

ROZHOVORY Z FALLOUT BIBLE



ROK 2002

by Vault Šílené Brahmíny

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 dovídáme jak měly původně Fallouty vypadat, co bylo v plánu, ale nakonec se do finální verze nedostalo, popisuje mnohé skupiny žijící v pustinách, přináší rozhovory s lidmi, kteří se na tvorbě her podíleli a samozřejmě s tím vším 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 tematicky uspořádaných celcích, zde naleznete rozhovory s tvůrci Falloutů, přejeme vám příjemné počtení.

INTERVIEW S JESSEM HEINIGEM

Jess Heinig je programátor, který se k BIS připojil, aby pomohl s FO1 a je zodpovědný za hezký kus práce - např. počítač Zax a možnost mít NPC kumpány.

1. Představ se nám.

Jsem Jess Heinig. Máš to snad v titulku tohoto rozhovoru, ne?

Dělal jsem na herním designu FO1, abych pak přešel ke společnosti White Wolf. Naposledy jsem se přesunul zpět do Kalifornie, kde mám dělat pro Decipher na Star Trek RPGéčku. Budu asi díky tomu často navštěvovat Paramount studio, což ze mě patrně udělá nevyléčitelného Trekieho.

2. Jak mohl někdo jako TY začít makat na Falloutu?

Z čirého zoufalství.

Ne, ne mého – Interplaye.

Ve zkratce – Fallout byl v té době stále ještě postaven na pravidlech GURPS, v nichž jsem se já vyznal. Šťoural jsem se taky za mých studentských let v počítačích a napsal krátký program v C++ na generování postav, s nímž jsem se pochlubil Timu Cainovi. Tak jsem tu práci dostal...

3. No jasně, ale co jsi na hře dělal?

No věci... a tak... Většinou práci, co ti přidá zkušenosti, známé a informace. Třeba skriptování postav ve Vaultu 13, Junktownu, Adytu, Zári a Vojenské základně. Taky náhodná setkání. Jestli jste v některé z těchto lokací narazili na něco, co na vás mluvilo, střílelo nebo jen šlo kolem, asi jsem dělal alespoň na části skriptů, co to přimělo tyhle věci provádět. Taky mám na svědomí všechny členy hráčovy tlupy, ačkoli jsme původně vůbec neplánovali dát hráči partu.

4. Co byla tvá oblíbená věc, oblast nebo předmět, na kterém jsi ve Falloutu dělal?

ZAX, pseudo-inteligentní počítač v Zári byl můj miláček. Jeho koncept jsem našel v prastarém zažloutlém designovém dokumentu v truhle hlídané orkem, pokud si dobře vzpomínám. Byla tam zmínka o počítači, s nímž měl hráč vést konverzaci, tak jsem se toho chopil. Jméno ZAX byla narážka na humanoidního robota VAXe ze hry Wasteland.

Druzí nejoblíbenější byli členové hráčovy party. Engine FO1 partu NPCíček zrovna nepodporoval a ani ostatní vývojáři s tím nepočítali (ani si nemysleli, že je to vůbec proveditelné). Napsal jsem skript pro Iana a teprve pak jej ukázal Timu Cainovi – o pár milionů světelných let později jsme měli funkčního člena hráčovy party, co vám dokáže udělat na počkání úhlednou díru do zad.

5. A co byla naopak tvá nejméně oblíbená věc, oblast nebo předmět, na kterém jsi ve FO1 dělal?

Bugy v kódu hry.

Někdy se objevilo chybové hlášení, které položilo celou hru. Když se to stalo ve tvém skriptu, musel sis to celé odesrat sám, i když šlo třeba o funkci, na které jsi nedělal, neměl jsi k ní přístup a ani ji nedokázal opravit. Pak jsi neměl jinou možnost než chytit odpovědného programátora do zápasnického zámku a vymáčkout z něj potřebný kód podobně jako se mačká šťáva z pomeranče.

A pak tady byla ta věc se slovem “orientálec”. Jedna postava ve hře prostě použila slovo “orientálec” při popisu jiné osoby. Samozřejmě v těchto osvícených moderních dnech používáme slova “Asiat”, že... Všechno se tedy muselo předělat, protože to muselo být “Politicky korektní”. Nechápu ovšem, proč by ve hře, v níž můžete k smrti udrogovat děcko a pak jeho mrtvolu vyhodit

do luftu dynamitem, nemohla být jedna “politicky nekorektní” postava, co by používala slova “orientálec”.

Jo a pro ty, co mě mají za sexistické prase, protože jsem mluvil jen o programátorech a ne programátorkách musím dodat, že na FO1 žádné programátorky nemakaly.

6. Nějaká tajemství, o která by ses námi chtěl podělit?

Jestli máte postavu s IN 10, je zde malilililinkatá šance, že porazíte ZAXe v šachu. Radši to ale nezkoušejte, protože vám to bude trvat tak dlouho, že vaše dávka Rad-X mezitím vyprchá a vy se nakonec zhroutíte mrtvý k zemi se smrtící dávkou záření v těle. Někdy jsem prostě zlej chlapík :)

Co se týče nějakých zákulisních tajemství, jsou zde různé obligátní pop-kulturní odkazy. Třeba Tycho (člen vaší party ve F1) je pouštní ranger, což je samozřejmě odkaz na hru Wasteland.

V jedné z ranných verzí FO1 jsou v Září ukryty dvě tajemstvíčka (nejsem si jistý, jestli jsou i ve finální verzi): za jednou z rozbitých nádrží je skrytá mrtvola ufouna s obří hlavou. Poblíž je pak pitevní stůl se vzkazem. V něm je vynecháno každé třetí písmeno, ale jestli se vám povede vzkaz rozluštit, zjistíte, že je to hlášení o evakuaci napsané Danou Scullyovou.

7. Je ve hře něco, co jsi navrhl, ale nedostalo se to do finální verze?

Viz. výše...

Ve spojení s několika lidmi z QA jsem pak vypracoval pár nápadů na mapy a questy založené na ranných designových dokumentech. Tyhle dokumenty se stále vyvíjely a někdy se stalo, jsme se museli vrátit až k prvním návrhům questů, abychom zjistili, jak to vlastně mělo původně být a mohli tak zaplácnout náhle vzniklou díru v ději. Původně měly třeba mimo Nájezdníků Chánů existovat ještě 2 další klan (Zmije a ještě jedna banda). Zmije měly sídlit uprostřed nějakého kaňonu ve starých vagonech a maringotkách. Byl zde quest, díky kterému jste se mohli stát čestným členem klanu Zmiji a uprostřed jejich posvátné jeskyně jste pak mohli získat “zadara” perk Sneak Eater (Pojídač hadů). Bohužel jsme na to neměli dost času.

Taky jsem dlouho bojoval o jinou verzi Pohřebiště. Bohužel jsem ale do toho neměl moc co kecat, protože jsem byl vlastně nováček a Leonard Boyarsky už měl s Pohřebištěm jiné plány.

8. Nějaké veselé historky z natáčení?

No byla tady jedna lechtivá historka s Masterem a jeho mnoha chapadly... no nechme toho...

Vzpomínám si jak jsem se naučil, že se vše vždy musí TESTOVAT. To bylo tak – konečně jsem přišel na to, jak nastavit externí proměnné ve skriptech a programátor (taky Jesse) to nakódoval do enginu. Ve výsledku jsme náhle získali schopnost přimět jeden předmět ovlivnit druhý předmět. Celý tým kolem Falloutu předtím týdnů koumal nad tím, jak přimět počítač uvnitř V13 otevřít vrata vně Vaultu, když se jednalo o dva nezávislé předměty. Celý šťastný jsme s tím letěl za Leem Boyarským a hned se mu s tím chtěl pochlubit, jenže jsem předtím zapoměl všechny tyhle skripty umístit tam kam patřily – jen jsem to naprogramoval, ale nedal na jejich místo. No co vám mám povídat – vypadal jsme jako pěkný blbec, když jsem mačkal knoflík, všichni na mě hleděli a nic se nedělo.

Další pamětihodná událost bylo rozhodnutí vytvořit lovce odměn, kteří půjdou po krku zabijákům dětí. Dlouho jsme debatovali o tom, zda hráči umožnit zabít smrkáče nebo ne. Já zastával názor, že by to mělo být možné, ale hráč by si pak měl nést následky – v tomto případě by si lidé najali lovce hlav, co by šel takovému zabijákovi po krku.

Samozřejmě jsem pak vůdce lovců hlav pojmenoval Avellone po Chrisi Avellonovi, chlápku s největším smyslem pro humor u Interplaye.

9. Kdybys mohl mít jeden předmět ze hry, co by to bylo?

Energo Pěst! Zdrtil bych svým spravedlivým hněvem všechny padouchy a chodce na červenou!

Nebo by to měl být předmět, za který se cítím zodpovědný? V tom případě by to byla taky Energo pěst. Když jsem procházel hrou jako neozbrojený bijec, zjistil jsem, že i s Bojem holýma rukama na 200%, Více Kritičákama, Vylepšenýma Kritičákama a mířenýma ránama není možné porazit protivníky v pozdějších fázích hry. Takže jsem loboval za nějaký vylepšovák neozbrojeného boje a vyšla z toho Energo pěst a Boxer.

10. Na čem teď děláš? Jaké jsou tvé plány a naděje do budoucnosti?

Makám teď v Los Angeles pro Decipher na RPGěčku z prostředí Star Treku. Podle naší licence bychom teď měli dělat na nějakých podružných příručkách jako Star Trek Vetřelci a Hvězdné Lodě. Před dvěma týdny jsme skoro narazil na Jolene Blalockovou (vulkánka T'Pol na Enterprise), což by mohlo mít nepříjemné následky, protože Jolene není zrovna robustní žena a taky bych ji mohl zašlápnout. Z toho by studio Paramount asi nebylo moc nadšené.

Doufám, že časem snad přejdu na psaní scénářů pro filmový Star Trek. Nejen že by to bylo fajn, ale taky bych konečně přišel k nějakým OPRAVDOVÝM penězům!

(A snad bych ani nenapsal nic horšího /pokud to jde/ než některé novely, co se teď objevily na trhu)

11. Jakou otázku o Falloutu bys ještě chtěl dostat a nedostal?

“Jaké to bylo pracovat s týmem kolem Falloutu?”

(Ale nevyklouzneš z toho tak lacino - musíš se doopravdy zeptat.)

12. Kdybys měl jedno přání, co by to bylo?

Myslíš zrovna teď? Dostal jsi mě všema těma otázkama do Falloutí nálady, takže moje přání by bylo – udělejte Fallout 3, aby si celý svět mohl užít téhle skvělé hry!

Nebo bych si přál nejlepší sendvič, co kdy kdo udělal!

13. Je něco, co jsi kdy chtěl říct v nějakém rozhovoru, ale neměl jsi příležitost?

PRYČ S CENZUROU!

Pár blbostí navíc od jesse JUNKTOWN

Junktown byl dosti schyzofrenní místo, protože Chris T. rozeslal dokument, ve kterém byl popsán jen základní konflikt Gizma s Killianem, ale jinak už vlastně nic. Dostal jsem od něj pár nástinů, které jsem pak měl doplnit. Např: “Měl by tam být spor mezi nějakým gangem a barmanem.” Což se zvrhlo v celou sérii questů kolem gangu, té barmanovy trofeje, Sherry atd. Naskriptoval jsem tam taky Dogmeata, ale to byl původně Chrisův nápad.

Věděli jste, že... v původním dovětku k Junktownu byly ty závěrečné kecy kapku jinak? Jestli jsi pomohl Killianovi bylo to nějak takhle: “Jakmile byl Gizmo odklizen z cesty, nic nebránilo Killianovi v prosazování jeho přísných zákonů. Město sice zůstalo spořádané a klidné, ale také malé – poutníci se mu kvůli jeho přísným regulím raději vyhýbali.” K tomu jste si mohli prohlédnout obrázek Killiana se stínem šibenice s oběšencem na obzoru.

Jestliže hráč pomohl Gizmovi, bylo to takhle: “Pod Gizmovým vedením se z Junktownu stalo centrum obchodu a zábavy, kam se lidé sjížděli z širého okolí, aby si užili hazardu, nakoupili a vůbec se rozšoupli v relativním bezpečí. Gizmo udržoval město v prosperitě a klidu – nechtěl přeci poškodit vlastní bohatství a vliv. Obyvatelé města si bohatli v klidu a pohodě.” V pozadí byl pak obrázek Junktownu přestavěného ve stylu New Rena. Ovšem se zavedenou elektřinou a čistými ulicemi bez dealerů drog, kteří by mohli poškodit Gizmovy zájmy.

Ovšem maníci v oddělení marketingu se na poslední chvíli rozhodli, že musíme odměnit dobro a potrestat zlo, takže to dopadlo, jak to dopadlo.

Kelt PATRIK

Kelt Patrik tam tak úplně nezapadá, co? Je to potomek zamerikanizované keltské rodiny, co se zuby nehty snaží zachovat své kulturní dědictví. Patrik ve shodě s tím hraje keltskou muziku, obléká se jako kelt atd... i když vlastně ani neví, jestli britské ostrovy ještě existují. Podle tradice keltských bardů také sbírá a vypráví různé historky. Trochu toho svého vypravěčského umění pak přenesl i na hráče (naučil ho pár fórů, historek a písní) a vylepšil mu tak Charismu.

TYCHO

Tycho je odkaz na rangera Tycha ze staré hry Wasteland. Je to myšleno jako hold této hře.

Původně měl Tycho pocházet z východní Kalifornie – z Nevadské oblasti. Jeho rodina přežila válku v oblasti Badlands (oblast s fantaskními erodovanými útvary, téměř bez vody). Vybájl jsem si ho jako odborníka na přežití, co se ve své malé komunitě naučil vše potřebné k přežití v pustině.

Tycho ovšem svou komunitu opustil, aby cestoval s obchodníky a karavanami. Čas od času se vrátil s nějakým zbožím nebo mapami. Začal asi s malými výpravami po okolí, aby se pak vydával dál, jak jeho zkušenost rostla. Dostal se až k Mexickému zálivu v Texasu a pak zpět na západ. Poté se usadil na západním pobřeží se skupinou dalších rangerů, jejichž historie je neznámá.

V určitém směru mi Tycho připomíná mistra Yutu z “Nausicy a Údolí větrů”. Nosí sebou pro všechny případy plynovou masku, má kožené brnění, nůž, boxer, polní lahev a další vybavení pro přežití. Představuju si ho jako drsňáka v koženém ohozu, s plynovou maskou kolem krku, slunečními brýlemi proti prachu a slunci, pískové zbarveným pláštěm jako kamufláží a s dvouhlavňovou brokovnicí.

ROZHOVOR SE SCOTTEM BENNIEM

V příštích updatech se vám pokusím přinést rozhovory s více starými členy vývojového týmu F1 a 2 (a snad i Wastelandu).

Scott Bennie je veteránem týmu Interplaye a makal snad na 5 bilionech počítačových i PnP hrách. Mezi jeho veledíla patří i designérská práce na Falloutu 1.

1. Takže se nám představ. Kdo vlastně jsi?

Jsem Scott Bennie. Veterán (což znamená rozklepaný a mrzoutský) herní designér. Na papírových RPG makám od roku 1981, kdy jsem prodal své první dílo Dragonu. Počítačové hry vyvíjím od roku 1990. Dělal jsem třeba na Lord of the Rings, Castles a snad všem od Interplaye, co se nějak týká Star Treku a nemá to v názvu Pinball.

Spolu s Davem Hendeem jsem zastupoval ve falloutáckém týmu kanadskou stranu. Jako každý správný kanadský patriot jsem se při intru, v němž je i záběr anexace Kanady hihňal a mumlal si: “jasně, hoši - jasně...”. Obírám se tajným plánem odvyprávět “skutečný” příběh Kanady i další osudy Dogmeata.

2. Jak se někdo jako TY dostal k vývoji Falloutu?

Oslovil mě Tim Cain a já měl zrovna čas mezi prací na nějakém dalším klonu Stonekeepu 2, který nakonec ztroskotat a Starfleet Academy. Takže jsem se připojil k týmu a udělal několik oblastí a vůbec vypomáhal, kde bylo třeba. Bylo to už v reaktivně pozdní fázi projektu, ale udělal jsem, co se dalo. Nebyl jsem zrovna jednou z hlavních postav týmu, ale jsem hrdý, že jsem mohl být jeho částí.

3. No jasně, ale co jsi konkrétně dělal na Falloutu?

Dělal jsem na nějakých částech Hubu (Jakea, Loxleyho, Iguana Boba), nadzemních částech Katedrály a sepsal jsem taky pár hlášek typu: “jaua, udělals mi bebí!” při zranění v boji. Taký jsem vymyslel perk Tajemný cizinec – teoreticky to fungovalo, v praxi to bylo bohužel horší. Přál bych si, aby byl tenhle perk užitečnější.

4. Co byla tvá nejoblíbenější věc, oblast nebo předmět, kterou jsi stvořil pro Fallout?

Asi možnost vydírání Iguana Boba. S celým tím kanibalským příběhem přišel původně Chris Taylor a když jsem pak začal makat na téhle části, napadlo mě: “Co takhle začít ho vydírat, místo toho ho prostě vydat zákonu?” V žádném předchozím RPG jsem podobnou možnost neviděl, takže jsem zapracoval se skriptory na implementování této větve příběhu. Bohužel pak tahle možnost po mém odchodu z týmu vypadla (pozn. překl: Cože?!), jelikož hráč by měl mít možnost nahlásit ho policii, ale Dave Hendee (který dělal Hubskou policii) byl v té době zaměstnaný mnoha jinými úkoly. Znáte to rčení o tom, že když vysušíte močál, budete najednou stát až po prdel v aligátorech? (pozn. překl. Ne a ani mi to nedává smysl...). Takže tihle aligátoři dorůstají v závěru vývoje každé hry do rozměrů téměř jurských. Nemůžu tedy Daveovi nic zazlívat. Bylo by každopádně fajn, kdyby to ošetřili v patchi.

5. A co byla tvá nejméně oblíbená věc, na které jsi dělal?

Nikdy mi nesedl Locksley. Byl na můj vkus moc hezounský. Celá ta věc s Robinem Hoodem mi přijde příliš banální a Locksley je tedy pro mě jednou z nejzapomenutelnějších postav FO1 i 2.

6. Někaké tajné zákulisní svinárny, ve kterých bys byl namočený a rád by ses z nich vyzpovídal?

No je tady ta věc s dr. Wu – to je ten neuvěřitelně vulgární doktor v Katedrále. Při psaní jsem se vždy hlídal, ale postapokalyptické prostředí si přímo žádalo vysokou úroveň sprostoty, drsného vyjadřování a černého humoru, takže jsem s chutí využil téhle příležitosti a udělal z dr. Wua přímo ztělesnění vší vulgárnosti. Lékaře ve většině her nestřílí ani ti největší hajzlové, takže mě zajímalo, kolik hráčů oželí léčbu a radši toho bastarda s chutí odpráskne. Tim Cain ho ale nenáviděl, měl za to, že jsem s Wu překročil určitou hranici a náš doktor snad trpí turetovým syndromem. Požádal mě tedy, abych jej poněkud umírnil. Udělal jsem to a opravenou verzi předal Leonardovi, ovšem někdy v průběhu vývoje to asi kamsi zapadlo, protože ve hře je původní, necenzurovaný Wu.

Kapku lituju, že jsem toho v Katedrále neudělal víc, ale měl jsem za to, že tou dobou už se hráč těší na velké finále a další vedlejší questy by ho jen zdržovaly a rozčilovaly. Občas je třeba zařadit do hry nějaké brzdy, ale občas je taky nutné to tak trochu urychlit. Takže Katedrála je spíše jen na dokreslení atmosféry. Pokoušel jsem se zařadit tam i pár NPC, kteří by nebyli skrz naskrz zlí nebo blbí, abych naznačil, že takový kult může přilákat a ohlupit i v jádru dobré lidi. Ti by pak o to lépe kontrastovali s hajzly typu Morpheia (jehož dialogy jsem nedělal), který je opravdu jen prospěchářský zkurvysyn.

7. Udělal jsi něco, co se pak do hry nedostalo?

Tajemství vulkánského hněvu? Pardon, jiné interview. Jak to, že mě ještě nikdy nezpovídal nikdo z těch Trekies šilenců?

Tim Cain mě požádal o napsání intra, v němž by nějaký pološílený chlápek blábolil o starých časech a nadával by na to, co se se světem stalo - jaká to musela být krása žít ve světě, kde mají brahmíny jen jednu hlavu atd... To co bylo nakonec použito (War never changes...) bylo však mnohem lepší, ale Tim chtěl toho cvoklého ožralu i s původním monologem vrazit alespoň někam do hry. Bohužel se to nepovedlo a tak je ten maník ztracen navěky...

8. Nějaké veselé historky z natáčení?

No byly tady nějaké příběhy neskonale krutosti, kdy mě – diabetika - Tim mučil podstrkováním čokoládových sušenek (stejně jsem nějaké sežral... řam). Pak jsem jednou poslal formátování velké dialogové sekce a to se Tim opravdu našel... no na tohle bych vzpomínal nerad ...

Když něco píšu, rád se do svých postav vžívám a tento postup jsem zkoušel i při psaní rozhovorů v Katedrále. Pár mých spolupracovníků vyděsily mé monology o tom, že Masterův plán byl velice osvícený a Fallout vlastně není příběhem hrdiny, ale tragédií pádu Mastera, který chtěl všem jen pomoci, ale byl zničen lidmi, neschopnými se smířit se změnou. Nicméně nikdo mi to neřal (což je samo o sobě tragédie). Pak je tady příběh o T. Rayovi, číšnících a sklenici vody v Clubu 33, kde jsme Fallout zapíjeli. Nicméně Mark Harrison mě asi zabije jen za to, že jsem tu historku zmínil, takže budu radši držet hubu.

9. Kdybys mohl mít jeden předmět z Falloutu, co by to bylo?

Nevím, jestli bych chtěl nějaký předmět (možná G.E.C.K.), ale potěšil by mě hafík, co by na povel kousl do prdele párače a nestřílel by mě do zad (zdravím, lane!).

10. Na čem teď děláš a co by sis přál do budoucnosti?

Dělám na jedné počítačové a jedné PnP hře. Snad budu mít příští jaro vydán d20 dodatek od Green Ronin a v létě kampaň do Championů od Hero Games. Prosím – kupte je oba! Udělejte mě bohatým a šťastným. Co se týče snů do budoucnosti, měl bych pohnout zadkem a alespoň se pokusit napsat nějakou novelu.

11. Jakou otázku o Falloutu bys ještě rád dostal?

"Jak moc dobří jsou Tim Cain a Chris Taylor?" Myslím, že je to všem jasné, ale jsou opravdu velice dobří. Vytvořili novou hru a měli dost koule na to, vyzkoušet v ní věci (ať už k příběhu nebo systému), které málokdo považoval za možné a ono jim to fungovalo! To je opravdu velký výkon.

12. Kdybys měl jedno přání, jaké by bylo?

Nevěděl bych, kde začít.

13. Je tu něco, co jsi vždy chtěl v nějakém rozhovoru říct, ale neměl jsi k tomu příležitost?

Rozhovor? On se mnou chce někdo opravdu mluvit? Téeda!

KONEC