 let později je fúzní technologií zásobeno jen několik částí USA" Jestliže Velká Válka vypukla v říjnu 2077, hádám, že by to mělo být technicky v pořádku - plošina Poseidon (a možná i vaulty) by v roce 2078 stále užívaly fúzní energii. Pokud to tak ovšem bylo míněno.

Má chyba. Opravím to. Myslel jsem samozřejmě: Téměř o jedenáct let později.

2066, Léto První hrubý prototyp fúzní baterie (vedlejší produkt vývoje energozbroje) byl ukázán na veřejnosti a působil jako další hřebíček do rakve křehkých Čínsko Amerických vztahů. Začaly být vyráběny součástky potřebné k provozu baterií. Fúzní energie začala být zapojována do infrastruktury

USA, ale proces je příliš pomalý. Téměř o 11 let později užívalo fúsní energii jen několi sekci v rámci USA.

c)V tvé časové ose byla Mariposa postavena 7.1. 2077, ale výzkum FEV probíhal od 9.5. 2075. Nebo se pletu?

Další má chybka. Tady je oprava:

2075, květen 9. Experimenty s FEV pokračují ve West-Teku se sérií viru 10-011. Experimenty na hlístech probíhají úspěšně - hlísti rostou a projevuje se u nich zvýšená odolnost vůči virům. Pokusy s hmyzem již tak úspěšné nejsou a jsou proto majorem Barnettem odloženy.

2075, červen 30. Experimenty s FEV pokračují ve West-Teku se sérií viru 10-011, tentokrát na bílých myškách - hlodavci vykazují zvýšený růst, větší hustotu svalových vláken a inteligenci.

2076, leden 12. Do viru série 11-101 jsou implementovány některé nové genové sekvence a jsou jím ve West-Teku naočkováni psi. Byl pozorován nárůst svalové hmoty, inteligence zůstala nezměněna.

2076, duben 15. Jakmile byly na testovaných psech provedeny veškeré sekundární testy, byla zvířata utracena...z bezpečné vzdálenosti.

Dan Vondrak

Jestliže byl R. Grey v době svého vypovězení z Vaultu 8 už dospělý, neměl by taky něco vědět o jiných vaultech a možná i jejich lokacích? V bibli se nicméně říká, že Master se o vaultech dozvěděl ze záznamů ve vaultu Pohřebišť. To vypadá, jako by o nich nikdy předtím neslyšel. Jestli mu ovšem mutace nevymazala paměť, což by dávalo kapku smysl. Nebo mi něco uniklo?

Ne - Master věděl, že vaulty existují. Jen netušil, kde přesně a neuvědomoval si, že původní osazenstvo vaultů by se tak dobře snášelo s FEV. To mu došlo až po mnoha experimentech. Jedinou věc, kterou opravdu sám objevil bylo to, že lidé ve vaultech nejsou natolik kontaminováni radiací jako jeho obvyklé testovací subjekty. Neuvědomoval si zprvu spojitost mezi radiací, mutacemi FEV a potenciálem lidí z vaultů. Tady je opravená časová osa, abychom, se vyhnuli nesrovnalostem:

2155-2156 Poté, co zaval karavanu lidí z vaultu, zjistil Master lokaci vaultu v Pohřebišti - budoucího sídla Katedrály. Podrobil si jeho osazenstvo, začal odtamtud provádět své operace a lidští kultisté začali užívat Katedrálu jako své hlavní sídlo. Ze svého nového doupěte začíná vysílat hlídky, aby mu našli další vaulty.

Radmutie

Mimochodem: V tvé časové ose mluvíš v roce 2090 o Haroldovi jako o "nyní člověku". nemělo by tam být spíše "Harold "zatím člověk"?"

Takže další upravená časová osa:

2090 Vault 29 se otvírá. Harold (zatím obyčejný člověk) vyráží zkusit štěstí jako obchodník putující po okolních přežívajících komunitách.

Sean McGrorey

Západně od Následovníků Apokalypsy je lovec odměn s podezřele známým jménem. Jaký je jeho příběh v univerzu Falloutu? Odkud pochází?

To je jen vtípek Jesse Heiniga - jednoho z programátorů. Prostě další interní narážka. Ten chlápek (Avellone) nemá žádnou minulost ani budoucnost.

Tatu Ahponen

Co se stalo s Junktownem? Byl příliš malý na to, aby se z něj stal státěček? Nebo možná přetrvával jako nezávislý člen NCR - útočiště spodiny a zloduchů? A kdo žije v Kráteru? Musí být přece pořád radioaktivní. Přežili by tam snad jen ghoulové.

Junktown se připojil k NCR jako součást federace Shady Sands a stal se jedním z nejvíce upřednostňovaných států. Byl totiž jedním z prvních ve federaci a byl také nejdůvěryhodnější obchodní partner Shady Sands v raných dobách ustavování federace. Jeho spojení se S. Sands způsobilo určitý rozruch v Hubu, ale nakonec to jeho ekonomiku nijak neohrozilo... a Hub se ostatně taky nakonec stal aliančním státem NCR.

Co se týče Kráteru/Záře (či státu Denní Záře) - většina jeho území se rozkládá na sever a západ od původního Kráteru, ale jeho okraj mají stále na dohled. Údajně v něm žije komunita ghoulů, kteří se tam dostali po migraci z Nekropolisu - jakmile se ghoulíci doslechli o West Teku, byli celí žhaví na jeho staré technologie. Někteří z ghoulů uzavřeli spojení se sběrači odpadků staré civilizace z New Adyta a Hubu

a společně vytvořili celkem úspěšnou sběračskou korporaci. Mluví se o tom, že v Denním Světle pracuje také alespoň jeden Super Mutant (uprchlík z Katedrály) .

Tatu Ahponen: Další věc. Ačkoli závěrečný film F1 naznačuje zničení Hubu, ve F2 stále existuje. Byl znovu vybudován nebo přežil navzdory tomu, co bylo řečeno ve F1? Jestliže ano, je zde stále šance, že přežili i někteří Následníci Apokalypsy?

Hub přežil závěr F1, stejně jako Následníci Apokalypsy - použili prý svou technologii, aby pomohli skupince Blades v Novém Adytu.

Skjalg Aka. NeXor

Kdo vytvořil náhodné setkání s brahmínami, co vyřvály:"Bůů, bůů, povídám!"? Jestli potkáte tvůrce, řekněte mu, že je to podle mě nejlepší fór v celém Falloutu.

To byl starý vtip z MUDu, co hrával Tim Cain - rád prý teleportoval krávy do soukromých komnat svých protivníků, kde bučely právě věci jako "Bůůů, povídám!" Chris Taylor o tom slyšel a přišlo mu to natolik vtipné, že to zařadil i do Falloutu. A tohle k tomu říkají přímo oni dva:

Tim o bučících krávách: Nerad bych kopal do mrtvé krávy, ale ano, mluvící krávy jsou poklonou nejlepšímu MUDu všech dob - Darker Realms. Nebyl ale můj nápad strčit je do Falloutu. Ch. Taylor mě slyšel mluvit o Sněžných kravách a mém zvyku je teleportovat jen tak do Mikovy pracovny (hmm - byl sem celkem neurvalý spratek :) Většinu náhodných setkání ve Falloutu dělal Chris.

Chris Taylor o Sněžných kravách: To byly sněžné krávy, že? Tim Cain byl jednu dobu závislý na MUDu, kde byly Sněžné krávy bučící podobné blbosti a pobavilo mě to natolik, že jsem je zařadil do hry.

Uber Dog

V chatu Fallout Bible jsi se ptal, jestli nás zajímá osud určitých zvířat ve Falloutu. Může to znít divně, ale makám teď na kampani FoT, která se odehrává v Africe, tak by mě zajímalo, jak jsou na tom hroši, sloni a tučňáci (?:) ?

Tučňáci sou tuzí, o slonech a hroších nevím a není o tom ani žádná dokumentace. Klidně si ale pohraj s účinky FEV na jednotlivé přeživší druhy, aby ti to zapadalo do příběhu. Zmutovaní hroši by mohli být zajímaví (pozn. překl: Jednoho máme i ve Vaultu šílené brahmíny, vid' Ja...auuu! Nebijte mě!) Zmutovaní tučňáci už asi méně.

BTW, asi bych neměl podporovat cizí hry, ale jestli vás zajímá, co všechno se dá provádět s hrochem, mrkněte se na [Lost Continents](#) člověka jménem VR11.

Pro kohokoli kdo pracuje na nějaké kampani nebo příběhu ze světa Falloutu: Vždy se řiďte tím, co je dobré pro příběh. Striktní držení se děje Falloutu by mohlo zabít některé dobré nápady a ochudit tak hráče či čtenáře.

Anti-Hero

Ve Falloutu 2 jsou otrokáři, ale kde jsou otroci? Jasně - vidíme je zavřené v klecích, ale neměli by nějak být také v domech a kolem měst? Každopádně si nemyslím, že by si mohlo příliš mnoho lidí dovolit otroky. Otrokáři se ale zdají jako velká a organizovaná skupina - jak si mohli vydělat tolik peněz prodejem otroků jen těm několika málo mocným? A i kdyby si lidé mohli odvolit otroky, co by s nimi nakonec dělali? Nechali by je obdělávat půdu? To asi ne se vši tou ozářenou mrtvou zemí okolo. Možná by se dali použít k pěstování drog, ale ty jsou dělány chemicky zločineckými bandami. Můžeš mi namítnout, že Vault City má otroky, ale proč by si někdo kupoval otroky jen pro domácí práce v těch pidi-domečcích? A co těžba v Redingských dolech? Nemyslím. Vypadá to totiž, že horníci v Redingu jsou placeni normálně na ruku (promluvte si s děvkou v baru a vypadne z ní, že její přítel si v dolech nevydělá dost). Ve Fallout je taky hodně kurev, ale kdyby to byli otroci, jejich pasáci by asi měli celkem dost práce uhlídat je.

Tak co k sakru dělají všichni ti otroci a otrokáři ve Falloutu?

Ve F2 jsou otroci, jen jich moc nepotkáš na ulici (kromě New Rena, náhodných setkání, jedné sekce v Denu, VC a kolem NCR). Trh s otroky je zaměřen na VC (kde si jeho občané mohou otroky snadno dovolit), karavany (které mají dost peněz, aby si mohli dovolit někoho k nošení zboží... plus otroky můžete na konci cesty klidně znovu prodat), různé farmáře (ti si mohou dovolit tak jednoho, dva) a New Reno (ty mafiánské rodiny potřebují pořád čerstvé maso pro vzájemné války). Otroci najdou využití taky jako prostitutky - jeden pasák na 5-10 kurev, což se moc neliší od reálného světa, věř mi.

Pár otázek od Jonathana Forbese z Dublinu:

a). Jak mohli přežít dopad bomb lidé mimo vaulty?

Některá místa světa nebyla přímo zasažena A-bombami, a ačkoli se mnoho měst odebralo do horoucích pekel v důsledku hladomoru a nepokojů (New Reno), stále zde bylo dost osobních krytů a bunkrů, aby mohlo lidstvo přežít. Lidé chystající se už předtím na podobnou pohromu (v angl. Survivalisti) a nějaké izolované vojenské jednotky v Power Armorech mohli taky přežít následnou nukleární zimu.

b). Jak vzniklo Bratrstvo Oceli - přesně: lidi, místa atd.?

Bratrstvo vzniklo pod vedením kapitána Rogera Maxsona, když ten se rozhodl opustit US vojsko a vedl zbytek svých vojáků a jejich rodin z Mariposy do bunkru Lost Hill. To bylo roku 2077.

c). Co se stalo se zbytkem světa: Evropa, Čína, Rusko etc...??

Tohle by byla dlouhá odpověď a ještě ji nemám celou po kupě :) Možná v nějakém příštím updatu, ale ne nějak brzo. Řeknu jen, že v Číně bylo zrovna několik jednotek, když to celé bouchlo.

d). Kde vzalo Bratrstvo Oceli prostředky k vybudování jejich hlavní základny? Kdo stál za touto operací?

No vlastně byla už většina materiálu na místě, když Bratrstvo dorazilo. Maxson řídil stavitelské práce a materiál, který neměli si "vypůjčili" od místních "mrtvých" komunit nebo vyčenžovali s Hubem.

e). Kdo založil sídliště jako Hub, New Reno atd...?

Zakladatelé: To je celkem komplikované, ale podívám se, co k tomu vyhrabu do příštího updatu. Teď ti můžu jen říct, že Hub byl založen chlápem jménem Angus.

f). Co se stalo se zbytkem vojenského personálu?

Vojenský personál: Ti kteří se nespojili s Enklávou buďto vychcípali nebo se usadili někde v pustině ve svých vlastních bunkrech. Ve svých Power Armorech. A se svou těžkou výzbrojí. A se svými vlastními temnými plány.

g). Co se odehrávalo ve Vaultu 13, když lidé zjistili, že Správce byl zabit Vault Dwellerem?

Podle oficiálního děje Falloutu Správce zastřelen nebyl. V alternativní budoucnosti, kde jste Správce odpráskli, by se lidé nejspíš chvíli bavili o neobvyklé brutalitě Vault Dweller a pak si zvolili nového, kapku užitečnějšího Správce.

Nick Steffel

Byl někdy zamýšlen nějaký quest k těm exhumacím v Reddingu, nebo to byl jen vedlejší efekt přemnožení krys a wanamingů?

Měl to být jen náznak toho, co tam prováděli wanamingové - žádná velká záhada. Sorry.

David HAHA/Sand Hammer: Co se stalo s BO? Ve Faloutu 2 záhadně zmizeli. Objevili jsme vždy jen malý předsunutý bunkřík v několika městech, každý hlídáný jediným vojcem v Tesla brnění a ve všech, kromě jednoho, je k nalezení jen stůl uprostřed vybičené místnosti. Takže co se stalo? Ve F1 byly příliš mocní na to, aby se jednoduše rozpadli. Nepokoušeli se snad rozvinout svou technologii a rozšířit sféru vlivu? Proč nepodnikli nic proti Enklávě? Něco ve stylu Studené války mezi těmito dvěma mocnostmi by bylo určitě zajímavé.

Nic se nestalo. Předsunuté bunkry Bratrstva byly jen výzvědná stanoviště, která neměla do ničeho zasahovat. Bunkr Lost Hill (z F1) dole na jihu je jejich hlavní stanoviště. Prostě nepronikli tak daleko na sever, kde se odehrává děj F2. Vojáci v Tesla zbrojích, které jste mohli potkat, byli většinou zvědové nebo nižší paladinové Bratrstva, kteří měli jen sledovat dění v regionu.

Co se týče jejich možného střetu s Enklávou, no, způsob boje Bratrstva byl vždycky charakteristicky opatrností a tím, že akci předcházelo shromažďování údajů o nepříteli. Někdy to s tou opatrností kapku přeháněli - jako ve F1. Takže proč nenapadli Enklávu? No, Bratrstvo nemohlo přežít přímý střet s armádou Mastera (jak bylo naznačeno ve F1 - ačkoli mohli jistě způsobit Masterově Jednotě mnoho potíží). Teď si představte armádu mnohem chytřejší, složenou z vycvičených vojáků ve vylepšených Power Armorech a s kvéry, které si nezadají s těmi z Bratrstva. Těžko je tedy můžeme zatracovat za to, že radši vyčkávali a hledali skulinku v nepřítelově obraně.

Takže se nerozpadli a koncem F2 byli stále v akci - převážně v jižních regionech.

David HAHA/Sand Hammer

A ještě jedna věc... ti zatracení Gekoni! Odkud pocházejí? Ve F1 neexistovali zatímco ve F2 byli rozlezlí všude. Jak by řekl Harold: "Nemůžeš si ani upsouknout, abys nějakého netrefil.

Vyvinuli se z neznámého druhu ještěřů původem z Oregonu-Kalifornie, kteří nasáli dost FEV na to, aby vyrostli, zesílili a stali se rychlejšími - a rozhodně nejsou neplodní. Ačkoli jim trvalo pár generací, než si

kapku urovnali svůj zpřeházený genofond, začli se množit jen o málo pomaleji než zmutované krysy. Nikdo neví, ze kterého druhu ještěřů se vyvinuli, ani kdy se od nich odštěpili ohniví gekoni.

Stefan S. Babicz

Zajímá mě Master. Četl jsem, že do sebe absorboval lidi a díky tomu má taky tak různorodé hlasy. Ale když říká jednu určitou větu (při debatě o tom, kdo je nejlépe uzpůsobený k životu v pustině), končí počítačově generovaným hlasem, co říká: "Mutanti". Zajímalo by mě, kde vzal tenhle hlas (snad absorboval počítač jako kyborg nebo to prostě počítač řekl za něho?). Rozhodně mi tahle otázka nebere spaní, ale co? Tohle je přece Fallout Bible, tak kde jinde se zeptat?

No, z toho co jsem byl schopen dostat z Greyova/Masterova audio diáře jsem vyrozuměl, že získal neurální přístup do počítačů Katedrály. Takže ten počítačový hlas patří jednomu z oněch absorbovaných lidiček, ale prochází přes počítačový kanál. Předpokládám, že bych si k tomu mohl vymyslet nějakou pseudo vědeckou teorii, ale bolí mě z toho hlava, jen na to pomyslím.

Deadlus

Našel jsem v master.dat lokaci s jménem Colusa. Je to jedna ze zapomenutých lokací jako EPA, vesnice primitivů a opatsví, co nakonec nebyly zařazeny do finální hry?

Colusa byla původní jméno Navarra, takže nejde o další lokaci - prostě jsme ve finále změnili jméno. Tohle k tomu říká jeden z hlavních designérů Matt Norton:

"Vzpomínám si, že když jsme umístili všechny lokace na mapu, tak jsme je ještě rozšoupali více po okolí, aby vzniklo příhodnější rozmístění nejzajímavějších míst. Nevím, jestli jsme takto přemístili i pevninskou bázi Enklávy, ale je to možné.

Na tohle si také vzpomínám, a když si uvědomíte, kolik prázdného místa by jinak bylo (po odstranění vesnice primitivů) podél pobřeží, zdá se to celkem pravděpodobné. Původní Colusa byla mnohem dál na východ a kapku jižně od Navarra.

Peter Jackson

Proč jste tak pokurvil Fallout 2 lokacemi z reálného světa? F2 to nepotřeboval. Fallout 1 je taky neměl a nepotřeboval. Bylo skvělé objevit Pohřebiště a teprve později zjistit, že jde o Los Angeles zaplněný mrtvými těly. F2 byl pravými názvy míst pokurvený - lidé po jaderné válce by si je stejně pojmenovali jinak.

Nevím, proč byly ve F2 pro některá místa užita pravá jména. Podle toho co vím (a já na těchto mítincích nebyl) Tim Cain, Leonard Boyarsky, Jason Anderson, Matt Norton, a Jason Suinn určili tyto lokace už na začátku vývoje F2 a mnoho z nich (s výjimkou Colusy/Navarra) zůstalo neměnných po celou dobu vývoje.

Minule jsme se zabývali tím, proč mají Super Mutanti na svých uslintaných držkách to spleťtité řemení. Tentokrát nám k tomu něco řekl i Chris Taylor.

Saint_Proverbis: Proč mají někteří Super mutanti na tlamách řemeny?

Chris Taylor: Aby jim neupadly xichty, huh.

Nesouhlasím s tím, že Harolda nechcete považovat za ghoul. Během F1 nebylo označení ghoul užíváno tak často jako v F2. Harold mohl nesouhlasit s označením jeho mutace takovým (ne zrovna příjemným) způsobem. Když se ho zeptáte na ghoulky řekne vám:

{1102}{hrold302}{Mutanti. Je jedno jak se sami nazývají.}

Myslím, že to nutně neznamená, že není ghoul. Znamená to jen, že nerad slyší, je-li označován jako ghoul. V podstatě říká, že ghoulové jsou mutanti stejně jako on a nezáleží na tom, jak se nazývají.

Myslím, že označení ghoul bylo stvořeno buďto Nekropoliskými ghoulky samotnými nebo lidmi, co je považovali za zrůdy. Jelikož Harold vypadá jako ghoul, byl za něj asi považován oběma těmito skupinami. Ghoulky nejsou jako Super Mutanti - nejsou všichni stejní. Je to jen označení pro lidi pokřivené radiací nebo FEV - nebo obojím. Mohou existovat ghoulky stvoření jen radiací nebo jen FEV.

Myslím si také, že - ačkoli Harold byl zmutován v Kádích - když řeknete, že všichni ghoulky vznikli působením FEV, není mezi ním a ostatními ghoulky velký rozdíl.

Chris Taylor k tomu říká: Ponoření do nádrží mohlo změnit inteligenci, ale ne vždy směrem nahoru. Někteří jsou po vycachtání ve FEV chytřejší, většina lidí zblbne a u mnoha zustane IQ stejné. Podle úrovně ozáření jedince lze také usuzovat na to, jestli se z člověka stane supermutant nebo ghoul.

Je-li tomu tak, pak lidé ponoření do FEV mohli zmutovat stejně dobře v ghoul místo Super Mutantů, jestliže byli ozáření. To by mohl být klidně i Haroldův případ.

Fallout 2:

{100} {} {Vidíš obzvláště vyschle vyhlížejícího Ghoula}

{101} {} {Vidíš Harolda}

{102} {} {Vidíš starého, ale stále čiperného ghoul}

{172} {} {Put a sock in it ya smelly old ghoul. Goodbye.} (pozn.překl: celkem nepřeložitelné... aspoň pro mě)

Loxley

{244} {LOX_69} {Harold? To je dobrej chlápek... na ghoul. Žije v jižní čtvrti.}

Jak vidíte, Harold je ve hře označován jako ghoul.

Butch

{233} {BUTCH46} {Tak fajn, nebyl to Párač. Ale co by mutanti ze Starého města mohli chtít s našima karavanama? Pokud to ovšem není nějaké spiknutí.}

Jak vidíte, je ve Starém městě Hubu více mutantů - nejen Harold (ačkoli je ve hře nevidíme) - a všichni jsou označováni jako mutanti i jako ghoulové.

Vtip je v tom, že označujete jako ghoul jen ty, co byli vystaveni "divokému" kmenu FEV a radiaci, a ne ty, co jsou zmetky vzniklými po ponoření do Kádi s Fev (jako Harold a Talus). Podle mě by jako ghoulové měli být bráni oba typy, protože, ačkoli vytvoření odlišnými metodami, výsledky jsou stejné a oba typy jsou výsledky radiace a FEV (ghoulové v Nekropolisu jsou ozáření lidé, co byli vystaveni zmutovanému FEV v ovzduší, a Harold a Talus jsou výsledky ponoření lidí, změněných radiací, do FEV - tohle měl asi na mysli Chris Taylor).

Všechno jsou to dobré arguemnty -Tim Cain a Chris Taylor s nimi souhlasí. Podle nich je Harold ghoul. Abych je ocitoval:

Chris Taylor: Ghoulové jsou typem mutantů. Harold je ghoul. Ale je taky kapku zvláštní. Super Mutanti jsou lidé zasaženi jen minimem nebo žádnou radiací, kteří byli nakaženi FEV. Ghoulové jsou lidé zasaženi značnou dávkou radiace a navíc nakaženi FEV. Harold je, mnóó... Harold.

Tim Cain: Brali jsme Harolda jako ghoul, ale ne ghoul vzniklého v Nekropolisu. Mohl být ozářený před nebo po své FEV mutaci. Všechno co si pamatuju je, že prozkoumával Mariposu s R. Greyem, z něhož se později stal Master, ale ven ze základny se dostal jen on. Mimochodem Haroldovy vzpomínky jsou, co se jeho změny týče, dosti zmatené.

...většina lidí si neuvědomuje, že byli ozáření, takže Harold také nemusí přesně vědět, co se s ním stalo. Podle mě se radiace a FEV moc dobře nesnášejí. Mutanti jsou vůči ozáření imunní, ale ozářený člověk po nakažení FEV umírá. Takže jedno je jisté: Harold nevznikl díky spojeným efektům radiace a FEV. Vznikl působením jednoho nebo druhého, a podle mě je ghoul.

Podle Chrise jsou tedy ghoulové ozáření lidé nakaženi FEV.

Podle Tima jsou pak ghoulové jen plodem ozáření.

Oba se ale shodují na tom, že Harold je kapku zvláštní. A tím nemyslím nějak postižený. Prostě odlišný.

Oficiální verze: Ghoulové vznikli mixem radiace a FEV. Harold je mutant typu ghoul. Mohl být trochu ozářený už před svým nakažením FEV, ale jeho mutace (pomineme-li jeho vnější vzhled) je přeci jen odlišná od té čistě ghoulí. Většina ghoulů jsou výsledkem silného ozáření a náklady FEV, ale Haroldova mutace je zapříčiněna hlavně FEV (znovu opakuju: při svých toulkách pustinou mohl sem tam už předtím nasbírat pár radů - hlavně vezmeme-li v úvahu, jak dlouho provázel pustinou karavany).

Ošklivě zmutoval tak, že se podobá ghoulvi, ale technicky vzato jím není - díky tomu jej také Loxley mylně posoudil jako ghoul (Loxley je vůbec charakteristický tím, že posuzuje vše jen podle vnějšího vzhledu, a neví nic o jemných nuancích genetiky).

Můžete mu říkat ghoul, ale oficiální stanovisko je:

"Harold je Harold. Harold je výjimka."

Mimochodem: zářící ghoulové vznikli tak, že pohltili příliš mnoho radiace poté, co se z nich stali ghoulové. Původně jsme chtěli, aby byl Lenny ve F2 schopen změnit se v zářícího ghoul, když vychlastá příliš mnoho radioaktivního likéru, ale nakonec jsme to zavrhl.

Aaron Johnson

Jakou má funkci to velikonoční vajíčko, které můžete najít v New Renu?

Žádnou – je to jen náš vtípek. Šoupli jsme ho tam, abychom mohli tvrdit, že jsou ve hře nějaké easter eggy (rozuměj – překvapení). Mám tu věcíčku rád.

YPArAH

Goris tvrdí, že je ve V13 relativně nový (asi 2 měsíce), když mluví s Vyvoleným. To asi znamená, že není z Grutnarovy smečky. Jestli je to tak, jak to že je inteligentní jako zmutovaní párači Enklávy? Podle Johna Deileyho - designéra Gorise (a ještě např. V13, 15, NCR a spousty dalších map) je to takhle: Goris byl Grutnarův syn a byl jedním z chytrých páračů. Byl také velice zvědavý na okolní svět. Hodně cestoval, aby poznal lidskou kulturu. Aby jej lidi nepoznali, nosil dlouhou róbu. Když by se jej někdo ptal, řekl by, že róbu nosí, protože je znetvořený. Když jej ale potká Vyvolený, tvrdí, že je ve Vaultu jen pár měsíců. Myslí to tak, že se po dlouhé době vrátil z další poznávací cesty. Neříká to přímo, ale je to možné zjistit z několika náznaků v rozhovoru.

YPArAH

Mimochodem – jak Goris přežil Frankův nájezd na V13?

Odpověď Johna Deileyho: Goris je cestující učenec – snaží se zjistit co možná nejvíce o populaci přežívající v pustině. Frank zaútočil zrovna, když byl na jedné ze svých poznávacích cest. Tak se mohl přidat k Vyvolenému a přežít Frankův nájezd takhle. Jestli si dobře vzpomínám, Goris není jediný přeživší inteligentní párač. V základně Navaro má hráč možnost vysvobodit párače Xarna, na kterém tam provádí pokusy (a chce jej nakonec i utratit) dr. Schreber. Každopádně mohli tedy potenciálně přežít dva chytří párači. Jsou to sice oba samci, ale to neva. Gen inteligence je zakódován právě v samcích, takže když se spáří s jakoukoli samicí, zplodí (pravděpodobně) chytré potomky.

Proč má Goris odlišnou barvu kůže? A byli Melchiorovi mazlíci ponořeni do FEV?

Podle Johna Deileyho (designér V13 a Gorise), prostě Goris zmutoval odlišně (FEV mutuje i u stejných druhů odlišným způsobem) a podle Jasona Suinna (designér Vojenské báze ve F2) byli Melchiorovi (Melicharovi ? – pozn. překl.) mazlíci tak tuzí díky styku se surovou FEV skladovanou v Bází. Ponoření do kádi s FEV nebylo nutné – jde jen o část Melicharova zasvěcovacího obřadu.

Pawel Dembowski

Ve F1 říká Poručík, že FEV zvyšuje IQ. Ve hře je ale většina mutantů gege. Co mi k tomu řekneš? A co říkáš na mou teorii, kterou jsem použil v PnP Falloutu?

Sorry, Pawle: Nebyl jsem schopný odpovědět osobně na tvůj mail a vzhledem k tomu, že nejsem s to číst všechny výtvary fanoušků, nečetl jsem ani tvou teorii.

Původní nezmutovaný FEV ve West-Tecu zvyšoval inteligenci. Virus v éře falloutu už to tak spolehlivě nedělá – jen u některých (menšiny) osob. Poručík byl jeden z těch šťastných, z nichž se nestali slintající hňupové (možná že byl před infekcí FEV stejně chytrý, ale o tom nemám žádné záznamy).

Nynější FEV byl rozptýlen po pustině, kde působením radiace zmutoval, stejně jako jeho účinky. Poručík v Maripose tvrdí, že super mutici jsou inteligentnější než lidé ("Jsme vysoce inteligentní a imunní vůči nemocem."), taky tvrdí, že FEV může pomíchat a vymazat některé vaše vzpomínky. Očividně se to stalo i jemu, poněvadž zapomíná, že většina jeho mužstva není pomalu schopna dokončit načatou větu o třech slovech.

Takže v zásadě FEV v nádržích měla malou šanci na zvýšení IQ nebo aspoň na zanechání původní úrovně inteligence nedotčené. Master byl jeden z těch šťastných. Velice často způsobuje FEV poškození mozku. Je také možné, že brutální topení v kádích v Maripose způsobovalo nedokonalé mutace.

Chris Taylor k tomu říká: Ponoření do nádrží mohlo změnit inteligenci, ale ne vždy směrem nahoru.

Někteří jsou po vycachtání ve FEV chytřejší, většina lidí zblbne a u mnoha zůstane IQ stejné. Podle úrovně ozáření jedince lze také usuzovat na to, jestli se z člověka stane supermutant nebo ghoul.

Andrew Quigley

Kolik funkčních nebo opravitelných aut je k dispozici v době F2? Určitě více než jedno, protože ten chlápek v Renu má plně garáž i s mechaniky a určitě i mnoho součástek (předpokládám, že budova vedle garáže je sklad, jen si z něj nelze nic odnést).

Asi ne mnoho, ale přesné číslo neznám. Nejdůležitější problém není palivo, ale pneumatiky a další snadno opotřebovatelné součástky. Na každých 200 lidí by mohlo připadat asi jedno auto. NCR má údajně motorizovanou divizi ale počet vozidel není znám.

Darren Rowe

Poručík ve F1 je zběh z Bratrstva Oceli? Nebo to byl prostě šťastný mutant, co se náhodou dostal k energozbroji (aspoň tedy to, co má na sobě vypadá jako energozbroj).

Je to člobrda, co měl dost štěstí a zachoval si (nebo zvýšil) svou IQ po namočení v nádržích. Co se týče zbroje a zbraní – jo, měl štigro, hlavně s tím gatling laserem :)

DoPr

V poslední Bibli byla zmínka o vyobcování Richarda Greye z Vault City. Vzpomínám si, že tam byla ještě jedna osoba vyobcovaná z VC – Leonard Boyarski. Byl vykopnut taky z vraždy, ale zajímalo by mě, jak zemřel. Našel jsem totiž jeho hrob v Golgotě.

Boyarski byl náš soukromý vtípek na Lea B., který původně pracoval na F1 a části F2 (jedna z pěti miliard narázek na programátory a další co dělali na FO). Původně tam myslím bylo jméno Jasona Andersona, ale už přesně nevím. Boyarsky byl vyhozen za vraždu a neautorizovaný výzkum (pohrával si s naprogramovanými těhotenskými cykly v počítači Auto-Docu, což mělo všechny obyvatele V8 uvést v nebezpečí, ale detaily byly z počítače vymazány). Jeho případ se odehrál léta po vyobcování Greye. Dostal se s karavanou jen do New Rena, kde byl oloupen a inhumován místním gangem (lidi z VC byli pro ně vždy snadnou kořistí). Jeho důvody k cestě na jih jsou neznámé, ale prý měl namířeno více na východ od NR – i když v těch místech je údajně jen pustina a párači.

John Olivas

(pozn. překl – následuje volný překlad, jelikož se nehodlám zdržovat ublíženeckými bláboly...ted' zas kecám já ;) Před časem jsem ti poslal otázku ke Cassidymu, Obnovení (quest s krysím bohem – Kápem v katakombách Gecka) a k tomu, proč nejde Melicharův quest vyřešit mírumilovně - tys slíbil, že to tam bude...blablabla...a nebylo...blablabla...dostanou odpověď jen ti, co ti lezou do prdele?

...tři odstavce blábolení + neber to tak vážně, jen se mi nechtělo přidávat smajlíky...bla...

Poznámka k těm, co mi posílají otázky – jsem jen člověk a občas na něco zapomenu. Jinak bych už dávno vládl vesmíru.

K Melicharovi – nemůžu najít žádnou dokumentaci, v níž by bylo, zda je Melichara možno dostat dohromady s jeho synáčkem. Jason Suinn(designér této oblasti) tvrdí, že podobný quest nikdy nebyl v plánu. Jeho syn se potloukal v Reddingu jen proto, aby předznamenal Melichara a dal vám stopu k tomu zjistit, že Melichar je původně horník unesený z Reddingu. Mutantní v Maripose nemluví, protože jsme to plánovali jen jako obyčejnou bojovou lokaci.

K osudům Cassidyho a Sulika neexistuje žádná dokumentace. Abych pravdu řekl, nerad bych definitivně uzavíral osudy dvou nejoblíbenějších postav Falloutu. Doufám jen, že Cass nakonec dostal svoje prášky na srdce. Podle posledních zpráv se Sulik na pár měsíců vrátil ke svému kmeni a poté se vydal opět hledat svoji sestru. Cassidy se dal do hledání Texasu – vyrazil na jih za Dayglow.

Pankáči na tankeru taky přežili. Měli krásný výhled na explozi ropné plošiny Poseidon. Po zničení Hubologů se spojili do obchodního paktu se Shi a ze San Fran. udělali kvetoucí středisko obchodu a rybolovu.

Ghoulové neměli šanci dokončit Obnovení. Bylo součástí Kákových plánů navrátit je do lidské podoby – pod jeho vládou. Zachránit Gecko a Vault City ale možné je – odpověď byste měli najít v jednom z návodů na Fallout stránkách.

A tohle plká Kápo o Obnovení:

Kápo: Jako část mých plánů na ovládnutí světa plánuji odměnit mé ghoulí následovníky nalezením cesty k obnovení jejich lidskosti.

Vyvolený: Jak to chceš provést?

Kápo: Po spojení VC a Gecka nechám lékařské laboratoře VC pracovat na nalezení cesty jak obrátit efekty radiace. Ghoulové budou obnoveni – opět jako lidé.

A:

Kápo: Jestli chci ovládnout svět, musím zajistit, aby bylo vůbec co ovládnout. Vybuduji s pomocí Gecka A VC silnou mocenskou bázi.

Vyvolený: Krysa plánuje ovládnutí světa?

Kápo: Pomineme-li tvé pocity z představy hlodavce vládnoucího světu, mé plány by prospěly tisícům

obyvatel Gecka i VC. Nemusíš souhlasit se mnou nebo mými motivy, ale výsledek mé práce je snad hoden spolupráce.

Podle designéra Matta Nortona bylo Obnovení také narážkou na knížku a film 'Logan's Run'.

Azael: Rád bych věděl jak je možné, že se z lidí v Arroyu stali primitivní divoši za tak krátkou dobu. Měli k tomu snad náboženské důvody, nebo za tím jsou drogy?

Chris: *No dlouhá odpověď by byla:*

- přečti si Earth Abides od George R. Stewarta (pozn. překl – novela o posledním přeživším, poté co hromadná nákaza vyhubila téměř celé lidstvo. Hlavní hrdina si založí rodinu a pokouší se se zbytkem nenakažených lidí znovu vybudovat civilizaci, ale nakonec je nucen vrátit se k jednoduchému životnímu stylu divochů).

Kratší odpověď:

- 80 let podle mě není krátká doba

- Vault Dweller si s sebou po definitivním opuštění V13 nevzal žádné užitečné vědecké knihy. Příručka Bouchačky a náboje mu asi moc nápomocná bez pistolí na cvičení nebyla, Zálesácké příručky obsahují pár zajímavých typů na rozdělování ohně nebo pletení provazů, Příručka první pomoci je jistě taky užitečná – ale ani v jedné z těchto knih nejsou žádné high-tech informace. Dean's Electronic příručka se taky nedá smysluplně použít bez odpovídajícího technického vybavení jako generátor a purifikační přístroje, na nichž by se dalo cvičit. A Velká kniha věd je k něčemu, jen když máte po ruce pár studentů, kteří se opravdu chtějí učit a nabitě informace mají nějaké bezprostřední praktické využití, což by se v zemědělské komunitě jako Arroyo dalo aplikovat asi jen na osevní postup (crop rotation).

- V Arroyu neexistoval - navzory snahám Vault Dwellerů - žádný oficiální vzdělávací systém. Veškerá energie byl asoustředěna na vybudování a přežití zdejší komunity.

- Vault Dweller mohl chtít udělat za veškerou technikou tlustou čáru, hlavně po neblahých zkušenostech s ní ve Vaultu, Maripose, Kráteru, Pohřebišti a dokonce i v Bratrstvu. Posedlost Bratrstva Oceli technologiemi je v podstatě sobecká a jednostranně zaměřená a nevyužívají ji k tomu, aby se stali lepšími lidmi.

- I když Vault Dwellerů následovalo z V13 několik lidí, většina populace Arroya je tvořena divochy z okolní pustiny, kteří měli na povahu Arroya hlavní vliv. Lidé z V13 měli navíc určitě plné ruce práce s tím, přizpůsobit se novému způsobu života a nezbývalo jim moc času na to, učit primitivní abstraktní vědy.

- Vault Dweller byl sice zkušený a vzdělaný, ale nemusel to být dobrý učitel. Navíc - proč by se někdo měl chtít učit něco, co mu nepomáhá v jeho bezprostřední snaze přežít v divočině a není to ani zábavné.

- Když založili Arroyo, ukázaly se být praktické otázky přežití a zemědělství daleko důležitější než správné zkalibrování magnetického pole v turbo-plasma pušce.

- A proč neměl hrát v F2 přístup k energozbroji a zbraním, které nashromáždil jeho předchůdce v F1? To bylo nutné prostě kvůli vyvážení hratelnosti. Za těch 80 let se mnohé porouchalo (jako pistole v chýši Stařešiny), ztratilo (Vault Dweller mohl svou energozbroj někde odložit a zapomenout nebo si ji vzal sebou, když opustil Arroyo). Nebo bylo vybavení a energie z něj využito ke stavbě Chrámu Zkoušek.

- Mimochodem – Chrám Zkoušek byl vystavěn na troskách staré předválečné budovy – patrně kostela. Vytesaná hlava u vchodu a některé další reliéfy a sochy v interiéru byly vysochány obyvateli Arroya

Killian

1) Mohl bys vysvětlit to zvláštní setkání ve Falloutu 2, kterým si asi prošli všichni hráči? Myslím když Frank sejme toho farmáře, který mu odmítl prozradit nějaké informace. Proč by se měl Frankie obtěžovat zabíjením nějaké ubohé farmářské rodinky? Co věděli tak důležitého? Myslím, že by to zajímalo mnoho lidí.

Kde: Na mapě světa jako zvláštní setkání

Kdy: 5. týden hraní

Hráč potkává Horrigana a pár vojáků Enklávy vyslýchajících nějakého starce a jeho rodinu. Horrigan říká, že jestli jej stařík nebude následovat dobrovolně, bude to pro něj dost nepříjemné. Stařec se vzpírá a říká, že jemu ani jeho šéům neposkytne žádné informace. Horrigan mu vyhrožuje, že jestli nezmění svůj postoj, on ani jeho rodina už neuvidí příští východ slunce. Stařík znovu odmítá spolupracovat.

Horrigan : "Dědo, TY S NÁMA PŮJDEŠ!"

Stařík : "Nech nás být. Já nebudu nikdy pomáhat tvým nadřazeným."

Horrigan : "Nebudu to už víckrát opakovat. Pojd' s námi nebo z tebe uděláme exemplární příklad."

Stařík : "To si radši všechny mé znalosti vezmu do hrobu."

Horrigan : "Jak chceš. Zabte je všechny.[Otáčí hlavu doprava a doleva]

Stařík : "NE!!!"

Vojáci Enklávy zabíjejí rodinu a Frankie sejme staříka svým speciálním úderem nebo výstřelem. Po jejich smrti může zase hráč kontrolovat svou postavu. Horrigan se k němu otáčí a říká, že by měl být rozumný a jít zpět odkud přišel. Potom se otáčí a odchází s vojáky směrem na mapu světa.

Horrigan : "Tohle není tvůj problém. Čelem vzad a padej."

Jestli hráč zaútočí, Horrigan jej varuje, že podruhé by se mu taková hloupost nemusela vyplatit.

Horrigan : "To byla pěkná hloupost, ale protentokrát to ještě – vzhledem ke tvé neschopnosti – přehlédnu. Příště už ne."

Takže odpověď je, že není žádná skutečná odpověď. Poprava toho farmáře měla sloužit jako předznamenání dalších událostí – měla hráči ukázat Horriganovu krutost už počátkem hry. Pravý důvod staříkovy smrti je záhadou. Kdybych měl hádat, řekl bych, že měl asi nějaké informace o základně Bratrstva, možná znal klíčová data, která by umožnila dekodovat FEV a/nebo pomohla k jeho hromadnému rozšíření. Možná to byl vědec Enklávy, který dezertoval, možná znal lokaci V13 (nepravděpodobné), možná věděl něco o zotročení skupiny horníků z Reddingu před několika lety a měl být vyslýchán v souvislosti s účinkem FEV na ně. Stále sháním informace od designérů, tak se možná brzy dozvíte něco určitějšího.

A další z otázek, na něž mohu odpovědět jen – nevím – od Eddyeho:

Slyšel jsem, že ve F2 měl být nějaký klášter, ale nakonec nebyl zahrnut do finální verze. Určitě by to hráčům dalo více informací o světě Falloutu. Vzhledem k tomu, jak Následníci Apokalypsy uctívali znalosti a mluvili často o "poučení se z apokalypsy", nebyl tento klášter zamýšlen jako jejich základna?

Nevím – nebyl jsem k tomu schopen najít žádné informace, ale myslím, že ne. Co vím z druhé ruky o nezařazených lokacích F2, mniši z Abbey se starali hlavně o uchování znalostí, ale nebyli částí NA...i když jejich ideály mohly být podobné. Poslal jsem na tohle téma mail Timu Cainovi, tak vydržte a snad se dozvíte více.

A tohle jsem se od Tima dozvěděl:

V Abbey nebyli žádní Následníci Apokalypsy. Měla to být nezávislá církevní organizace – něco jako Jezuité nebo tak. Mniši zachovávali informace ve formě knih, schémat i předmětů a snažili se schraňovat hlavně technické znalosti. Narozdíl od Bratrstva Oceli, které si své info ochraňovalo, aby si udrželo převahu, bylo Abbey otevřeno všem zájemcům o znalosti, pokud se chovali slušně. Vše co mohli mniši nabídnout byly informace, protože ani jeden ze schraňovaných přístrojů nefungoval.

Ještě něco – mniši nerozuměli informacím, které shromažďovali. Brali je jako svaté relikvie, které měly být předcítány, opisovány a ošetřovány, ale nemělo jim být rozuměno. Něco jako v knize "Chvalozpěv na Leibowitz" W. M. Millera, což byla inspirace pro tuto lokaci (pozn. překl: doporučuju!).

D.J. Slamák

Zajímalo by mě, k čemu jsou ty řemeny, které mají super mutanti na horních rtech. Třeba u Harryho nebo Seržanta – vypadá to, jakoby to řemení nějak drželo jejich rty a zuby. Ale třeba Marcus ve F2 nic podobného nemá.

Můžete se na to podívat sem:

<http://czech.vault13.net/f1/heads/harry.jpg>

<http://czech.vault13.net/f1/heads/lt.jpg>

<http://czech.vault13.net/f2/heads/marcus.jpg>

Můžeš k tomu vyhrabat nějakou dokumentaci nebo si aspoň něco vymyslet? :)

K tomu jsem nic nenašel. Můžu se jen domýšlet, že to měla být dekorace, nebo to měli proto, aby vypadali tupěji, nebo to snad drželo jejich horní rty, aby jim to umožnilo mluvit srozumitelně. Vždyť se podívejte na jejich plandavé masité horní rty! Skoro jim překrývají celé tlamy. FUJ.

Myslím, že Scott Rodenheizer (naš tvůrce modelů) se prostě při jejich návrzích dobře bavil – stejně jako když Seta prošpikoval šipkama, Marcusovi dal na ramena svěrák nebo nechal Haroldovi z hlavy růst stromek. Když dělal Marcuse, možná už nebyl v tak hravé náladě...a Marcus je taky pěkně starý mutant, takže se možná jeho kůže zase svraskla (a utvořila ty boule co má po těle). Taky, i přes specifický vzhled

mutantů, FEV připouští určité variace podoby - takže je možné, že Marcus prostě zmutoval trošku jinak...určitě byl třeba o hodně chytřejší než obyčejný mutant.
Mimochodem – v případě, že jste to nevěděli, Scott Rodenheizer dělal mnoho ”mluvících hlav” pro F1 a 2. Později se přestěhoval do San. Fran., kde dělá u jedné počítačové firmy, na jejíž jméno si teď nevzpomenu. Myslím, že Mastera ale dělal Leonard Boyarsky nebo Jason Anderson.

Petty Pilferer

V původním Falloutu 1 jsem nikdy neinstaloval patch a poté, co jsem se chvíli potloukal po Kráteru a byl ozářen (asi 800 radů) se na mě začaly projevovat účinky FEV. Později mi někdo říkal, že je to bug, který je napraven patchem. Je to pravda nebo to bylo úmyslné a později jste si to rozmysleli a odstranili?

Byl to bug. Z nějakého důvodu ti začly růst statistiky, když měly správně klesat. Můžeš to ale klidně přičíst FEV, když chceš.

Když jsi mluvil s Masterem, měl několik hlasů nebo myslí nebo co. Jsou to lidé, které vstřebal, nebo má díky FEV rozštěpenou osobnost?

Podle designéra F1 Chrise Taylora jsou to jím zkonzumovaní lidé:

Saint_Proverbis: Zdá se, že Master je tvořen třemi osobnostmi. Co to bylo za lidi a jak se stali Masterem?

Chris Taylor: *Richard Grey je poutník, který objevil Nádrže – on je původní Master. Zbytek se přidal v průběhu let – jsou to bezejmenní, nevýznamní lidé.*

Master byl extrémně schopný telepat, možná vůbec první, co kdy existoval...a určitě taky poslední. Když zkonzumoval nějakou bytost, neabsorboval ji jen fyzicky, ale získal taky její psychiku (tvrdil, že cítil mysl svého prvního jídla – krysy, poté co se vyškrábal z Nádrži s FEV v Maripose). Je pravděpodobné, že časem se z Mastera stala složená osobnost (Jednota), s ostatními osobnostmi jako chórem, který sice jen odrážel Greyovu vůli, ale občas také vyslovoval jeho podvědomé pochyby a otázky. Co se týče toho počítačového zabarvení hlasu - Grey byl neurolinkem napojen na počítače Katedrály, takže on sám (nebo aspoň jedna z jeho myslí) byl schopen mluvit skrz tento neurolink. Jak tomu rozumím, ten strojový hlas byl přidán, aby zněl ještě strašidelněji – jinak by vypadal jako obyčejná hrouda protoplazmy :)

Brook:

Byly Gekoni ve F2 roboti? Rozhodně vydávali strojově znějící zvuky a jejich krev byla tmavá – skoro olejovitá.

Ne – jsou z masa a krve. Jestli ti znějí jako roboti, může za to naše audio oddělení...nebo si ztlum repráky :)

Po dopadu bomb byla veškerá komunikace mezi Vaulty přerušena, tak jak mohla Enkláva poslat do V13 zprávu o tom, že nastal čas opustit kryt?

Mezi Vaulty neexistovala nikdy žádná komunikace (to by přece mohlo ohrozit celý experiment), ale komunikace mezi vládou/ Enklávou/ Vault-Tecem – to bylo něco jiného. Museli přece nějak kontrolovat Vaulty.

Enkláva měla přístup ke konstrukčním plánům Vault-Tecu (to není překvapující, vzhledem k tomu, že Vaulty byly založeny vládou) a měla tedy i možnost monitorovat události ve Vaultech...měli nejen přístup na dálku k počítačům (včetně PIPboyů a osobních záznamů obyvatel Vaultů), ale první Správcové většiny Vaultů věděli o experimentech, a bylo jejich povinností zpřístupňovat vládě záznamy o obyvatelích i celém Vaultu.

Jejich přístup k systémům Vaultů jim tedy dával možnost změnit všechny zajišťující mechanismy a poslat signál ”čistý vzduch”.

Znovu opakuju – téměř nikdo z obyvatel Vaultu o tom nic nevěděl. Tohle k tomu říká vaše postava ve F2 a Lynnete odpovídá:

Poznámka: Uvědomte si, že Lynnetiny záznamy jsou nevěrohodné a nejde se na ně spolehnout.

Hráč: Jak jste věděli, kdy opustit Vault? Slyšel jsem, že Vaulty byly od okolního světa izolovány.

LYNETTE: *To co jsi slyšel bylo nepřesné. Naše archivy mluví jasně: Náš Vault dostal signál ”čistý vzduch” dva roky po uzavření Vaultu.*

Hráč: Signál ”čistý vzduch”? Odkud?

LYNETTE: *(nejistá) No...z povrchových monitorovacích zařízení, předpokládám. Jsem si jistá, že na*

povrchu byla taková zařízení. Jak jinak by Správce věděl, kdy je bezpečné opustit kryt?

Hráč: Takže příkaz opustit Vault přišel od Správce?

LYNETTE: Ano (přemýšlí - je nejistá)...aspoň to si pamatuju ze záznamů v archivu. (vrací se jí jistota) Každopádně jsem si jistá, že mnoho občanů bylo zodpovědných za sledování monitorovacích zařízení.

Hráč: Opravdu? Existují ty monitory ještě? Můžu je vidět?

LYNETTE: (je naštvaná – neví kam tím míříš, ale nelíbí se jí to) Je pravděpodobné, že byly rozebrány a použity jako náhradní součástky pro jiná zařízení.

A to je vše – je to temná předzvěst hrozné pravdy.

Každopádně, vzpomínám si, že jsem měl s designéry rozhovor na téma úlohy Správců. První Správci byli určeni k poskytování informací vládě...Když začala válka, nebyl tu ale nikdo, komu by ty informace předávali, jelikož Enkláva potřebovala nějakou dobu, aby se zase dala dohromady.

No dost keců. Doufám, že tohle pomohlo.

Jsi si jistý, že Spojené Národy se zhroutily?

Jo, SN jsou hotové. Nevolají, nepíšou...to je konec lásky :)

Otázka Puriel uveřejněná na V13:

Víte jak skončil Hub a spojenectví ghouľů a lidí? Na konci je řečeno, že Harold a Vault Dweller spojili ghouľy a lidi z Hubu. Viděl ale někdo v Hubu nějaké ghouľy- kromě Harolda?

Ačkoli ve F1 jsme neviděli žádné ghouľy, může se jich tam pár toulat po Starém městě (něco jako ghouľ Talius v Pohřebišti). To ukončení se zdá případnější, když zaměníte slovo "ghouľ" za "ošklivec". V podstatě zavládl všeobecný mír a klid. Je možné, že pár ghouľů přicestovalo do Hubu během migrace po založení základny v Nekropolis.

Poslední otázka je z fóra V13:

Rád bych věděl něco o dvou rozdílných koncích FoT. V jednom závěru ses mohl připojit je Kalkulátoru a bylo řečeno, že stařešinové Bratrstva jsou pohřešováni...Má někdo ponětí co nebo kdo je mohlo zabít? Nebo je to jedna z jakýchsi záhad typu Akta-X?

Má to zůstat záhadou – otevřený konec pro další pokračování.

Albert

Tohle by myslím zajímalo každého – Proč je Lynette taková děvka? Jede snad v Jetu? Byla jako dítě zneužívána? Má za sebou řadu zpackaných vztahů, které z ní nakonec udělaly cynickou dominantní sviní? Nebo prostě jedná jako typický občan Vault City?

Ano – pokud nejsi občan VC, Lynette se k tobě bude chovat jako pěkná svině. Jako vůdce VC měla ztělesňovat ty nejhorší vlastnosti – jako aroganci a povýšenost – obyvatel města (tak se ovšem nechovají všichni občané, jak dokazuje McClure a pár ostatních). Navíc byla navržena jako černoška, aby bylo ještě více zdůrazněno její pokrytectví vzhledem k otrokářství. Ale na to byste se museli zeptat původního designéra - Mark O'Green a já jsme psali Lynnetiny dialogy, ale vycházeli jsme ze staršího designu, který (myslím) stvořil Jason Anderson.

A k tomu proč je to taková kurva...no, Lynette má špičkový/výkonný manažerský a ekonomický talent a je zvyklá jít vždy svou vlastní cestou. V mládí nebyla nijak zneužívána, mučena ani jinak týrána. Prostě se jí ve věku asi 5-6 let vryly do mozku určité povýšené a arogantní vzorce chování a od té doby je to Lynette jak ji známe. Vždy věděla, že jejím osudem je řídit lidi z Vaultu 8 a ta moc jí stoupla do hlavy.

Byla starostkou Vault City mnoho mnoho let a viděla to nejhorší, co může pustina nabídnout. Ale místo toho, aby cítila soucit k ubožákům, co se snažili získat ochranu ve VC, brala to tak, že prostě nebyli dost silní a chytří, aby si dokázali zajistit to co ona a tím pádem pro ni byli méněcenní. Má tendenci pracovat přesprávil a příliš tvrdě a všechen její čas je pro ni drahocenný, takže má malou trpělivost při stycích s lidmi, když v tom nevidí nějaký silnější postranní význam (nejraději by celý den seděla zavřená v kanceli).

Jak se dalo čekat, Lynette neudrží s nikým nějaký milostný poměr, snad až na možný vztah s Westinem z NCR, jak bylo naznačeno na konci F2. Na cokoli jiného než práci prostě nemá čas. Když někdo zpochybni její rozhodnutí nebo výsledky práce, měl by rychle zdrhat, protože to vezme jako nejhorší osobní útok. Lynette využije jakoukoli negativní zkušenost s cizinci k podpoření jejího přesvědčení o jejich méněcennosti a naopak ignoruje cokoli pozitivního, co by snad mohli přinést – je prostě příliš jednostranně zaměřená. To že měli lidé z V8 svou pozici po opuštění krytu – oproti jiným obyvatelům pustiny - zvýhodněnou díky GECKU, si nepřipouští. Věř, že obyvatelé VC přežili a jsou tak úspěšní jen proto, že jsou to jacísi nadlidé – chytřejší, lepší a výkonnější než ty lidské odpadky potulující se pustinou.

Deadlus

Je Vojenská základna součástí Enklávy?

To není známo. Vojenská základna Mariposa byla vybudována pro účely testování FEV na lidských bytostech. Vezmeme-li v potaz druh dobrovolníků (vojenští vězni, kterým nebyly vyňaty mozky pro konstrukci mozko-botů) a absenci byť i jen stopy etiky v prováděných experimentech, je možné, že Enkláva měla s hrůzami prováděnými zde něco společného. V záznamech z Mariposy ale není nikde řečeno, že by Vojenská základna spadala pod pravomoc Enklávy a plukovník Spindel – hlava vojenské posádky v Maripose – nikdy nezmiňoval nějaké spojení s Enklávou...stejně jako hlava vědců Anderson, než mu Maxson přemístil ranou z devítky obsah dutiny lebeční na okolní stěny (pozn. překl. tady sem si kapku ujel :).

Existence Mariposy ale byla zmíněna v záznamech Enklávy. Jinak by ji Enklávané těžko našli a začali s vykopávkami. Je tedy možné, že nějaká odnož předválečné Enklávy měla s odpornostmi prováděnými zde něco společného. Enkláva v základně vydržela několik let, ale opustila ji poté, co našla vzorky FEV...a poté co začali hromadně mutovat otroci používaní při dolování i někteří vojáci – včetně Frankie Horriganu.

Deadlus

Ve kterém Vaultu vlastně byl Master (Richard Grey) z F1?

Vault z nějž Grey (původně Moreau) pocházel, než zmutoval v Mastera, byl V8. Jako Master ve F1 sídlil v demonstračním/testovém Vaultu Vault-Tecu, který není očíslován (podle Chrise Taylora – díky Nicku Garrottovi za upozornění na materiály na Vault 13).

Poznámka:

***Saint Proverbius:** Jaké číslo měl vault, v němž byla Masterova základna?
Chris Taylor: Master byl v soukromém Vaultu Vault-Tecu. Byl to předváděcí model, vybudovaný pro Federální Vládu a byl také velmi blízko hlavní báze Vault-tecu.*

Deadlus

Takže vault dwellerem (prvním, kdo opustil vault) byl vlastně R. Grey a ne vaše postava z F1. A proč vlastně svůj Vault opustil?

Podle Lynett ve F2 byl R. Grey vypovězen z V8 za vraždu. Podrobnosti nejsou známy, ale vezmeme-li v potaz pokryteckou morálku VC je to, jestli šlo opravdu o zločin, dosti pochybné.

Peeyack

Proč není v závěru F1 a 2 řečeno nic o hráčových společnících? Rád bych věděl co se dál dělo s Marcusem, Tychem, Ianem, Cassidem nebo Vicem.

Fallout 1: Nevím proč. Tim a Troika to pro své postavy v Arcanu udělali.

No, podle manuálu F2 (napsáno Chrisem Taylorem) Iana odpráskli v Nekropolis a Dogmeat posel ve Vojenské základně Mariposa. O Tychovi a Katje nebylo řečeno nic, takže se asi předpokládá, že se k Vault Dwellerovi nepřipojili. Ale i když to v manuálu není, nechal bych konečné vyznění na vašem vlastním herním zážitku s těmito postavami...i když je pravděpodobné, že Dogmeat chcipl ve Vojenské bázi, jelikož mu nemůžete říct: *"Sedni!"* a zachránit tak jeho chlupatý zadek před smrtí v silovém poli.

Každopádně se pokusím zařadit k těmto postavám rozdílné konce, závisející na vašich činech ve hře. Musíte si nést důsledky svého jednání.

Co se týče F2 – Matt Norton a já jsme pro všechny sesmolili závěrečný proslov z perspektivy vypravěče (u některých postav i s pomocí příslušného dabéra). Takže tady jsou sekce, které se mi povedlo vyhrabat (nejde jen o NPC, ale hlavně o "mluvící hlavy"). Nezařadili jsme je do hry a jak tomu rozumím, asi proto že Ron Perlman už musel zpracovat 5 miliard řádek textu za 2 hodiny. Je možné, že jsme se tak nakonec rozhodli, protože už nebyl čas...nebo proto, že Ron Perlman je svalovec, který by mohl holýma rukama drtit cihly.

LYNETTE	Vault City, které jsem postavila na nohy, mě přetrvalo o mnoho dalších let. Ve volbách, které následovaly po zničení pozůstatků vlády USA, vyhrál Radní McClure a já se uchýlila na post čestného Radního. V nově nabytém volném čase jsem putovala do NCR a setkala se s tamnější prezidentkou. V následujících letech jsem byla zodpovědná za většinu diplomatických styků mezi NCR a VC.
MARCUS	Následoval příklad Vyvoleného a odcestoval přes Velké hory na východ - hledat zbytky Masterovy armády. Nikdo o něm už nikdy více neslyšel.
PRESIDENT RICHARDSON	Zničení Enklávy vymazalo ze světa všechny stopy po prezidentovi. Nyní je titul "prezident" používán jako jméno zlého bubáka při strašení malých harantů.
HAROLD	Čas od času slycháš o jeho dalších osudech. Strom rostoucí z jeho hlavy se údajně pěkně rozkošatil a pokud se dá věřit klepům, dokonce prý plodí ovoce. Semena jsou údajně extrémně odolná a mnohá z nich se uchytla i v nejnehostinnějších částech pustiny.
STARŠÍ	Starší z Arroya žila ještě mnoho let po zničení Enklávy. Těšilo ji, že oddělení Arroya a V13 bylo odstraněno a mnohokrát ti vykládala, že by byla ráda, kdyby se toho dočkal i Vault Dweller. Ukolébána jistotou, že bezpečí nové vesnice je zajištěno a komunita vzkvétá, tiše umřela ve spánku. Mnoho starších obyvatel Arroya věří, že nyní žije v Nebeském Vaultu a vykládá Vault Dwellerovi o tvých hrdinských skutcích.
STARŠÍ II [komentář Matta Nortona]	Závěr posledního filmu – Tanker míří plnou parou k obzoru. V pozadí mohutně exploduje ropná plošina Enklávy. Tanker se blíží ke kameře a obraz se zatmívá. Starší, tvá postava a zbytek vesničanů unikají na tankeru, ačkoli je nevidíš. Starší promlouvá. Je znát, že je potěšená, dokonce kapku zlomyslná: "Oh, viděls to? To byla bezva exploze! Vyvolený, jsi hoden svého jména. Jsem naživu, kmen je zachráněn a padouši jsou mrtví. U Vault Dwelleru – ty jsi pravý hrdina! Celá vesnice tě bude ctít, jen co se vrátíme domů – i tvá teta Morliss. Upečeme si Gekona a budeme slavit. Budeš mít v chrámu i oltářík. Děti se budou učit tvé jméno. S tebou jako ochráncem bude náš kmen prospívat – zatmívačka - To byla ale exploze, co?! Myslím, že bych ráda viděla ještě jednu..."

Můžu přiložit i MP3 s Ronem Perlmanem, jak mi osobně přeje smrt za návrh závěrečných vyprávění – je to vtipné i děsivé zároveň.

A poslední dvě otázky od Richarda Greye z V13 zaslané neurolinkou z počítačů Katedrály:

Richard Grey

Podle Chrise Avellona byli ghoulové z V12 vystaveni ozáření i styku s FEV. Harold říkal něco o tom, že dveře Vaultu se otevřely moc brzo, takže to první by dávalo kapku smysl. Jak se ale ghoulové dostali k FEV? Harold byl přece výjimečný případ, protože ten byl v Nádržích s...ehm...někým, koho nebudu jmenovat, a spadl do kádě s FEV. Co ale zbytek ghoulů?

Po zničení výkumného střediska West Tek byly narušeny tanky s FEV ve 4. a 5. patře a virus se tak dostal do atmosféry. Nějakým způsobem – patrně tlakovou vlnou výbuchu – se dostal až k V12 a mutace ghoulů začala zároveň se smrtícími účinky záření. Jak byl virus schopen přežít bez zničení výbuch, není známo. Záleží na tom, jaký druh jaderné hlavice West Tek nakřápl jako vejce.

Harold vlastně nikdy neřekl, že byl ponořen do nádrží, ačkoli je to možné. Byl ale účinkům FEV vystaven. Jak zjistili otroci Enklávy, stačí i blízkost FEV a mutace může začít. Štít mezi nádržemi a kontrolní místností byl nejspíš navržen jako ochrana před virem.

Richard Grey

Co byl sakra zač Frank Horrigan? Supermutant v energozbroji? Kyberneticky vylepšený člověk? Kyberneticky vylepšený robotický supermutant v energozbroji? A jestli byl mutant, proč se s ním Enkláva zahazovala? Dělali snad rozdíl mezi mutací FEV a ozářením?

Frank Horrigan je ztělesněná noční můra. Podle dostupné dokumentace je to Supermutant v energozbroji (ačkoli fakticky je obtížné říct co je vlastně zač. Vědci jej totiž úplně rozpitvali a pohráli si s jeho DNA a fyziologií - je tedy těžké říct, co by z něj bylo, kdyby jej nechali mutovat samovolně).

Co se týče jeho mutace – tady je ukázka z minulé aktualizace:

"Je důležité uvědomit si, že Frank nikdy sám sebe jako mutanta nevnímal. Tak jej brali jen vědci z Enklávy, ale i ti o něm vždy mluvili jako o "experimentu" - a ani to by mu neřekli do očí. Většina vojáku jej brala jako chodící atomovku – něco co vytvořili ti potrhli vědátři a v zásadě si ani nepřipouštěli, že jde o mutanta. Byl pro ně ale každopádně stvůra, a jen málokdo z nich by toužil doprovázet jej v nějaké misi."

Enklávané nedělali ani tak rozdíly jako výjimku. Nemnoho lidí vědělo o tom, že je mutant...a i ti v něm viděli spíše genetický experiment než mutanta. Je to vlastně jen sémantická otázka...a selektivní bigotnost. Pro účely fan-fikce to může být geneticky vyšlechtěná obluda – dílo vědců Enklávy. Tohle si o něm myslí seržant Granite:

"Jo, je to geneticky upravená potvora, to jo. Bejval to osobní strážce prezidenta. Agent tajný služby Frank Horrigan. Ted' je víc jak z půlky mašina."

OTÁZKA MICHAELA WARDA:

Četl jsem tvůj první návrh Bible. S jednou věcí z univerza Falloutu ale tak docela nesouhlasím. Jde o to, že Vaulty měly být jen sociální experiment. Proboha proč? I když Enkláva byla jen banda sráčů, proč by úmyslně obětovala své spoluobčany, když Vaulty byly poslední šance pro přežití zbytku společnosti? Myšlenka, že mnoho lidí zemřelo, protože Vaulty byly poruchové je v smysluplnější. Ve FoT je například počítač, který tvrdí, že za peníze určené pro životně důležité potřeby byla postavena jakási obří podzemní honitba pro ukrácení dlouhé chvíle papalášů. Myšlenka se sociálním experimentem je kapku přehnaná – to že se jednalo o korupci je daleko uvěřitelnější. To je každopádně můj názor. A k Falloutu 3 – bude nebo ne? (pozn. překl. - na otázky o F3 odmítl Chris dopředu odpovídat)

ODPOVĚĎ:

S myšlenkou Vaultů jako experimentů přišel původně Tim Cain. Neznám jeho přesné odůvodnění, ale můžu nabídnout pár spekulací:

1. Idea experimentu s lidskými bytostmi je dost strašidelná a všichni víme, že vývojáři her jsou schopni pěkných píčovin, jen aby si trochu pohráli s emocemi hráče. Je možné, že Tim se zrovna dokoukal na Akta-X a v podvědomí mu strašily všelijaké konspirační teorie. Jak říkáš – je to kapku přehnané. Jsme vini.
2. Enklávané nám ve F2 znovu a znovu dokazovali, že nejsou zrovna racionálně uvažující lidé. Byli to v podstatě paranoici a sami sebe považovali za nadřazené všem ostatním lidským bytostem.
3. Federální vláda (nebo nějaká její pobočka, která byla za Vaulty odpovědná - nemusela to být nezbytně Enkláva) nemusela Vaulty zamýšlet jako záchranný prostředek pro společnost. Vláda mohla považovat **samu sebe** za nejvhodnějšího kandidáta pro přežití a přebudování společnosti, a už dopředu se připravovala na možnost jaderné nebo biologické války rozmístěním záchranných objektů (což nemusely být jen Vaulty) všude možné po státech i jinde. Enkláva se rozhodně moc nesnažila nalézt ostatní Vaulty a využít jejich obyvatele ke znovuvybudování civilizace.
4. Mnoho lidí skutečně zemřelo, protože Vaulty selhaly. Nebo je potkal i horší osud. Mimoto – ani členové Enklávy by pravděpodobně nedokázali odpovědět na otázku - kdo byl vlastně tvůrcem experimentů? Mnoho lidí zodpovědných za celou záležitost už dávno zemřelo a během Velké války v roce 2077 se ztratila i většina záznamů. Prezident Richardson věděl o pravém důvodu existence Vaultů, ale nikdy v nich neviděl více, než zásobníky lidí, s nimiž by si mohl zahrávat.

FRANK HERRIGAN Jen pro objasnění...

Herrigan je mutant, ale byl zrůda už před tím, než se dostal ve Vojenské Bázi do styku s FEV (měl mnoho duševních problémů, které snad zařadím do jeho chystaného psychologického profilu).

Je důležité uvědomit si, že Frank nikdy sám sebe jako mutanta nevnímal. Tak jej brali jen vědci z Enklávy, ale i ti o něm vždy mluvili jako o "experimentu" - a ani to by mu neřekli do očí. Většina vojáku jej brala jako chodící atomovku – něco co vytvořili ti potrhli vědátři a v zásadě si ani nepřipouštěli, že jde o mutanta. Byl pro ně ale každopádně stvůra, a jen málokdo z nich by toužil doprovázet jej v nějaké misi. Herrigan byl vždycky loajální prezidentovi, Enklávě a ozbrojeným silám – byl takový už před zmutováním. Tyto pocity byly ještě posíleny prezidentskou direktivou, kvůli níž se musel v Enklávě podrobit mnoha nátlakovým testovacím programům. Jeho nízká inteligence (ještě více snižená vlivem FEV) těmto programům jen pomohla účinkovat silněji.

něco více o WANNAMINGOES

Promiňte mi ten kix se sterilitou wannamingů. Zapoměl jsem na matku a vejce v Reddingu. Každopádně, abych to objasnil – vejce, která vidíte ve F2 jsou poslední generací wannamingů v pustině. Mláďata ve F2 vycházejí do pěti let, jejich rodiče ještě o pět let dříve – vnitřní genetické hodiny prostě přestanou tikat a

všichni se zhroutí mrtví k zemi. Wannamingové jsou dravá mutantní stvoření, která měla svůj moment na slunci...a jejich slunce právě zapadlo.

Abych jim ještě vytesal náhrobní kámen – jejich největší hnízdo bylo zničeno, když Důl Wannamingo opět získalo - s pomocí náhodně procházejícího divocha - město Redding. Matka byla zabita, poslední zbylá vejce rozšlapána a jejich zbytky prozkoumány místními vědci a doktory, kteří odhalili genetické hodiny, o nichž jsem mluvil výše.

Opakuji – **wannamingové nebyli praví vetřelci z vesmíru** – jde o zvláštní, umělé, geneticky upravené zabijáky, kteří byli schopni najít si domov jen v temných, tmavých místech.

Je možné, že šlo o experiment Enklávy (nebo dokonce předválečný pokus), a jestli je to pravda, je pravděpodobné, že jejich genetický vypínač byl naprogramován úmyslně, aby se jim zabránilo množit se do určité generace.

A konečně – jde o jen mé osobní rozhodnutí. Jestli je chcete nechat žít pro účely svých povídek, PnP RPGček nebo klid duše, klidně nechte některé přežít zastavení jejich genetických hodin. V univerzu vytvořeném Black Isle jsou ale tyhle potvůrky definitivně mrtvé, jejich ozářené skořápky roztroušené po podlaze opuštěných dolů celé severní Kalifornie a když na ně šlápnete, hezky zakřoupou.

Tři velké dotazy od Seana McGroreyho:

1) Proč tak mnoho ghouľů opustilo mezi dějem F1 a 2 Nekropolis a usadilo se v Broken Hills a Gecku? Je teď Nekropolis opuštěné? A proč se ke ghouľům připojil Harold? Vzpomínám si, že mluvil tak, jakoby nebyl ghouľ – Když do konzole na otázku natukáš “ghouľs”, mluví o nich vždycky jako o “těch”.

Odpověď:

- Ghouľové mají stále lidskou potřebu rozšiřovat se a stěhovat dále – v těch osmdesáti letech mezi F1 a 2 se ghouľové rozšířili z Nekropolis do všech světových stran...a někteří se vystěhovali dokonce před událostmi F1.
- Nekropolis není opuštěné. Ghouľové tam údajně stále přebývají, ačkoli Set už není jejich vůdcem. Není jasné, jestli je naživu nebo už zemřel.
- Harold se v F2 ke ghouľům připojil, protože je z těch dobráků co rádi pomáhají ostatním – když uvidí v poušti bloudící skupinku lidí, přidá se k nim, aby jim pomohl. Obzvláště když tím pomůže vylepšit život všem. Kdykoli se ve Falloutu stalo něco důležitého, Harold byl poblíž a snažil se pomoci udělat ze světa kapku lepší místo k žití. Jeho vtípky jsou trochu suché a snad i drsné, ale má dobré srdce.
- Harold není ghouľ, ale mutant. Co se s ním přesně stalo během útoku na vojenskou bázi spolu s Francine, Markem a Richardem Grayem není přesně známo, ale byl patrně vystaven styku s FEV a zmutoval. Jeho poslední vzpomínka po útoku na bázi bylo to, že omdlel a pak se probudil v pustině...změněný.

2) Zapřičiňuje FEV opravdu neplodnost? Ve F1 to vypadalo na to, že určitě ano. Mnoho důkazů ve prospěch tohoto tvrzení bylo dáno Zaxem a Vree. Ale když ve F2 vezmete sebou do bordelu Kočičí pracky Marcuse, říká: “Doufám, že neotěhotní” a dále, že FEV nezpůsobuje sterilitu, ale že jen zabere pár let, než se “tělesné šťávy znovu rozproudí”. Navíc Párači ve V13 byli také infikováni Fev, a přesto se rozmnožují.

Odpověď:

- FEV způsobuje sterilitu jen u některých živočichů. Supermutanti a ghouľové **jsou** sterilní – Markusův komentář v New Renu byl jen vtípek (a nevhodný, za což se omlouvám). U jiných tvorů může FEV dokonce urychlit reprodukční cyklus (s potenciálními neblahými následky). Druhy schopné po infikování FEV reprodukce jsou: většina druhů krys, kudlanky (které se prý množí tak rychle, že zakryly území Salt Lake City jako deka), radškorpióni a párači. To je jen neúplný seznam.
- Párači jsou zvláštní případ. Jako součást experimentů Enklávy byli vyšlechtěni jako bojová smečka vlády. Neměli být schopni reprodukce, ale ve F2 se o to pokoušeli. Je nejvýše pravděpodobné, že vědci Enklávy by nestáli o to, aby se párači sami množili, poněvadž by hrozilo, že by nad nimi ztratili kontrolu. To ale neznamená, že by snad nemohli udělat chybu při genetickém programování biologických limitů a sterility.
- Wannamingové jsou také výsledky experimentů s FEV, ale ti jsou sterilní. Nejsou to opravdoví Vetřelci, ale říká se, že byli speciálně vyvinuti jako zbraně, které měly zavléci válku i do jiných zemí...a utekli. Žijí dlouho, ale v době kdy se odehrával F2 už vymírali. Byli pozorováni jen v oblastech F2 a nikde jinde v pustině.

3) Jsou radškorpióni výsledkem infekce FEV? Doktor Razlo v Shady Sands říká, že to kdysi byli Američtí Královští Škorpióni, a že nemá tušení, jak mohli takhle zmutovat, protože radiace sama by to nezvládla. Jestli je to pravda, jak jsou na tom ostatní tvorové v pustině? Kteří byli zmutováni FEV, a kteří ne? Možná by v bestáři Falloutu mohla být uvedena úroveň nakažení FEV.

Odpověď:

- Radškorpióni jsou výsledkem kombinovaného vlivu radiace a FEV. Razlo měl pravdu – původně to byli Američtí Královští Škorpióni, kteří kapku vyrostli...kapku víc.
- Téměř všichni tvorové, které jste potkali ve F1 a 2, byli změněni FEV: kudlanky, mnoho druhů krys, gekoni, brahmíny, škorpióni, mravenci, většina druhů rostlin, včetně Venušiny mucholapky. Říkalo se, že infikováni byli i někteří psi. Ale nikdo nikdy žádného zmutovaného čokla neviděl, takže prozatím je to jen neprokázaná fáma. Samozřejmě kentauri jsou směska lidského tvora, psa a různých dalších potvor...ale kdo ví, jak k takovéto mutaci došlo. Grey si patrně pohrál s geny v některé ze svých laboratoří.
- Tvorové nezmutovaní FEV patrně nepřežili dobu po Velké válce. S možnou výjimkou švábů...a možná normálních mravenců, ačkoli existují i Fev infikované druhy mravenců.
- Nikdo neví, odkud se ozývá ptačí zpěv ve Vault City.
- Pokusím se do budoucna zpracovat tabulku FEV infikovaných i jiných, ve F1 a 2 patrně neviděných, tvorů. S největší pravděpodobností bylo FEV změněna většina druhů hmyzu – brouci, pavouci, švábi a další potvůrky (mají teď tendenci množit se rychleji a mutace se projevuje v každé generaci více).

Theodor

1. Necropolis má být Bakersfield. Ovšem Bakersfield je na SSV od L.A. Na mapě Falloutu by pak byl asi na 3. E jižně od základny BO. Jediné reálné město v této lokaci odpovídající Nekropolisu by byl Baker na jezeře Soda.

2. Killian jasně řekl, že Nekropolis je jižně od Junktownu, Hub je pak na JV. Nekropolis mělo tedy být na cestě do Boneyardu.

3. Ian i zpěvák ve Skumpittu tě nasměrujou k pobřeží. Jejich informace ovšem vůbec nesedí – Hub by byl podle nich mnohem blíže k pobřeží, než ve skutečnosti je.

Můj osobní závěr je, že dialogy byly napsány mnohem dříve, než jste navrhli mapu a později jste je zapomeli změnit. Terénní překážky měly asi původně hrát daleko větší roli – usuzuji tak z potíží, které se vyskytnou při cestování podél pobřeží.

No vypadá to, že jsem asi jediný, kdo si těchto nesrovnalostí kdy všiml (pozn. překl. A taky jediný, koho tyhle pi....ny zajímají).

Lokace asi byly v pozdější fázi vývoje přesunuty, aby byly lépe a efektivněji rozmístěny po mapě.

Necropolis má být Bakersfield, ale ještě to zkusím ověřit s Chrisem Taylorem.

Něco k tomu má i DJ Slamák: Ve F1 jsou na holodiscích zmíněny lokace V12, 13 a 15. V12 má být umístěn pod Bakersfieldem. Masterův Vault v LA to určitě není a jediný další kandidát je ten v Necropolisu. Ruiny Necropolisu vypadají na mapě dostatečně rozsáhle, takže lze předpokládat, že to souhlasí.

Každopádně, jak poznamenal někdo na BIS forech, ačkoli Necropolis leží na SV od LA, pravé město Bakersfield není daleko na JZ od BO bunkru (což není Vault). Lokace Necropolisu zhruba odpovídá městu Barstow.

Takže – JE Necropolis Bakersfield? Jestliže ano, proč byl přemístěn? A dále – proč je V12 posunut mimo mapu a místo něj jsou nám naservírovány další 2 Vaulty, o nichž není nikde zmínka?

Další otázka: Po zničení Enklávy vám obchodník se zbraněmi v NR nabídne “zvláštní cenu”, která je však 10x vyšší a dále se zvýší pokaždé, když jej oslovíte. Navíc, když se zeptáte na modifikace zbraní, zaútočí na vás. Má to snad být nějaký vtíp?

Je to patrně bug. Jasně, jasně... překvápko, že?

Sebastian Rushworth (autor PnP příručky k BO, mimochodem – mrkněte na RPG Fallout

<http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>) má pár komentářů k mému popisu BO z Bible číslo

6. Díky za minulou skvělou aktualizaci. Moc jsem se při jejím čtení bavil. Dovol mi však upozornit tě na několik nesrovnalostí v sekci o BO. Budu je psát v pořadí, v jakém jsi je uváděl ty:

1. **Základny, které lze nalézt po mapě F2 nejsou pravé základny BO, ale pouze předsunutá stanoviště, použitá ke získávání info o Enklávě. Na to je v San Fran ostatně upozorňován i Vyvolený. Podle všeho jsou hlavní síly BO stále soustředěny kolem Lost Hillského bunkru.**
2. **Hodnost Paladinů nemá nic společného s délkou jeho aktivní služby. Paladinové tvoří vedle Rytířů a Písařů zvláštní sekci. Jsou to elitní vojáci BO. Když si ve F1 promluvíš s jedním z Bratrů v BO bunkru, řekne ti něco ve smyslu: Písaři technologií vyvíjejí, Rytíři ji uvádějí do provozu a Paladinové ji využívají.**
3. **Hodnost Staršího také nezískáte po určité době služby. V Bratrstvu jsou v každém období vždy jen 4 Starší a jeden jejich Představený Starší. Z toho usuzuji, že jsou patrně nějakým způsobem voleni. To že jsi stařík ti tedy nezaručuje, že se staneš Starším :)**
4. **Máš pravdu – Zemani jsou vynález Fo:T.**

Mimochodem, nemyslím si, že by BO nenáviděli Mutanty jen proto, že jde prostě o Mutanty (vždyť mají být nejosvícenější silou pustiny). Snad má ta averze co dělat s tím, že se Supermutanti pokusili zničit lidstvo, nemyslíš? ;)

Základny BO: jasně – nemyslel jsem to tak, že jde o plně provozuschopné základny. Základny a bunkry, o nichž byla řeč, se nacházejí v jiné oblasti.

Paladinové a Starší: Nic jsem k tomu nenašel, takže jsem se zeptal **Dava Hendeeho**, který BO navrhoval:

1. Jsou Starší a Představení Starší do funkce voleni, nebo jde prostě o pár postarších Paladinů?

Dave: Jsou voleni, nebo vybráni předchozími Staršími – teď nevím. Každopádně si myslím, že bys neměl narazit na žádné potíže, ať se přikloníš ke kterékoli z těchto možností.

Já bych hádal, že jsou voleni z řad Paladinů, ale Paladinové z Maxsonovy pokrevní linie se Staršími stávají prostě díky stáří. Máš pravdu v tom, že omezený počet Starších by spíše ukazoval na to, že jsou voleni, ačkoli na druhou stranu členové BO nežijí proto, aby zestárli do bačkor.

2. Když poprvé mluvíš s “Jerryem Tlamou”, ptá se tě, zda jsi Novic Rytíř nebo Novic Písař, ne zda jsi Novic Paladin. Musíš být nejdříve Rytířem, aby ses stal Paladinem?

Dave: Ano – nejdříve Rytíř, pak teprve Paladin. Paladinové jsou prostě elita.

Já bych hádal, že BO se prostě chtějí ujistit, že budete umět dobře zacházet se všemi technologiemi, než z vás udělají Paladina. Sedělo by to k jejich technicky založené kultuře. Rytíři se nicméně také účastní bojů i hlídek.

Nechuť k Mutantům: Ta je založena také na geografickém umístění jejich základny (blízkost Lost Hills k Vojenské základně, která jim zaručovala časté cvičení s kolem procházejícími mutanty, kteří ani všichni nepatřili k Masterově armádě). Roli hraje i jejich vojenská psychologie (kdybys byl zavřený po 80 let v jednom bunkru, taky bys potřeboval nějakého nepřítele, na kterého bys mohl zaměřit svou nevyužitou agresivitu). Celkem tedy bodlo, že většina mutantů jsou prasáci hnusní jak prdel a jejich životní náplní je hrabání se kudlou v cizích střevech.

Ghoulové jsou něco jiného. Kontakty BO s ghoully byly v čase F2 řídké, ale negativní. Je pro ně obtížné respektovat hordu vyhladovělých, smradlavých sběračů starých technologií, kteří rozeberou jakýkoli kousek hardwaru, co jim přijde pod ruku. BO taky pěkně nakrky různé operace v oblasti Záře (Záře si BO velmi považuje - jednak pro památku padlých druhů a jednak kvůli zdejší všudypřítomné předválečné technologii), v jejichž čele stáli právě ghoullové. Většina členů BO tedy ghoully vidí jako špinavé a hrabivé lupiče techniky.

Sean P

1. Přežili Velkou Válku nějakí koně? Jestliže ano, zdálo by se mi logické, že by rychle nahradili nedostatkem aut.

Ne. Přežily snad jen nějaké muly (ta ubohá mula zabítá nájezdníky ve F1), ale ani ty ne příliš dlouhou.

2) Jestli tedy konina není na skladě, nebylo by možno ochočit si místo nich Kentaury?

Podle mě jsou Kentaury příliš agresivní. Je to ostatně míchanice psa a člověka – kdybys ty byl takový nechutný miš-maš, asi bys taky nebyl zrovna přátelsky naladěný...

3) Tohle je spíše otázka na herní mechanismus. Jak moc ovlivňuje tvé AC schopnost zasáhnout nepřítele? Pokouším se teď rozehrát postavu používající hlavně pěsti a ruční zbraně – říkejme mu třeba Lil' Jesus. Takže Lili narazí na vojáka Enklávy a začne boj.

Má 51 AC, ale voják má přednastavenou šanci 160% zasáhnout ho svou plasmovkou. Bude vojákova schopnost zasáhnout odvozena takto:

a) Voják má 160% šanci zasáhnout. Tato šance je zaokrouhlena dolů na 95%. Těchto 95% je dále sníženo o 51%, takže zasáhne jen ve 44% případech.

nebo

b) Voják má 160% šanci zasáhnout. Tato šance je zaokrouhlena dolů na 95%.

B je správně – Vypumpování schopností nad 100 má pomoci snížit penalty za vzdálenost, osvětlení a pomáhá taky poradit si s opravdu hodně drsnými chlapáky.

Jestliže je tedy B správně, měl bych další dotaz. Kde si může má postava objednat hezký, vkusný pohřeb s hudebním doprovodem?

Zkus Redding...

4) Měli jste původně nějaké plány na rozšíření možností chladných zbraní nebo snad více takto zaměřených Perků?

No v případě F1 a 2 už je na to trochu pozdě. Kdybychom někdy dělali pokračování, patrně bychom možnosti chladných zbraní rozvinuli.

5) Něco k NPCčkám. Měli jste zpočátku nějaké plány na větší rozšíření osobností vašich NPC? Ti první jako Vic a Sulik mi připadají daleko osobitější, než třeba Cassidy a Marcus.

Ne. To co bylo v plánu jsme si odmakali. Myslím, že někdy může přílišné rozvinutí osobností NPC spíše uškodit (Myron), a tak třeba Cassidy mi připadá tak akorát a už bych na něj nešahal.

6) Nemyslíte, že by bylo fajn přidat NPCčkám jejich vlastní Perký a schopnosti? To by snad nebylo proti hernímu systému. Třeba Sulik by mohl získat Perk HTH Dodge nebo Marcus by mohl najít v Maripose brnění Seržanta z F1.

Já bych to jen uvítal. Nijak to nezasahuje do hernímu systému, ale prostě jsme to nezařadili.

Pawel/Paul Kranzberg

1. Tohle je spíše řečnická otázka, ale byli jste při tvorbě Falloutů inspirováni americkými instruktážními filmy z 50. let? Např: 'Duck and Cover', 'Survival Under Atomic Attack', 'Atomic Alert' a 'About Fallout'... (stáhnutelné z adresy <http://webdev.archive.org/movies/prelinger.php>)?

Jistě – Fallout byl těmito filmy inspirován velice silně.

2. Je možné hrát ve F1 ruletu a kostky?

Myslím, že v jedničce nejsou, ačkoli se můžu mýlit. Hrací stoly v F2 jsou dílem našeho gamblera Chrise Hollanda.

3. Byl Vault 13 umístěn pod horou Whitney?

Nevím – myslím, že ne, ale pokusím se dostat to z tvůrců F1.

4. Jaká je lokace V69?

Takovéhle specifické informace nemám. Nemůžu nicméně vyloučit, že se pojednání o nějakém Vaultu objeví v příštích updatech.

5. Jsou holodisky pásky nebo disky? Vypadají každopádně jako pásky...

Podle Vree jde o vysokokapacitní, laserem čitelné krystalické paměťové moduly. Každý z nich obsahuje až 4,000 Giga informací. Mě by se líbilo, kdyby to byly pásky, ale nejsem si jistý, zda jdou pásky číst laserem. Ve F1 se jim říká střídavě holodisky i holopásky (a alespoň jednou se o nich mluví jako o holodiskové pásce). Všechny mají nicméně stejnou grafiku, takže se přikláním k páskám, protože to podle mě i víc pasuje ke stylu 50-sátých let.

6. Odehrává se Fallout ve stejné časové linii/universu jako starší hra Wasteland (jak by nasvědčovala přítomnost Tycha)?

ne. kdyby tomu tak bylo, znemožnili bychom tím šanci na wasteland 2.

JaW + petruschka

1. proč má highwayman na některých starších obrázcích tak tlustou prdel?



Chris: Ahoj, Petře (“ty můj šmudlo” tam bylo taky, ale zatím to s Chrisem tajíme, tak jsem to taktně vynechal) Mám k tomu pro tebe odpověď od **Matta Nortona**, hlavního pachatele designu auta F2: Auto mělo být původně poháněno fúzí ... nebo filčkama – prostě něčím jaderným (co mělo umožnit jezdit si klidě bez obav o palivo). Ty velké neskladné nádrže, připevněné na zadní části našeho krásného Chevyho 57 měly představovat právě tenhle nevyčerpatelný zdroj energie.

V určité fázi vývoje jsme měli kapku velké oči a uvažovali o tom, že auto bude možno v průběhu hry vylepšovat, zrychlovat, obrnit nebo vybavit zbraněmi atd. a stalo by se tak důležitějším článkem hry. Nicméně nakonec z toho z velké části sešlo a skoro celý tenhle nápad vyletěl komínem. Zdroj jaderné energie byl nahrazen tradičním dvaadvaceti kubíkovým motorem (což je víc, než má jakékoli jiné vozidlo v této třídě!). Všechno tohle vybavení piráta silnic bylo očesáno, aby bylo ve shodě s NCR normami o znečišťování ovzduší. To víš – prototypy aut si s těmi v sériové výrobě nakonec nebyvají moc podobné :) -

Matt Norton- další řešení:

petru: ... rád bych objasnil tu záhadu kolem obrázku káry s raketovým pohonem namísto obvyklého kufru. Náš čtenář a přispěvatel Jay Kowalski to vyřešil za nás, když objevil obrázky auta Mad Maxe (jak jsem si vzpoměl, vozítko se jmenuje Interceptor), které má stejné nádrže, či co to je ([obr. 1 - hodně jeté](#) a [obr. 2 - teploušsky nablejskané](#)). Bylo to asi z Falloutu odstraněno, aby BIS předešlo potížím s copyrightem nebo jste si prostě uvědomili, že by tím hráč přišel o skladovací prostor kufru.

petruschka se patrně spolčil se silami pekla (pozn. Překl: jay, tím myslel tebe :) a zavalil mě dalším kvantem otázek:

2. V \data\party.txt a \text\english\game\misc.msg byl záznam s 25. Členy naší party, z nichž jména některých mi vůbec nic neříkají např: maria (snad starší verze mirie?), Mcrae (cassidy?), Doc, chicken (kuře), karl (ten ožrala z denu?) A dokonce někdo jménem kufr auta. Jsou to nepoužití npc nebo jde jen o starší alter ega současné party?

Marií si nejsem jistý. Snad to byla opravdu starší verze mirie.

Mcrae byl původně cassidy.

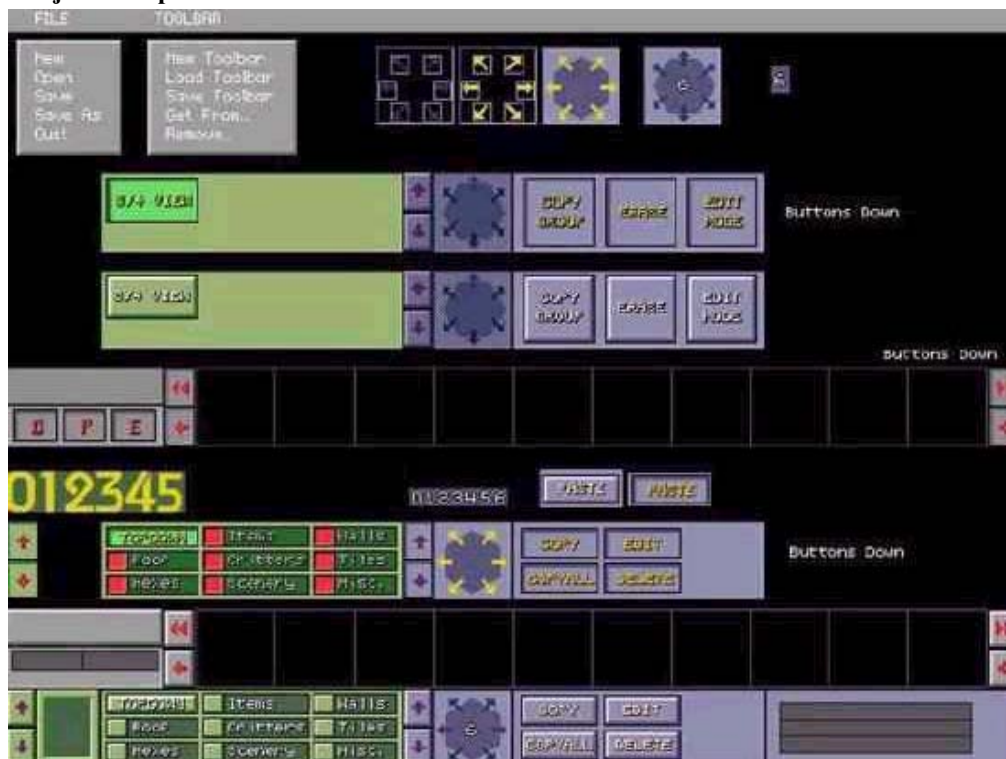
Doc – netuším.

Kuře mělo být původně npc, které se vyklube z velikonočního vajíčka (to jde najít v podzemí obchodu se zbraněmi v new renu).

Karl – nevím.

Kufr auta – nevím. Nejspíš to mělo být něco jako chodící inventář nebo kufr, který měl následovat vaši postavu, ale jistě to nevím.

3. Další záhada – co má znamenat obrázek mapper2.lbm ze souborů data? Vypadá to skoro jako nějaký zapomenutý editor. Co takhle to uvolnit pro veřejnost? No jo... asi to byla naivní otázka, ale naděje umírá poslední...



Podle chrise jonese je tohle soubor obrázků, které používal náš mapovač pro svůj interface. Všechno to bylo hezky na jednom místě v .lbm souboru a koordináty jednotlivých částí byly zakódovány ve zdrojovém kódu mapovače.

4. Tyhle názvy videí jsou v naming.txt ale ne v master.dat:

Timeout.mve – čas vypršel: tenhle obrázek se objeví, když hraješ f2 po opravdu mnoho herních let (pozn. Překl: tuším, že hra skončí asi po 13-nácti letech, ale ohanbí do ohně za to nedám). Museli jsme z programátorských příčin dát někde zádržku. Teď k dalším filmům.



adestroy.mve – zničené arroyo s umírajícím hakuninem
 car.mve – startování auta: původně jsme chtěli obrázek pro startování auta – vrrrooům. Vrrroooooom.
 Cartucci.mve - rodina cartucci kšeftuje s enklávou: to měl být filmeček pro setkání salvatorů s enklávou v pustině za new renem. Cartucci byl myslím původní název tima caina pro salvatorovi. Nakonec jsme se rozhodli vložit radši místo filmu stříhovou scénu v enginu hry.
 Dethclaw.mve – setkání s vůdcem páračů
 enclave.mve – zajatci enklávy prchají na tanker. To co se tam píše – prostě jsme ty filmy nakonec neudělali.

5. Proč se o hubolozích v některých souborech píše jako o elronologitech?

To bylo původní jméno hubologů.

(pozn. Překl. Chris na to asi neměl koule – znáte to: politická korektnost atd..., ale od dj slamáka jsem se dozvěděl, že elronologové jsou odvozeni od zakladatele sekty scientologie lesterona hubarda... taky mě to kurva mohlo napadnout samotného ;)

6. Co proboha hulili designéři f1, když navrhovali lokaci nory? Mluvící mývalové?! Asi to bylo dobrý zboží, co? :)

no, bylo to prostě jen okamžité vnuknutí. Někdy se s odstupem času takový nápad osvědčí jako dobrý a někdy prostě ne. :)

DJ Slamák

Byl bys schopen vyhrabat něco o těchto předmětech?

-- Tangler's Hand – Tanglerova ruka (FO1, předmět 114)

-- Field Switch – Přepínač polí (FO1, předmět 222)

-- Smith's Cool Item – Smithova bezva věčička /reprezentovaná jen kartičkou s nápisem/(FO2, předmět 264)

-- Trophy of Recognition - Trofej uznání (FO2, předmět 275)



Tim Cain má něco k Tanglerově ruce a Přepínači polí:

Jsem si jistý, že oba tyto předměty patřily k nějakým později odstraněným questům. Ruka měla sloužit jako důkaz, že jsi někoho odpravil (asi Tanglera, že...) a byla k nalezení v Adytu. Tato lokace byla v závěru vývoje F1 silně pozměněna.

K Přepínači si vzpomínám, že jsme tady bouřlivě debatovali o tom, jak hráči umožnit vyřadit silová pole ve Vojenské základně – takže to asi bylo vytvořeno k tomuto účelu.

Já sám vím něco jen o Smithově věci – během vývoje VC rozhodle Feargus, že za pomoc farmáři Smithovi na předměstí VC dostane hráč “bezva věc”. Nicméně přesně jsme ten předmět neurčili a prozatímne ho nahradili tou kartičkou. Koncem vývoje F2 už se nikomu další předměty přidávat nechtělo, tak jsme ten předmět zaměnili za Desert Eagla. Nicméně kartička na seznamu předmětů zůstala.

O Trofeji uznání nic nevím. Snad šlo o vtip na účet Dava Hendeeho (pokaždé, když se někomu povedlo Dava rozplakat, udělali jsme čárku).

Butnariu Catalin

V Arroyu je v oblasti, kam jdete hledat ztraceného čokla velký šutr, jehož popis říká, že není přirozeného původu. Zkoušel jsem jej vyhodit do luftu štanglí dynamitu a nic. Takže co je s ním?

Někdy se prostě přihodí, že když znouvu-užijete nějaký předmět/scenérii, která už se válí někde jinde, zůstane na ní omylem jako přischlý sopel přilepený popis původního objektu. Hádám, že popis skály pochází ještě z F1 z Radškorponí jeskyně. Podobných předmětů je v F2 jistě více.

Mariano

1. V paláci Shi mi počítač v severní části při použití vždy jen řekne, že mám sakra kliku, a nabídne mi pak jednu možnost: “více.” Po kliknutí na ní mě to však jen hodí zpět na předchozí dialog. Takže co to má být?

Pokud si správně vzpomínám, musíš mít Luck nejmiň 8 a pak bys mohl dostat šanci hádat heslo. Závisí to na kompu, ve kterém se hrabeš – tvé štěstí ověřuje myslím počítač Fyziky a Biologie.

2. Chlápek, který vám tvrdí, že počítač Sierry a.b. (druhá úroveň) nevypíná silová pole, má pravdu. Místo toho to vypíná elektrické plošiny.

Správně.

3 Čím to, že mi Lynette nechce dát Westinův holodisk? Zkoušel jsem všechno – i změnu předmětu pomocí editoru a nic.

Abys mohl tenhle quest splnit, nestačí prostě zaměnit předměty – hra si ověřuje splněné úkoly atd. Musíš:

a. Najít a porazit Nájezdníky.

b. Najít účetní knihy v sejfu Nájezdníků. Ovšem tyto knihy jen potvrzují, že Bishop si najal Nájezdníky – nestojí tam proč!

c. Musíš otevřít Bishopův sejf v patře Shark Clubu v NR a donést ho Lynette.

d. Jakmile má Lyn všechny tyto předměty (a nos ji je raději postupně a ne všechny naráz), zeptej se jí, co bys pro ní ještě mohl udělat a teprve pak ti řekne, ať zanešeš Westinovi holodisk.

4. Jsou ve hře nějaké jiné skryté Perky ve stylu VC očkování? Měl jsem fakt kliku, že jsem přišel do VC zrovna ve chvíli, kdy jsem byl poštipáný Radškorpem.

Skryté je VC očkování, Expert Excrement Expeditor v Broken Hills, Stahování Gecků je další a pak je tu ještě VC lékařské školení.

A ještě jedna extra záležitost: Jestli si dobře vzpomínám, měl bys být – poté, co získáš ve VC hodnost kapitána – schopen šoupnout Marcuse do Auto-Doca ve VC. **Doktor Troy** pak řekne: “Teda! Tvůj mutantní přítel je pěkně napěchovaný kulkama a šrapnelama. Je div, že nedostal otravu olovem. No už jsem to z něho dostal – tady to máš.”

No a tak získáš tři prdele munice.

5. Zkouším rozjet zlou postavu. Je možné spolčit se s Nájezdníky?

Ne, ale můžeš se připojit k Bishopovi.

6. Proč nejsou e hře žádní švábi? Ti by přeci měli přežít všechno – i atomovou válku.

Asi jsme je nezařadili z časových důvodů...

7. Jaké jsou tvé oblíbené perky?

Mám rád perk Empatie, ačkoli není použit zrovna nejlíp. Přál bych si více podobných perků, ale už Empatie se do hry implementovala dost obtížně.

Peter Hopkins

Podle tvé teorie může virus FEV zvýšit, ale i snížit IQ. Ovšem FEV má zdvojnásobit počet všech tělesných buněk, což by znamenalo i zvětšení mozku a tím i zvýšení IQ. Bylo by snad možné, že mozek nezvládá kontrolovat zvětšenou masu těla, nebo není dost imunní vůči radiaci, kterou je tělo zachváčeno a je jí poškozen. Takže co z toho je pravda?

Jak jsem řekl, část supermutantů vyjde z infekce FEV se zvýšenou inteligencí, podobně jako Poručík, ovšem podle Vree je IQ oproti běžnému člověku u mutantů sníženo cca o 30%. Nebyl bych překvapen, kdyby to bylo výsledkem namáčení v kádích – to musí být pro organismus i mozek velký šok.

Počítač Zax to vysvětluje následovně:

“Je-li FEV vpraven do organismu poškozeného radiací, způsobuje masivní změnu genetické informace, která většinou vede vypovězení funkce orgánů a smrti. U geneticky zdatného organismu přepisuje FEV rozsáhlé sekvence DNA, což vede k mutaci a růstu tvora na základě nové FEV-DNA. Tato změna vede k růstu svalové i mozkové hmoty. Tento růst však často způsobuje nesouměrné změny stávajících neurálních map a dochází k jejich následnému poničení a ztrátě paměti i rozumových schopností.”

Další faktory, které by také mohly způsobovat vylízanost mutíků:

- Jen málokdo ve světě Falloutu byl zcela ušetřen alespoň minimálního poškození radiací, což může způsobovat zmiňované negativní změny.
- Proces mutace je vysoce nestabilní a nebezpečný a vede více než často ke smrti. To je patrně také způsobeno ozářením subjektů.
- Často jsou poškozeny paměťové schopnosti a není tedy vyloučeno i poškození rozumových schopností. Haroldova paměť také nebyla v nejlepší formě.

Z předválečných experimentů zachovaných na holodiscích vyplývá, že někteří savci vyšli z pokusů se zvýšeným IQ (mývalové), jiní zůstali stejní (psi) a zbytek zblbnul (šimpanzi). Ovšem na druhou stranu z jednoho dokumentu Scotta Cambella vyplývá, že v pozdější fázi experimentů některá pokusná zvířata svou inteligenci skrývala (opět šimpanzi) nebo rovnou uprchla (mývalové).

Ovšem pokusy ve West-Tecu probíhaly pomocí očkování a ne máčení ve FEV jako ve Vojenské základně. Je tedy možné, že zblbnutí způsobuje právě násilné máčení. Je třeba možné, že mozek díky máčení roste příliš rychle a lebeční kost prostě nestíhá, takže mozek je hezky vymáčknut ušima...

Podle Greyových slov však v pustině běhá spousta zmoudřelých potvor a on sám se po namočení stal super-inteligentním.

Takže tak... nikdo nic jistého neví. Popojedem!

Neli

Co se po ukončení děje hry stalo s Navarrem? Nemohlo tam zůstat ještě pár Vertibirdů a vojlů, sumírujících další plán, jak pročistit pustinu.

Nikdo neví, co se s Navarrem stalo dál. Osazenstvo Enklávy patrně bez příkazů a autority nadřazených nebylo schopno přetrvat v Navarru příliš dlouho...

Marcin

1. Má BO ve Fo:T nějakou vazbu na staré BO nebo jde o něco úplně nového a nemají na BO z F1 a 2 žádnou vazbu?

1a. Je-li jejich historie stejná, proč potom Vyvolený nešel pro vodní chip do Vaultu 0 – mělo by tam přece být všech chipů i G.E.C.K.ů jak nasráno!

Historie FO1, 2 a Fo:T se celkem liší (Vaulty, párači...), ovšem určité odlišnosti jsou i mezi F1 a 2...

1. BO v Tacticsu jsou skupinkou oddělenou od BO známého z F1.

1a. Vault Dweller věděl jen o V15. O V0 neměl ani on, ani nikdo jiný ani šajna. Stejně tak nikdo ve F1 nevěděl o Enklávě...

Per Jorner

Pořád mi vrtá hlavou, odkud má Ed ve VC tu flašku s 13. Stopa začala zmínkou o Vicovi v Arroyu, ale celá tahle stopa pak končí ve VC (stopa flašky tam končí a nebudete ti nic jiného, než začít zkoumat blížká města). Otázka je – měli jste původně v plánu nechat pro hráče nepřerušovanou skupinu navazujících stop?

Základní stopy byly:

- Flaška Vica v Klamathu
- Běž do Klamathu, zjisti, že Vic je v Denu
- Běž do Denu, zachraň Vica, zjisti, že flašku má od Eda
- Běž do VC, najdi Eda – poví ti o Vaultu.

Dojde ti, že:

- a. Možná jde o V13.
- b. Není to V13, ale snad odtud vedou stopy k V13
- Běž do Gecka, aby ses mohl dostat do Vaultu VC
- Běž do VC a prozkoumej komp ve Vaultu
- Počítač ti vyhledá V15
- Běž do V15. To tě dostane do blízkosti NCR a byl bys blbej, kdyby ses tam nešel mrknout
- Z NCR a V15 už máš dost způsobů, jak se dopátrat



Takže, jak vidíš, měli jsme plán, I když to návaznost snad není hned patrná. Ovšem nemusíš to dělat v tomto pořadí. Dokonce se můžeš I vysrat na celej GECK. Není v duchu Falloutu hráče do něčeho nutit. Oproti tomu třeba Torment byl spíše zaměřen na rozvíjení příběhu a ne světa jako takového.

Zajímaly by mě parní stroje, o nichž byla řeč ve F1. Dozvědět se o nich můžeš jen od ghoulího uprchlíka v knihovně. Proč jich nevyužila armáda Jednoty Supermutantů?

No asi se o nich nedozvíš víc, abysme neměli práci navíc s navrhováním jejich designu...

FEV a vegetace: s důrazem na Karotku

Senior Carrot prosí o vysvětlení některých nesrovnalostí ohledně FEV, radiace a mutací. Zdá se mu, že Chris Avellone se příliš zaměřil na FEV a vysvětluje jím všechny mutace a zvláštnosti světa Falloutu, ačkoli ve FO1 bylo hlavním zdrojem ohrožení a mutací radioaktivní záření a FEV sloužilo jako pouhý doplněk. Radiace také více vyhovuje atmosféře 50. let, kterou je hra prodchnuta – genetické mutace typu FEV spíše odpovídají dnešní moderní době, zatímco v 50. letech se všichni obávali atomové energie...

- FEV (Forced Evolutionary Virus) má vysvětlit pokročilejší mutace (Master, floateři, kentauri, supermutanti, Harold). Radiace je příčinou neobvyklého vzrůstu některých tvorů jako škorpioni, krysy, mravenci atd., i některé další mutace jakými trpí ghoulové.

- Fyzikální a přírodní zákony nejsou ve Falloutu stejné jako zákonitosti našeho světa, ale jsou založeny na vnímání světa z pohledu znalostí 50. let a jejich pohledu na možnou budoucnost (zničenou atomovou válkou). Proto tady máme nekonečné pusté pláně, obří mutace i paprskomety a živé mozky naložené ve zkumavkách. Můžete zde taky narazit na obří zlé ochapadlené hlenoidy s plány na převzetí vlády nad světem i nemotorné roboty se skleněnými kupolemi chránícími mozek a spoustou blikajících světýlek. Věda je silně zaměřená na atomovou energii a všechno je prodchnuto důvěrou ve vědecký pokrok, což bylo velice typické pro 50. léta. Je tak možný třeba vývoj ultrazvukových zbraní, paprsků smrti a laserů. Ve světě Falloutu tedy nenarazíte na dnešní vědecké výstřelky jako je Umělá Inteligence nebo nanotechnologie (snad mimo terminologii UI, která byla poprvé použita na Dartmouthské Letní Konferenci o UI roku 1956).

- Jestli to tedy ještě někdo neví, svět Falloutu je odlišný od našeho. A atomová válka vypukla 2077, ne 1950. Nejde tedy o naše 50. léta.

chybějící tlačítko na pip-boyi a vault 0

Pawel/Ausir hledá vlastní vysvětlení pro nesrovnalosti kolem Vaultu 0 a Enklávy.

1. Vylomené tlačítko na PipBoyi bylo v demu FO1 popsáno jako Clues – tedy Stopý.

2. Podle mě stařešinové Bratrstva Oceli věděli o existenci Vaultu 0, ačkoli až do události FO2 nic netušili Enklávě. Bylo to asi veřejné tajemství, které mohlo mít hned 2 důvody:

I. Bylo třeba zbavit se nepohodlných významných lidí, kteří ne vždy podporovali oficiální politiku vlády a bylo třeba zabránit jim v tom, dozvědět se o Enklávě. Jestliže byly takovéto druhořadé, přesto důležité politické ryby, vpuštěny do "tajného" V0, už je pak ani nenapadlo pátrat po pravém tajném vládním projektu Enklávy.

II. Jestliže se dostalo do obecného povědomí, že Cheyennský horský komplex byl přebudován ve vládní kryt, nikoho pak ani nenapadlo předpokládat, že se vláda schovává na starém tankeru. Mohla to také být součást vládního experimentu s Vaulty – možná se Kalkulátor "měl" zbláznit, aby pak bylo možno zkoumat reakce lidí.

Cheyennský horský komplex je i v reálném světě celkem známý jako vládní zařízení typu podzemního krytu a je v něm asi umístěn i NORAD.

Motákova ruka

V minulém updatu se DJ Slamák ptal na předmět s názvem Motákova (Tanglerova) ruka. Podle editoru F1 jde o předmět patřící Motákovi, který měl UI balík, jenž jej identifikuje jako vůdce Ripperů (Rozparovačů). Nebo měl alespoň UI balík Rozparovačů. To měl být (později ze hry odstraněný) rodinný gang. Měli asi obývat oblast, v níž žila i Páračí matka, jak naznačuje kino-plakát "Ripper" na budově s hnízdem páračů. Podle starých dialogů byla jejich skrýš nacpaná pastmi a minami. Rozparovači byli na válečné stezce s gangem Blades. V jednom ze starých dialogů se Nicole zmiňuje, že Morfeus byl členem Ripperů. Nedokážu ji přimět říci to ve hře, takže jestli se někomu povede odhalit tu pravou dialogovou stezku, ať mi dá vědět a čest a sláva za tento hrdinský skutek bude vaše.

Langy

Plánuješ nějaké přesné statistiky toho, kolik lidí žilo před válkou a kolik jich zařvalo, kolik se jich změnilo v ghoully, kolik bylo Masterem ponořeno do mutagenních kádí a stali se z nich super mutanti atd... ?

Ne.

Ausir

Zahrneš do některého z příštích updatů Bible nebo dokonce FO3 zmínku o hře Wasteland? Něco jako starý klášter na místě báze Cochise nebo Las Vegas zničené ve válce?

I když Fallout čerpá z Wastelandu, jde o dvě odlišná univerza, takže zde budou vždy nějaké odlišnosti.

bloodbathmaster2

Vysvětlíš nějak zmínku o Umělé Inteligenci z Falloutu 2? Bylo tam řečeno, že se UI začala nudit a tak začala válku.

Pokusím se UI typu počítačů ACE, Zax a Skynet věnovat v příštích updatech. To co říká o válce vyvolané UI Skynet (Skynet je jen jeho přezdívka) patrně není pravda. Mě osobně se koncept UI ve Falloutu nelíbí – je to moc ve stylu 90. let.



Ausir

Řekneš nám něco o Svatém ručním granátu?

Hození stojí 4 Akční Body a zbytek statistik máš na obrázku – schovejte si ho pro Horigana. Kvůli bugu jste se k tomuhle mazlíkovi nemohli dostat ve hře, to se ale teď díky patchi Maxima Sorokina změnilo. Patch najdete třeba tady: <http://www.nma-fallout.com/binaries/fallout2.shtml> nebo u nás v sekci downloadů FO2.

Suicidal Bob

Ve Strategické příručce pro FO2 jsem četl, že vývojářský tým původně počítal s úplně jiným příběhem pro hru. V tom původním šlo o inteligentní počítač řídící město androidů a hlavní postava se měla vypravit do vesmíru. V dalším příběhu zase Master vytvářel mutanty, aby z nich nadělal otroky. Zajímalo by mě, jestli se tohle všechno mělo v dějové linii Falloutu stát a "jen o tom nevíme" nebo to bylo vyškrtáno a nic z toho se nestalo?

Vyškrtli jsme to a nic z toho se v univerzu Falloutu nestalo. Byly to nápady původního vývojářského týmu, který později nahradil tým Tima, Jasona a Leonarda (pozn. překl: A díky bohu, protože za tyhle kecy by měly být původnímu týmu urvány ko... a narvány do pr... až by jim nakonec vylezly dr... a ušima). Nenašel jsem k tomu žádnou dokumentaci, ale snad se mi to do příště povede a otisknu to.

Daniel Horn

Tadydle to je ta Fallout Bible... že?

Jo.

Takže otázka: Jak starý byl Myron a jak dlouho už existuje Jet? Protože Myron vypadá jako teenager, nejvýš čerstvý dvacátník. Každopádně, jestli je tak mladý, Jet by podle mě ještě neměl být vyvinut.

Paní Bishopová se stala na Jetu závislá díky Bishopovi (ještě před jejich svatbou) a kvůli tomu ji taky vyšoupli z Vault City. Jejich dcera, Angela Bishopová, je stará taky kolem čerstvé dvacítky. Takže, jak předpokládám, měla pí Bishopová Angelu po svatbě s Bishopem, takže až poté, co se stala závislá na Jetu. Jet by tedy měl být aspoň stejně starý, jako Angela a Myron by pak měl být starší než Jet - aspoň o 10-15 let, ne? No ale nevypadá tak. Takže otázka zní – vymyslel Myron opravdu Jet nebo se tím jen vytahuje?

Máš pravdu – je to chyba. Myron má mít tak 17-20, ale když vezmeš v potaz Bishopovi, opravdu to nesedí. Vymyslel Jet poměrně nedávno (před pár lety), tak aby měli Mordinové čas dostat se s jeho pomocí k moci. Myron opravdu vymyslel Jet. Je vážně, Vážně chytrý a vážně, Vážně otravný. Takže ignoruj Bishopovi a to, jak zamíchali kartami a časovou posloupností – stejně brali moc Jetu...

Dan Spitzley

V žádném z Falloutů nejsou přestupné roky, že? Aspoň tedy únor 29. není v Pipboyi. Co když je celá populace FO 29. uspána a probere se až 1. března. Možná taky chyba v PipBoyi zapříčinila, že všichni na přestupné roky zapoměli a za chvíli bude brzy odpoledne tma a sněžit začne už v srpnu. Jen připomínka – neberu v potaz šílené bláboly přepracovaných programátorů na pokraji nervového zhroucení.

Oprava BO

Podle vývojářů FO1 jsou v BO tyto posty: Písaři, Rytíři a Paladinové.

Rytíři a Písaři mají následující hodnosti: Novic (Initiate), Senior Novic, Pokročilý (Appreciate), Tovaryš (Journeyman), Senior a Vedoucí Rytíř/Písař (Head).

A. Paladinové jsou dělení na Junior Paladiny, Paladiny, Senior Paladiny a Vedoucí Paladiny.

Sean Meskill

V minulém updatu Bible jsi říkal, že si nejsi jistý, zda laser může číst pásky. No – může. V roce 1969 vyvinula RCA prototyp nazvaný Holotape (holopáska) pro video playback, který laserem četl hologramová data z plastových pásků. Fungovalo to – více k tomu najdete tady:

<http://www.cedmagic.com/history/holotape.html>

IAN A jeho pistole

Několik lidí se mě po posledním updatu ptalo, co za zbraň měl hráči darovat starý Ian ve svém dialogu ve Vault City. Pravda je, že to nevím. Feargus to ví, ale po naší poslední milenecké hádce se mnou odmítá promluvit...

Ausir po mě chtěl, abych kapku propagoval jeho ruskou stránku o Falloutu (no, ona je polská, ale prostě jsem nemohl odolat).

Takže, tady to je: www.fallout.scifi.pl

DJ Slamák si zahrává se silami, které nedokáže zvládnout (a petruschka mi poslal stejnou otázku):

Ahoj, Chrisi. Hrál jsem si kapku s master.dat a našel jsem... něco. Můžeš se na to mrknout?

cccheat.msg

```
{100} {} {Vidíš pana Podfukáře.}
{101} {} {Jo, pořád ještě vypadá jako podfukář.}
{200} {} {Nazdárek, já jsem pan Podfukář. Jak ti můžu pomoci?}
{201} {} {Uneseš můj kmen?}
{202} {} {Nasadíš mě na úkol v Shi?}
{203} {} {Nasadíš mě na úkol v Elronu?}
{204} {} {Nasadíš mě na úkol v Bratrstvu Oceli?}
{205} {} {Udělej to tak, jako že už jsem byl ve vojenské základně.}
{206} {} {Unesl jsem tvůj kmen.}
{207} {} {Nasadil jsem tě na úkol v Shi.}
{208} {} {Nasadil jsem tě na úkol v Elronu.}
{209} {} {Nasadil jsem tě na úkol v Bratrstvu Oceli.}
{210} {} {Teď už jsi byl na té vojenské základně.}
{211} {} {Díky, pane Podfukáři.}
```

A podobný rozhovor z Vault City: vcchet.msg

```
{100} {} {Vidíš Cheta, šéfa nedovolených akcí.}
{101} {} {Vidíš chytře vypadajícího muže oblečeného v kombinéze Vaultu 13.}
{102} {} {Vidíš Cheta, šéfa nedovolených akcí.}
{103} {} {Vidíš chytře vypadajícího muže oblečeného v kombinéze Vaultu 13.}
{104} {} {Vítám Tě. Jsem šéf nedovolených akcí... ale můžeš mi říkat Chet. Co bys rád?}
{105} {} {Ještě něco jiného?}
```

{106} {} {Ukonči hru, Chete. Se vším jsem již hotov.}
 {107} {} {Udělej ze mne kapitána stráží. Hned.}
 {108} {} {Jestli Tě mohu poprosit, tak ze mne udělej rovnocenného občana.}
 {109} {} {Udělej ze mne falešného občana a dej mi doklady.}
 {110} {} {Udělej ze mne vyhostěného občana.}
 {111} {} {Pozměň mou reputaci.}
 {112} {} {(Nefunguje) Potřebuju kámoše do party.}
 {113} {} {Nic.}
 {114} {} {Heee?}
 {115} {} {Chci být otrokář.}
 {116} {} {Zabiják dětí taky není špatný. (Zvlášť po jejich celodenním hlídání).}
 {117} {} {Celkem nic... jenom mi sniž karmu o 100.}
 {118} {} {Nevadí... Chci něco jiného}
 {119} {} {Nic.}
 {120} {} {Kdo?}
 {121} {} {Marcus.}
 {122} {} {Lenny.}
 {123} {} {Vic.}
 {124} {} {Myron.}
 {125} {} {Nikdo. Potřebuji jich víc.}
 {126} {} {Nevadí... měj se..}

To byly dvě cheatovací postavy, které jsme naskriptovali do hry, abychom s jejich pomocí mohli testovat reakce lidí v daných lokacích – nikdy neměli být ve finální hře. Vzpomínám si, že jsem psal Cheta a byl opravdu velice užitečný. Povšimněte si zručnosti a imaginace vložené do každé z Chetových vět, takže jeho s láskou vytvořená postava ve hře září jako diamant, a zároveň poskytuje mnoho důležitých informací a služeb důležitých pro designérské testy. Je to opravdu přímo umělecký kus.

Nevím, jestli je stále ve hře. Jestli ano, doporučuji před jeho použitím velkou opatrnost. Mnoho questů může být použitím jeho služeb znehodnoceno a uvrženo ve zmatek.

Ausir/Pawel

Viděl jsi tyhle <http://fallout.scifi.pl/index.php?id=falloutboy.gal&img=artg> obrázky? Jsou v souborech dema FO1, ale nebyly nikdy použity. Podle Tima Caina má jít o Výhody/Nevýhody z pravidel GURPS z dob, kdy byl Fallout ještě navrhován jako GURPS hra.

Jo, ty jsou srandovní. Mrkněte se na to lidi. Zhlédněte Barvoslepost, Obezitu a Nechutné zlozvyky v celé jejich slávě! Jako bonus vyhlášu soutěž o to, kdo uhodne, které 3 z těchto zlozvyků a postižení má i Tim Cain. Pro body navíc můžete hádat i postižení Joshe Sawyera.

Neil

Jak to, že nikde nejsou k vidění žádné mutantky? Nikdy jsem neslyšel o mutantí nebo ghoulí ženě. Byly snad zmutovány tak ošklivě, že nejdou rozeznat od mužů?

Pravda – mutantí a ghoulí samice vypadají téměř stejně jako samci. Ve skutečnosti ani Vree nebyla po pitvě supermutanta ve FO1 schopna říct, jakého je ta potvora pohlaví. Ačkoli v tomhle případě to taky mohlo být tím, že pouští kojoti ukousli našemu příteli supermutantovi lulánka.

Set/Seth

Je možné, že je Vault Dweller pořád ještě naživu? Říkal jsi, že opustil Arroyo, ale nikdy jsi výslovně neřekl, že zemřel. A jak známo, FEV způsobuje také dlouhověkost (mutanti i ghoulové žijí nepřírodně dlouho). Nemůžeš popřít, že VD byl vystaven mutagenním účinkům FEV při likvidaci Masterových základů. Takže je to možné, nebo jsem to přehnal se sirupem proti kašli a melu z cesty?

Je to dost málo pravděpodobné, ale také ne vyloučené. Nikdo neví, co přesně se s ním stalo. Ale myslím, že už si odhrdnil svůj díly a měli bychom jej nechat na pokoji.

Cameron

a) Odkud máš informaci, že původní válečníci BO pocházejí z Vojenské Báže?

Je to na holopásku, který dostaneš buď od Bratrstva nebo ve Vojenské Bázi (ted' nevím – jde o Deník Kapitána Maxsona). Popisuje se tam, co se stalo, když se kpt. Maxson rozhodl opustit bázi v Maripose.

b) Byla hlavní báze BO původně nějaký druh vojenského bunkru? Jen mi přijde zatěžko uvěřit, že by to vybudovali sami.

Byl to vládní/bezpečnostní bunkr jménem Lost Hills.

c) Můžeš mi říct něco bližšího o Bratrstvu Oceli během děje FO2? Vždycky jsem si představoval, že za tu dobu se jejich báze rozrostla z podzemního krytu i na povrch a založili také nějaká stanoviště v NCR.

No, trefils hřebík na hlavičku. Hlavní síly BO jsou stále soustředěné kolem bunkru v Lost Hills, ale založili i nějaká stanoviště a další bunkry a báze po celé pustině.

d) Obsadilo BO Navarro po zničení ropného tankeru Enklávy?

Ne, nikdo neví, co přesně se stalo s Navarrem po zničení Enklávy. Je nepravděpodobné, že by je obsadilo BO, protože v době dění FO2 nemělo na severu, kde bylo Navarro, soustředěno žádné silné vojsko. Určitě by je rádi obsadili, ale rozhodně by to neproběhlo bez potíží.

e) Systém vojska Fo:T by asi nefungoval. Noví rekruti pocházejí z vesnic, ale vesnice nenávidí Bratrstvo. Kdyby se nějaká vesnička rozhodla od Bratrstva odloučit, to by se snažilo zakročit, ale jeho vojáci by se nejspíš vzbouřili. Netrvalo by dlouho, a měli bychom tu občanskou válku.

No, podle mě by to fungovalo. Každopádně mé znalosti Fo:T jsou spíše útržkovité, takže tvou otázku postoupím dále.

Něco dalšího k BO: Maxsonův dialog z F1, kde se uvádí poslušnost členů BO:

"Rytíři vyrábějí zbraně. Je-li Rytíř dostatečně zdatný, může se stát Paladinem a později i Starším. Zrovna teď je hlavou Rytířstva Rhombus."

"Paladinové jsou zodpovědní za všechny bezpečnostní operace a činnost BO venku. Vzpomínám si, jak jsem jezdil na obchodní výpravy do Hubu a podnikal průzkumné výpravy pro Starší. Ach, to byly časy." Vreein holodisk tomu ale odporuje – zjevně to byla patrola Rytířů, kdo našel mrtvolu supermutanta. Snad byli na nějaké Rytířské tréninkové misi.

KAGA

Pawel Dembowski/Ausir by rád věděl, kdo měl být Kaga, o němž je zmínka v seznamech náhodných setkání F2 (a petruschka měl zase tu samou otázku, což už začíná být podezřelé – nechte toho kluci!)

V zásadě měl být Kaga rivalem Vyvoleného a měli jste ho potkávat v průběhu celé hry. Našel jsem o něm tohle:

Kaga

Kaga je bandita začátečník. Hráč na něj bude narážet v průběhu celé hry v různých situacích, kdy bude

Kaga doprovázet různé typy zlodějských tlup.

Kaga má nadprůměrný počet Akčních Bodů. Hráč by jej neměl být schopen hned zabít. V prvních 4 setkáních Kaga snadno uteče.

Kaga je progresivní postava a bude se tedy vyvíjet spolu s hráčovým postupem.

Jestliže Kaga uteče hráči v – řekněme – 3. setkání, nebude jej již možné najít v předchozích lokacích.

Setkání 1.

Název setkání: Outcasts (Vyvrhelové)

Typ těla: Mužský domorodec

Inventář: 5 Oštěpů (v batohu 1 Super Stimpak, \$1000)

HB: 100

Kaga uteče, jakmile jej jednou zasáhnete. Má 12 AB.

Průměrná schopnost házení - Zasáhne v 70%

Popis

{100} {} {Vidíš polonahého muže.}

{101} {} {Vidíš Kagu.}

{103} {} {Má na sobě kalhoty a vypadá jako by pocházel z nějakého kmene.}

Útok

{104} {} {Já jsem měl být tím Vyvoleným!}

{105} {} {Jak se mohl Arroyo opovážit vyhnat mě z kmene.}

{106} {} {Vykonám svou pomstu na tobě!}

{107} {} {Kaga tě pošle na onen svět.}

Útěk

{108} {} {Ještě se uvidíme!}

{109} {} {Ještě nikdy jsem nebyl zbit!}

{110} {} {Obětuji se, abych tě zničil.}

Setkání 2.

Název setkání: Banditi

Typ těla: Muž v kožené zbroji

Inventář: 14mm pistole, náboje, (v batohu útočná puška bez nábojů, \$250)

HB 200

Kaga uteče, jakmile utrží zranění za 75 bodů. Má 12 HB.

Nízká schopnost střelení – mine v 90%

Popis

{100} {} {Vidíš muže v kožené zbroji.}

{101} {} {Vidíš Kagu.}

{102} {} {Má na sobě koženou zbroj a má protivný zlozvyk mluvit o sobě v třetí osobě.}

Útok

{103} {} {To bude naposled, kdy tě Kaga potkává.}

{104} {} {Až tě Kaga zabije, spálí Arroyo na prach.}

{105} {} {Pocítíš Kagův hněv!}

{106} {} {Jsem velký Kaga!}

{107} {} {Před Kagou se musí všichni třást.}

{108} {} {Kaga si z tvé hlavy udělá trofej.}

{109} {} {Vzdej se a tvoje smrt bude rychlá.}

Útěk

{110} {} {Kaga se vrátí!}

{111} {} {Nemůžeš zabít velkého Kagu!}

{112} {} {Máš štěstí, že má Kaga něco jiného na práci.}

{113} {} {Kaga se s tebou ještě setká.}

Setkání 3.

Název setkání: Nájezdníci

Typ těla: Muž v kovovém brnění

Inventář: Útočná puška, náboje (v batohu mini-gun bez nábojů a \$500)

HB 250

Kaga uteče, jakmile utrží zranění za 100 HB. Má 12 AB.

Nízká schopnost malé zbraně – mine v 80%

Popis

{100} {} {Vidíš muže v plechové zbroji.}

{101} {} {Vidíš Kagu.}

{102} {} {Jo, je to Kaga, ne-až-tak-velký. Má plechovou zbroj a chce tě zabít.}

Útok

{103} {} {Zase ty!}

{104} {} {Už mě ta stálá setkání začínají unavovat.}

{105} {} {Vyvolený - hmm!}

{106} {} {Pojďme to skoncovat.}

{107} {} {Bude tě mrzet, že jsi kdy slyšel jméno Kaga!}

{108} {} {Mé dovednosti doznaly velkého zlepšení od té doby, co jsme se naposled setkali.}

Útěk

{109} {} {Stává se z toho zlozvyk.}

{110} {} {Kaga musí ještě trochu trénovat.}

{111} {} {Kaga se vrátí.}

Setkání 4.

Název oblasti: NCR

Název setkání: Maroděři (záškodníci)

Typ těla: Muž v bojovém brnění

Inventář: Mini gun, náboje (v batohu Laserová puška bez nábojů a \$1000)

HB 300

Kaga uteče, jakmile utrží zranění za 100 HB. Má 12 AB.

Schopnost velké zbraně – mine v 65%

Popis

{100} {} {Vidíš muže v bojové zbroji.}
{101} {} {Vidíš Kagu v bojové zbroji.}
{102} {} {Má bojovou zbroj a zdá se, že má i docela slušné zbraně.}

Útok

{103} {} {Tentokrát jsem na tebe připraven.}
{104} {} {Vyvolený se nikdy do Arroya nevrátí!}
{105} {} {Kaga tě rozdrť!}
{106} {} {Kaga se nikoho nebojí!}
{107} {} {Stůj klidně, ať může Kaga pořádně zamířit.}

Útěk

{108} {} {Ještě se uvidíme!}
{109} {} {Nevidíš Kagu naposled.}
{110} {} {Kaga nutně potřebuje trénovat.}

Setkání 5.

Název oblasti: Fran

Název setkání: Mercenaries (žoldáci)

Typ těla: Muž v energozbroji MKII

Inventář: Laserový Mini gun, 3 plasma granáty, 5 stimpaků, energo baterie (v batohu Pulsní puška a \$5000)

HP 350

Kaga bude bojovat až do konce. Má 12 AB

Energo zbraně – mine v 50%

Popis

{100} {} {Vidíš muže v MKII těžké zbroji. Nevypadá přátelsky.}
{101} {} {Vidíš Kagu v MKII těžké zbroji.}
{102} {} {Obrovský kus železa s rukama a zbraněmi.}

Útok

{103} {} {Už jsem z toho pronásledování unavený. Skončeme to.}
{104} {} {To je naposled, kdy potkááš Kagu.}
{105} {} {Kagovi se nemůžeš rovnat.}
{106} {} {Těším se jak tě pošlu na onen svět.}
{107} {} {Byl jsi dobrým soupeřem.}
{108} {} {V této části pustiny není potřeba dobráka, jako jsi ty.}
{109} {} {Až tě zabiju, budu nejobávanějším člověkem v této části pustiny.}
{110} {} {Těším se domů do Arroya -- abych ho vypálil.}
{111} {} {Kaga se proslaví tím, že tě zabije.}

Útěk

Kaga tentokrát neuteče.

Hráčovy kecy – budou se vznášet nad vaší hlavou:

1 – žádný text

2 – Ah, to je zase ten týpek Kaga.

3 – Tak se opět potkáváme, Kago.

4 – Běž už někam, Kago!

5 – Kagooooooooo!

Takže je to asi také příslušník kmene Arroyo a má hráči za zlé, že byl na záchranou výpravu vyslán on a ne Kaga.

Andrej

Rok 2077 je poměrně vzdálená budoucnost – je možné, že v té době měli lidé nějaký vesmírný program - měsíční základny apod.?

Ano, je to možné. Sputnik a podobné vymoženosti mají úzký vztah k 50. létům a vzájemné soutěživosti velmocí v té době, stejně jako studená válka.

Ve Fo:T pracovali někteří supermutanti na řešení svého problému s neplodností. Mají nějakou šanci na úspěch?

Jak jsem říkal, nevím toho moc o Fo:T. Podle mě je ale stylovější, když mutanti žijí jen jednu generaci.

Nicky

1. Jak starý je Harold? Ve F1 říká, že už byl na světě, když bomby dopadly. Tipl bych si, že mu bylo tak 35. F2 se odehrává v roce 2241 a bomby spadly roku 2077. V tom případě by měl 164 let – počítám správně?

Nikdo neví, jak je Harold starý – ani Harold sám.

2. Ve FO1 je v Masterově vaultu chlápek (jeden z parapsychologicky nadaných Masterových poskoků) jménem Moore, co je popsán jako "zanedbaně vyhlížející chlápek". Ve FO2 je zase Thomas Moore, co je taky popsán jako "zanedbaný". Náhoda?

Náhoda. Oba byli asi navrženi podle známého Intarplayáckého "zanedbaného" umělce Chada Moora, co se pořád snaží být stejný frajer jako já, ale selhává, protože je prostě příliš "zanedbaný".

3. Je ta věc v úvodním filmu F2 vedle Starší velký tam-tam (bong)?

Ano. Díky směřujte na našeho umělce Scotta Rodenheizera.

4. V Gecku můžete požádat Wooze, aby vám vykládal historku. Začne mluvit o nějaké hlavě, co poletuje v pekle a myslí si, že je to vtipné. Jde snad o nějaký vnitřní vtípek vás vývojářů?

Měli jsme ve vývoji hru, v níž byla právě poletující hlava. Myslím, že se to mělo jmenovat "Uřatá hlava". Každopádně to nebylo dokončeno. Když se objevil Torment a byla v něm také poletující lebka Morta, Wooz vyhrožoval, že mě zažaluje o miliony dolarů za autorská práva.

5. Slyšel jsem někde, že můžeš v Toxických jeskyních přijít k šestému prstu na noze. Je to pravda?

Musíš se hodně procházet v těch toxických sračkách bez gumáků a za nějaký čas ti vyraší 6. paleček. Ten ti pak mohou amputovat ve VC.

6. Kde je časopis Kočičí pracka číslo 5?

Tenhle výtisk ti dá Miss Kitty v New Renu, když jí přineseš 10 čísel Kočičí pracky. Dá ti jej pak za odměnu (po přečtení zvyšuje schopnost Energetické zbraně).

7. Ve strategické příručce k F2 je zmínka o velikonočním vajíčku. Kde k němu přijdu?

Najdeš jej ve sklepě New Renského obchodu se zbraněmi, za jednou z hromad s harampádím.

Alex Lim/Alexsi the 13th

Proč nejdou ohniví geckoni stáhnout z kůže?

Podle jednoho z hlavních kápů F2 Matta Nortona to byl bug. Nic jiného.

Redd

Nejdřív reklama na patrně největší návod na Fallout 2, co je kde k vidění:

<http://user.tninet.se/~jyg699a/fallout2.html>

Něco k NPCčkám z party.txt, o nichž byla řeč minule:

- Auto (Car): Auto je ve skutečnosti bráno jako NPC, co vás následuje.

- Maria je Miria. Nevím, jestli je to překlep nebo její předchozí jméno – prostě je to tak napsáno.

- Doc: Netuším. Mám ale takové podezření, že je to doktor z V15. Poté, co vyčistíš V15, zůstane tam tak opuštěný!

- *update* Když se podíváme na PID (16777378) a odečteme 16777216 (0x100 0000), vyjde nám 162.

A když zkontrolujeme 162 v pro_critters.msg, najdeme pod tímto číslem Doktora Jonese! Sem fakt dobrej! Podobným stylem jdou najít i ostatní NPC, takže je to vyzkoušené. Vyzkoušel jsem na to i Mapper Teamu X a taky to odpovídalo.

- Kuře (Chicken): To je velikonoční vajíčko (easter egg)... Původně jsem myslel, že jde o tu "slepici" v Modocu.

Možná to je tak – poptám se Jasona Suinna.

- Karl: To je ožrala Karl v Denu z Modocu. Původně jsi ho asi měl doprovodit domů. To samé jsi měl udělat i s Jonnym, protože ten má v seznamu NPCček taky záznam.

A ještě k palci – ten nezpůsobuje otravu, ale snižuje nepříteli maximální počet HB. Jen pro pořádek.

A vlajka ameriky z Falloutu má 11 a ne 13 hvězd, jak jsi tvrdil ty.

Pravda Redde – asi mejlnu tvému šéfovi, že máš moc málo práce a hodně času a měl by ti naložit více úkolů.

OTÁZKY Z BIBLICKÉHO CHATU

1. **Phrozer - Bude Bible aktualizovaná každý měsíc nebo jen jak budeš mít náladu?**
Chris – Snažím se aktualizovat dvakrát měsíčně s malými dodatky v mezičase, ale nevím, jak dlouho to budu zvládat. Jestli bude ještě více práce na IWD2, budu mít asi nějaká zpoždění. Ale teď plánuju dělat updaty co 14 dní s otázkama navíc v sekci Ask Avellone na V13.
2. **LasTofThE – Proč má Goris jinou barvu kůže?**
Chris – nevím. Poptám se Johna Deilyeho – jednoho z našich designérů. On navrhoval Gorise. FEV způsobuje různé mutace, tak možná Goris prostě zmutoval jiným způsobem. Jeho pigmentaci mohly taky změnit experimenty Enklávy. No zkusím to zjistit a dám vědět.
3. **ausir – Proč podle tebe není Harold pravý ghoul?**
Chris – Harold je mutant ale ne ghoul. No ale vypadá jako ghoul. A proč to tvrdím? Myslím, že by to Harolda shodilo, kdybych z něj udělal obyčejného ghoulu. Zničilo by to tajemství jeho původu. On přece nevznikl a zmutoval stejným způsobem jako lidi v Nekropolis. Byl vystaven styku s FEV mnohem později a za jiných podmínek než oni. Takže proto. I když se to může zdát trochu zmatené.
4. **LasTofThE – Melchiorovi mazlíčci byli vymáchaní ve FEV? Myslím proto, že jsou tak odolní.**
Chris – Nevím. Zeptám se na to Jasona Suinna. Myslím, že byli nakaženi FEV, ale pravý důvod proč byli tak tuzí asi je, že jsme potřebovali v oblasti Vojenské Báze pořádnou zatěžkávací zkoušku pro hráče.
5. **yPArAH – Ve Vault City jsou na vrcholu Vaultu dva znaky Enklávy. Byl V8 částí infrastruktury Enklávy a jestli ano, proč dopadl jinak, než zbytek Enklávy?**
Chris – No to jsi mě zaskočil. Nikdy jsem si toho nevšiml. Nevím o žádných vazbách V8 na Enklávu, snad až na to, že monitorovali jejich systémy. A možná to byli oni, kdo ve V8 vymazali záznamy o V13. Každopádně ale s nimi neměla Enkláva oficiální styky, už proto, že je považovali za zmutované a tudíž nevhodné jako testovací subjekty.
6. **yPArAH – Goris tvrdí, že je ve V13 relativně nový (asi 2 měsíce), když mluví s Vyvoleným. To asi znamená, že není z Grutnarovy smečky. Jestli je to tak, jak to že je inteligentní, jako zmutovaní párači Enklávy?**
Chris – Nevím. Moje znalosti věcí kolem V13 jsou trochu útržkovité. zeptám se na to Johna Deilyeho a uveřejním to v Bibli.
7. **yPArAH – Jaký je asi počet lidí, gholů apod. v době, kdy se odehrává F2?**
Chris – No tak se nám to může změnit v sérii “já nevím” odpovědí – varuju tě. Mohl bych dát odhad do Bible, ale skoro se toho bojím – nechce se mi to určovat napevno. 700.000 obyvatel NCR je ale přehnané – je to jen propaganda.
8. **yPArAH – Slečna Kitty se zmiňuje o někom jménem Kestler (nebo tak), kdo měl být z herní branže, rád mluvil se svými spolupracovníky a vydělával 65 babek měsíčně. Kdo to byl?**
Chris – To byl Nick Kesting. Programátor F1 i 2 – fajn chlapík, ze kterého jsme si nemilosrdně utahovali. Ted' dělá v Shiny na hře Matrix. Je to jen jedna z 5 miliard narážek na naše vývojáře v obou hrách. Před pár dny jsem od něj zrovna dostal mail – daří se mu dobře.
9. **ausir – Bude v Bibli aspoň základní info o FoT – jako Vault 0 nebo odtržená sekce Bratrstva?**
Chris – Jo ale budu se o tom muset poradit s lidma, co na tom dělali. Sám o FoT moc nevím. Takže odpověď je ano, ale nevím kdy a možná to bude až dodatečně – to záleží na tom, jak rychle to všechno stihnu.
10. **yPArAH – Jestli neexistuje žádný průmysl, odkud se pořád berou ty kvanta Nuka Coly? Je jí trochu moc na pouhé poválečné pozůstatky.**
Chris – no to samé bys mohla říct o Stimpacích. Čert ví, odkud se pořád bere takové množství předválečného zboží. Jisté je, že žádní producenti Nuka Coly po válce nezůstali – prostě se jí tam spousta povaluje a je pořád ještě v záruce.
11. **VaultSoldier – Kam zmizeli všichni obyvatelé armádního skaldiště Sierra? Co mají znamenat ty rozbité dveře a mrtvola na třetím podlaží?**

Chris – Nevím. Poptám se Jasona Suinna (designér Modocu, Sierry, Vojenské Báze a náhodných setkání) a šoupnu odpověď do Bible.

12. **jvn3t – Jestli FEV dokáže uspišit evoluci, jaký latinský název by pak měly její výplody? (myslím jako Homo Sapiens, Erectus etc.)**

Chris – No tak teď se dostáváme k lehkým otázkám. Nech mě zamumlat nějaké to hmmm a ehmmm a říct - Nemám tušení. Ale můžu se na to podívat a dát ti pseudovědeckou odpověď v dalším updatu Bible. Abych to řekl jasně – Nevím o falloutu úplně všechno, ale pokusím se vám dát na vše co možná jasnou odpověď.

13. **yPAraH – Brahmína není úplně kráva. Produkuje nějaké tekuté potraviny? Je to pořád staré dobré mléko? Jestli ne – jak se tomu říká?**

Chris – Dává mléko a její kůže je dobrá na dělání kožených brnění, stanů a podložek na spaní a z jejich šlach se dají dělat tětiny a provazy. Mléku se pořád říká mléko, ale není úplně stejné, když vezmeme v úvahu všechny ty nové viry a bakterie, co v tom plavou – nejsou zrovna smrtelné, ale dávají mléku trochu jiné vlastnosti. A taky se brahmíny samozřejmě dají jíst – ty mrchy jsou sakra dobré...MMMMMM-MMMM

14. **yPAraH – Wannamingové jsou geneticky upravení, floateři a kentauri byli vystaveni FEV. Otázka je, čím byli předtím?**

Chris – Kentauri jsou miš-maš člověka a psa, co byl prostě vhozen do Nádrží s FEV (když se podívaš na zaměřovací obrázek Kentaurů, uvidíš lidskou i psi hlavu). Co se týče floaterů nemám zatím zdání. Z těch mrch mám v kalhotách. Wannamingové jsou asi taky produktem experimentů s FEV. Nemám zdání co byli předtím, ale nejsou to praví Vetřelci.

Saint Proverbis: Podle Chrise Taylora jsou různé potvory jako floateři a Kentauri výsledkem snahy Mстера vytvořit dokonalého člověka – ještě lepšího než super mutanti. Podobných nezdařených experimentů je asi víc.

15. **LasTofThe – Co má znamenat ten otisk Godzillí tlapy ve F1?**

Chris – Asi to byl jen Timův fůrek. A fungoval :) Můžu se ale ještě poptat.

16. **Phrozer – Jaká je obvyklá teplota v pustině?**

Chris – To záleží na tom, kde jsi. Na kamenitých pláních je to mezi 40-50 stupni (pozn. překl: asi fahrenheit...doufám) v noci a 80 – 90 v létě. Ale mnoho vegetace po válce vyhnulo a objevily se taky klimatické zvláštnosti. Mnoho travnatých plání uschlo a oblast Kalifornie je celkem v prdeli.

17. **VaultSoldier – Bylo ve F2 někdy zodpovězeno, kam vlastně odešel Vault Dweller?**

Chris – Ne. Proč to prozrazovat? Myslím, že je lepší nechat to jako tajemství.

Saint Proverbis – odešel do Disneylandu!

18. **olivier_gruner – Prý probíhala na stránkách F2 soutěž, jejíž vítěz se měl objevit ve hře. Kde ho tam hledat?**

Chris – nevím. Pokusím se sehnat Dava Hendeeho – ten by to měl vědět.

19. **me – V elektrárně v gecku si můžeš změřit zemepisnou šířku a délku lokace ropné plošiny Enklávy. Víš, že podle skutečných map by byla uprostřed Kalifornie a ne v oceánu?**

Chris - Ha ha ha ha. Asi je starý Poseidonnet počítač stejná šunka jako zbytek jejich vybavení.

20. **Gareth – to bude více otázek v jedné: Můžeš říct nějaké podrobnosti o tom, která zvířata po válce vyhnula, zmutovala nebo jsou úplně jiná? Tak v zásadě – která zvířata jsou definitivně v kopru?**

Chris – to by byl dlouhý seznam. prozkoumám to a zkusím s tím přijít v nějakém dalším updatu Bible. Myslel jsem, že ptáci jsou vyhnulí, ale občas je ve F2 zaslechneš. Jestli by tě zajímal osud nějakého konkrétního zvířete, dejt mi vědět na adresu CAvellone@blackisle.com.

21. **yPAraH – Mimochodem – jak Goris přežil Frankův nájezd na V13?**

Chris – Poptám se Johna Deilyeho. Promiň – mé znalosti událostí kolem V13 jsou chabé.

22. **yPAraH – Ještě k Wannamigům. Abys mohl provádět genetické manipulace, pořebuješ původního tvora, ze kterého ty geny vezmeš. Takže komu patřilo DNA Wannamingů předtím?**

Chris – Nevím není k tomu žádná dokumentace, ale pořád něco sháním. Jestli najdu – dám vědět.

23. **Saboteur_ - Ty vyražené dveře ve skladišti Sierra jsou vysvětleny ve hře. Je tam holodisk se záznamem lékařského experimentu s kombinací psycho/buffout. Testovací subjekt prý zničil doktorovu laboratoř a vyrazil dveře. V té místnosti se válí nějaké psycho a buffout, tak bych řekl, že to je odpověď.**

- Chris – Díky. Právě pro tohle vás kluci miluju. Mě by trvalo týdný to vypátrat.
24. **Phrozer – Jak dlouho trvá vytvoření města ve Falloutu?**
Chris – při vývoji? Průměrné město zabere asi 6 měsíců a pak další 3 s opravováním bugů. I ta nejmenší města jsou pěkně náročná. Dialogy zaberou hodně času, i když se zdají jednoduché. Píšeš vlastně dialogy pro tři osoby – průměrný chlápek, tupec a inteligent. To samé platí i pro questy, které se taky dají řešit i zadávat mnoha způsoby. Takže v zásadě to sežere spoustu času ale vyplatí se to v hratelnosti. K vybudování města potřebuju 2-3 umělce, tvůrce skriptů, jednoho designéra (nejméně) a 2-3 lidi co to nakonec celé projdou. A ještě jednoho na mapu.
25. **Albert13 – Jsou floateři vyvinuti z červů?**
Chris - Nevím. Dám vědět jestli něco zjistím. A nevím ani proč se jakoby vznášejí – celkem mě to děsí.
26. **Albert13 – Proč byla ve F1 Kočičí pracka?**
Chris – Ptal jsem se Chrise a říkal, že to měla být prostě jedna z těch divných předválečných věcí, válejících se všude kolem. Něco jako to jídlo do mikrovlnky nebo krabice s nudlema – mělo ti to připomenout, že před válkou se měly věci jinak.
27. **yPARAH – Jak přesně funguje G.E.C.K.? Jaký má zdroj energie?**
Chris – Asi má nukleární pohon a má v sobě vzorky zárodků a schémat, které ti měly pomoci vytvořit vlastní přísun potravy takřikajíc z ničeho. Databáze obsahuje všechny možné návody zaměřené hlavně na přežití a znovuvytvoření fungující komunity. Udělám zvláštní kapitolu Bible zaměřenou na G.E.C.K. – bude to určitě zajímavé.
Saint Proverbius – podle manuálu Falloutu str. 5-34 je poháněn studenou fúzí.
Gareth – podle reklamy na GECK v manuálu obsahuje replikační jednotku, knihovnu holodisků a kapesní baterku.
Chris – možná byla na nukleární pohon ta kapesní baterka:)
28. **Vikjunc – Jestli většina vegetace vyhynula, znamená to, že vyhynuli taky vegetariáni?**
Chris – řekl bych, že pár jich tam venku ještě bude. Pořád tam je mutované ovoce a nebyl bych překvapený, kdyby některé kmeny uctívali brahmíny a odmítali je jíst. Plus – můžeš pěstovat houby, což je další zdroj živin – aspoň tak to dělali v Pohřebišti.
29. **ausir – Zhroutilo se i NATO?**
Chris – Jo. Když padla Evropa, skončilo i NATO – tedy pokud vůbec existovalo.
30. **Migu – Proč není ve hře více aut kromě Highwaymana?**
Chris – Řekl bych, že jich je víc, jen není žádné v oblasti, ve které se Fallout odehrává. Kdysme jich zařadili víc, hráči by je chtěli vyzkoušet a my měli v plánu držet se jen jednoho.
31. **me – Kolik asi supermutantů bylo vytvořeno?**
Chris – Hodně. Nevím přesné číslo a ani bych nerad něco říkal napevno. Aspoň prozatím. Hodně jich stvořil Master a druhá generace vznikla po vykopávkách v Maripose. Obě skupiny si jsou podobné, ale jsou tu i nějaké odlišnosti.
32. **me – Jsou nějaké plány na rozšíření časové osy až do padesátých let?**
Chris – v současnosti ne. Snad do budoucna.
33. **Albert – jak se kontrolovala ve Vaultech populace?**
Chris - Kontrolovaná těhotenství jako ve V8. Nedovolí ti otěhotnět mimo těhotenský cyklus a pouští ti hodně vzdělávacích filmů o politice porodnosti. Ne každému je dovoleno mít děti – nebo bude mít vážné problémy. Nebo vyzkoušíte řešení Jonathana Swifta.
34. **ausir – Byl ženský hlas Mastera částí Francine?**
Chris – taky mě to napadlo, ale nemyslím, protože Francine byla zabita robotem a byla by mrtvá už 2-3 týdný před absorbováním – takže to musel být někdo jiný.
35. **yPARAH – jsou vertibirdy na plynový nebo fúsní pohon?**
Chris – nevím. Asi nebyly na plyn, ale musely být často tankovány, protože údajně neměly velký dolet od Navarra. Zkontroluju to.
36. **yPARAH – Má oblíbená otázka – zjistil si něco o osudu Ruska?**
Chris – Ne. Jen že před Velkou Válkou existovalo. Byly tady diplomatické styky mezi ním a U.S. (jako důkaz poslouží Natalia z F1). Nikdo o Rusku ale od té doby neslyšel. Bylo asi Čínou zasaženo pěkně fest, ale řekl bych, že by odpovédělo na takový útok stejně tvrdě.
37. **Migu – Byly vertibirdy předválečné stroje nebo je vymysleli v Navarru?**
Chris – Jejich design je předválečný, pokud vím. Byly konstruovány na dvou základnách – na Ropné plošině (to nebylo ve hře ukázáno) a ještě někde jinde a pak dopravovány podle potřeby.

38. **VaultSoldier – Co se stalo s vertibirdem blízko Klamathu?**
Chris - Ztroskotat po poruše interních systémů a posádka zahynula (nebyl v ní Sulik). Funkční zůstal jen opravný robot. Mělo to předznamenat Enklávu už brzy ve hře.
39. **Saint_Proverbis – Harlequin by rád věděl jak vypadáš v minisukni.**
Chris – pošlu ti fotku
Harlequin – JO!
40. **Phrozer – Jak dlouho trvá vytvořit náhodné setkání?**
Chris – je to mnohem lehčí než tvorba města, takže o dost míň. Potřebuješ jednoho designéra (Jason dělal všechna setkání ve F2, kromě těch, která si navrhl každý designér) a jednoho člověka na mapy (to dělal taky Jason, poněvadž je to nadčlověk). A art už byl předtím většinou použit v jiných lokacích, takže není třeba další umělec. Pak jednoho člověka na skripty – junior programátora. Pak je třeba vyvážit je, odstupňovat obtížnost, přidat předměty, mapy atd. Bylo to celkem těžké. Nemůžu uvěřit tomu, že to Jasson přežil, ale je to tak. A ani nikoho nezabil při tvorbě IWD2, což je od něj fajn.
41. **VaultSoldier – Jak se floateři a ostatní havěť dostali na tanker?**
Chris – abych byl upřímný, prostě sme je tam šoupli, abychom měli na tankeru nějaké tuhé protivníky. Možná putovali po zničení Katedrály na sever a hledali si temná útočiště. Jako Proverbiový kalhoty například.
- Saint_Proverbis – moje kalhoty jsou přírodní unikát!*
Chris – tak mi to aspoň říkal Kilian.
42. **yPARAH – Mr. Handy (robot) vypadal, jakoby se vznášel. Co to mělo znamenat?**
Chris – Nepoužívá antigravitační pole. Jeho motivátory na šasi produkují dost energie, aby se mohl vznášet. Přesný mechanismus neznám, ale budu se tím zabývat.
43. **yPARAH – K tomu zničenému vertibirdu – kam měl namířeno?**
Chris – byl na hlídce nebo přepravoval zásoby z Rena (nepravděpodobné ale možné). A ten materiál v barelech v Navarru – to byly asi chemikálie od Salvátorů v Renu. Ještě to zkontroluju.
44. **Migu – Na plakátu má Vault asi deset poschodí, ale pravé Vaulty mají všechny jen 3?**
Chris – to je v podobných hrách známý problém. Většina lokací má být ve skutečnosti větších, ale nemůžeme je ukázat v plné kráse. Například Vaulty mají kapacitu stovek lidí, ale uvidíte jich asi jen 30. NCR má mít 3000 lidí ale potkáš jich 50. Když nejde udělat všechna setkání zajímavá, je lepší ani je nezařazovat. Navíc tím vzniká hrozné swapování CDček. Představ si mít CD V13, CD Shady Sands atd.
45. **VaultSoldier – Vznikly Hubologové před nebo po válce? A odkud mají ten raketoplán?**
Chris – Vznikli před válkou. Raketoplán byl součástí výstavy “ výlet do vesmíru – nechceš tam být taky?”. Ten program rozjela US výzkumná střediska letů do vesmíru, ačkoli v té době žádný výzkum ani lety už dlouho neprobíhaly. Smutné.
46. **Vikjunk – Jestli má energozbroj jen stoletou životnost, neznamená to, že Bratrstvo je pěkně v prdeli?**
Chris – Bratrstvo dokáže zbroje dobíjet a instalovat nové fúsní baterie. Během posledních 100 let se naučili jak vyrábět, přebudovat a udržovat své zbroje v chodu. Takže si v nich můžou řinčet jak dlouho budou chtít. Když dáš dohromady skupinu písařů a rytířů Bratrstva a poskytněš jim materiál, sešrotí ti takovou zbroj během chvilky.

KONEC