

NEDODĚLKY 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 poec o tom co mělo být, ale nebylo, přejeme vám příjemné počtení.

E.P.A – POPIS OBLASTI

"Chtěli jsme budoucnost. Ted' ji máme."

Enviromentální Obranná Agentura (**Environmental Protection Agency**) měla být bonusová oblast Falloutu 2. Podle naší dokumentace měla být plná hádanek, bojů a dalších prazvláštních dobrodružství. Měla zahrnovat např. (ale nejen):

- 1A. Parkoviště zarostlé džunglí různých druhů spórových rostlin.
- 2A. Bizarní ZOO domácích mazlíčků přecpané lidmi. Hladovými lidmi.
- 3A. Spodní patra napumpovaná různými druhy jedovatých plynů a viry-přenášejícími zmutovanými octomilkami.
- 4A. Malé vládní muzeum s exponáty životní velikosti. Výstava "Amerika po holokaustu" je obzvláště zábavná.
- 5A. Sklad s novou sadbou pro Arroyo. Některé sazeničky se nicméně vyvinuly v nebezpečné věci.
- 6A. Nevrlí hologramoví průvodci, kteří provázejí návštěvníky a náhodně vytvářejí divné binární nadávky
- 7A. Různí NPC "u ledu" (v hibernaci).
- 8A. Počítače s informacemi o střídavém hospodářství a viru FEV.
- 9A. Depresivní Mr: Handee a hyperaktivní zařízení na výrobu drog pro vědecky zaměřené postavy

EPA měla používat interiér Vault City a V13 (bělostné technicistní prostředí jako v původních vaultech). Mezi zvláštní specifické objekty patří parkovací cedule EPA a barevné kódování na chodbách.

ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY

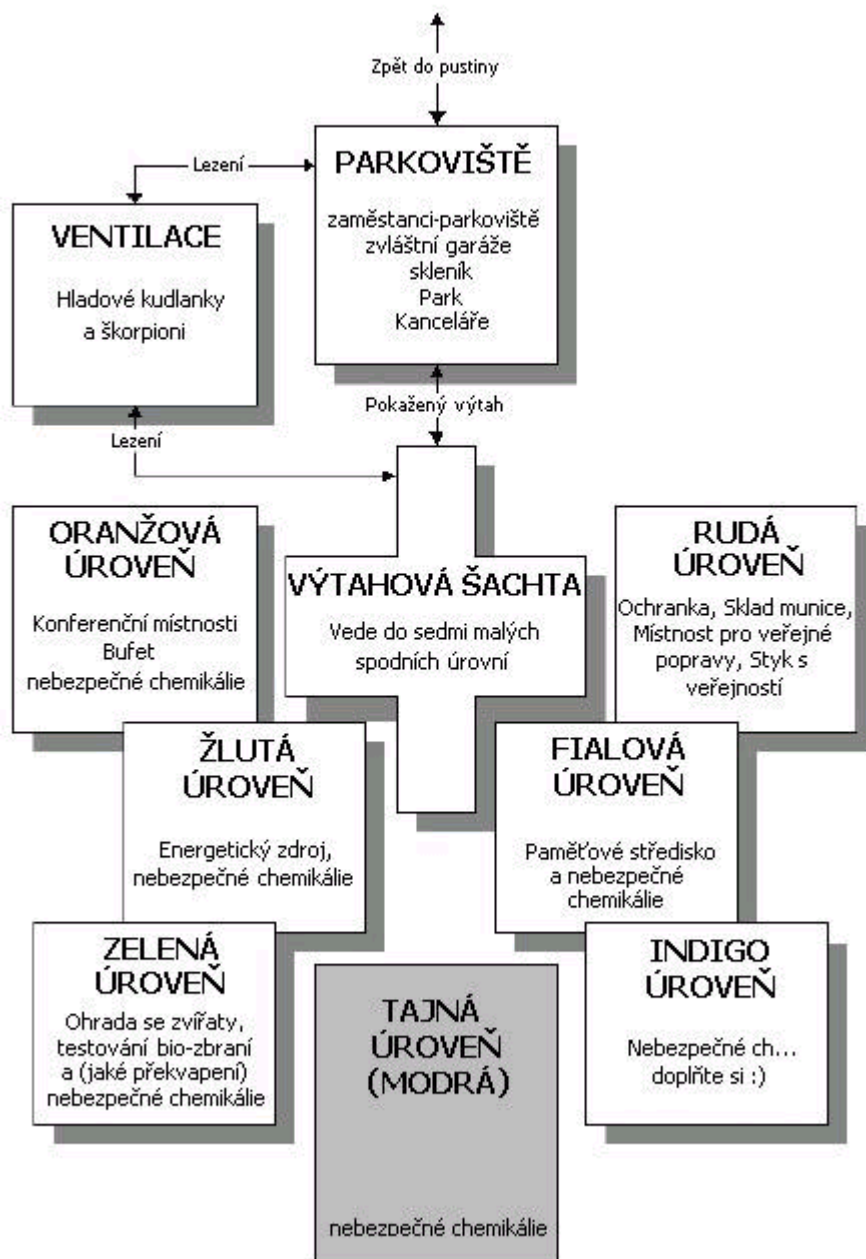
Konzerva psiho žrádla (známá z filmu Mad Max, kde ji požíral Mel Gibson)
Insekticid
Šampón
Pesticid
Marihuana
Šumák (když jej vypijete, explodujete ve zvláště krvavé animaci)
EPA vládní energetické vězení
Sprej proti hmyzu (zabíjí veškeré hmyzoidy)
Sprej proti plevelu (zabíjí okamžitě spórové rostliny)
Plynová maska
Solar Scorcher
Testovací Tuba

GRAFIKA

EPA má 4 mapy. Jsou relativně malé a často se o ně dělí hned několik pater:

- Parkoviště
- Vstupní úroveň (kanceláře)
- Rudá úroveň (Ochranka, Styk s veřejností, Museum)
- Oranžová úroveň (krev mrazící Buřák a hrůzyplné Konferenční místnosti)
- Žlutá úroveň (energetické středisko)
- Zelená úroveň (Pokusy na zvířatech a rostlinách, Arboretum a klece s různými tvory)
- Modrá úroveň (Hibernace)
- Indigo úroveň (Přísně tajný výzkum změn pohlaví)
- Fialová úroveň (Paměťové středisko)

MAPA EPA



HLAVNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Džungle masožravků: Džungle plná Venušiných mucholapek. Taková bojová příprava na vstup do EPA.

Válka hologramů: Můžete narazit na průvodcovské hologramy, které se stále potloukají chodbami EPA. Původně sloužily jako průvodci po zařízení, ale od Velké Války jsou díky magnetickým nestabilitám jejich systémy poškozeny a chovají se dosti nepředvídatelně. Svou byrokratickou povahu dovedly do smrtícího extrému - regulují a regulují dokud se z toho nezcvoknou a přestanou fackřit. Vůdcové jednotlivých divizí do zblbnutí diskutují v Konferenční místnosti - díky přítomnosti silného magnetického pole se jim co pár minut přemáže krátkodobá paměť a co chvíli tak opakují své staré argumenty. Můžete ten zmatek zastavit

jen opravením magnetických cívek a následně jim přikázat, ať přestanou kecat. Hologramy jdou zničit jen EMP granáty nebo ukradením či zničením energetického zdroje EPA na Žluté úrovni.

Plynem naplněná úroveň: Jedna z úrovní je naplněna jedovatým plynem - za každé kolo v této oblasti budete vážně zraněni až do úmrtí nebo opuštění úrovně. Hráč může buďto vždy krátce hopnout dovnitř, ukrást co není přibité a zase zmizet nebo si najít kyslíkovou masku ukrytou v jedné z nižších úrovní (maska se vkládá do zbraňového slotu).

Horor ve ventilačce: Aby se hráč vůbec dostal do EPA, musí nejdřív prolézt komplex ventilačních šachet, kde může užívat jen malé zbraně. Jeho nepřáteli jsou zde - obří kudlanky, menší škorpioni a občas i lidožravé rostliny.

DALŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Zzzzzzzzzt (Poruchové bzzzzzučení): Hráč narazí na pokazený hologram, jehož řeč sestává ze statického bzučení a praskání (jako zvuky v rádiu rušeném statickou elektřinou). Když hráč holouše opraví, dozví se od něj různé zajímavé kódy a informace.

Pan Chemáček!: Pan Chemáček! je malé zařízení v jedné z laboratoří, které z různých surových materiálů (jako rostliny, pivo, kondomy, chemikálie, smetí, škorpioni ocasy) vyrábí různá farmaceutika typu RadX, Mentanty, RadAway atd... Hráč si může zaexperimentovat a vytvořit různé drogy s bizarními účinky.

Postavy s vysokou Inteligencí, Štěstím nebo schopností Doktor či Vědec dokáže vyprodukovat speciální látky, které by jiná postava vyrobit nezvládla. Pan Chemik! mluví vždy ve zvoláních s vykřičníkem!

Malý statečný toaster: V jedné z opuštěných kuchyněk je malý, chytrý toaster s IQ 6000. Veškerá jeho inteligence je nasměrována k tomu, přimět hráče udělat si toast (narážka na seriál Červený trpaslík a zároveň animovaný film W. Disneyho). Můžete se jej zeptat na spoustu věcí, ale toaster vám vždy odpoví otázkami jestli si dáte toast nebo radši vafle. Ačkoli toaster vypadá jen jako bezvýznamný vtípek, v jednom dialogu se zmiňuje, že je porouchaný a nemá přístup ke všem prostředkům potřebným k opečení toastu. Jestli jej opravíte, prozradí vám následující věci: tajný kód do krytu v jednom z New Renských kasín (který je jinak téměř neotevřitelný), kódy pro vybrání peněz z automatů a nějaké další bonusové předměty.

ABACAB: Jeden z počítačů v EPA zmiňuje jednoduchý způsob léčby epilepsie. Údajně se má opakovat určitá série písmen specifickou hlasovou modulací a posluchač bude vyléčen z autismu a epilepsie. Když s touto znalostí zavítáte do Rena a řeknete tento kód Potrhlému mužíkovi (Barking Man), bude tento vyléčen a dá vám nějakou menší odměnu + pár XP bodů. Potrhlý mužík nakonec ve F2 není, ale můžete na něj narazit v Planescape: Torment.

Žádné zprávy o oblevě: Hráč může objevit hibernační kóje, z nichž může různým způsobem (v závislosti na postavě kterou má: zvěd, bojovník, diplomat) vysvobodit 3 lidi, kteří zde leží už od Velké Války.

PRIMÁRNÍ POSTAVY

Hologram 00000, Vědecký vedoucí: Úžasně chytrý hologram, který se bohužel neumí jasně vyjadřovat. Zkrat poškodil jeho hlasové schopnosti a nyní se dorozumívá jen binárním kódem (postava s vysokou Vědou je schopna kód rozluštit a opravit jej).

Hologram 10001, Vedoucí bezpečnosti: Věčně rozjařený, mariňacky holouš, který prokládá svou řeč německými frázemi. Myslí si, že by měla být celá EPA vymláčena a pak znovu uvedena do provozu. Naštěstí už nemá kontrolu nad roboty a zbraňovým systémem došla munice, a tak může jen vyřvávat, jak rád by to tu všechno zničil. Když pro něj splníte pár úkolů, získáte přístup do místností s bezpečnostními schránkami, kde je nějaká staré munice, zbraně a brnění.

Hologram 12001, Vedoucí operativy: Fretkovitý, nervně se usmívající mužský holouš. Jen postavy s vysokou Int. budou rozumět jeho dvojsmyslným, úlysným kecům. Od této postavy nic nezískáte, protože nemá žádnou autoritu.

Hologram 10031, Vedoucí pozemní údržby: Frustrovaný holouš, který udržuje veškeré zázemí EPA. Díky skutečnosti, že nemá reálné tělo a roboti jej neposlouchají, vykazuje posledních pár dekád 100% neúčinnost. Ostatní vedoucí to na něj vytáhnou kdykoli mohou. Jestliže opravíte jeho roboty nebo sami vyřešíte nějaké úkoly kolem EPA (vyplít masožravky apod.), vedoucí vás "najme", což vám dá přístup do lékařských skříní a kůlen se zásobami (kde si lze nabrat nějaká semena, chemikálie, rostliny a různé insekticidy a odplevelovače).

Hologram 40011, vedoucí styku s veřejností: Sexy (ačkoli zároveň trochu upjatý ...pozn. překl: to mě bere - upjatá slečna sekretářka přehazující nožku přes nožku :) ženský hologram, který je odpovědný za prohlídky komplexu a tisková vyjádření. Její přeslazené vystupování a neustálý příval tiskových vyjádření je za chvíli pěkně otravný. Bez jejího povolení však hráč nemůže vstoupit do některých částí EPA - některé

úseky jsou přístupné jen s ní jako průvodcem (hlavně museum a ZOO mazlíků). Diplomatically zaměřené postavy z ní dostnou daleko víc než ostatní (pozn. překl: třeba kalhotky).

SEKUNDÁRNÍ POSTAVY

Neexistují zde žádné sekundární charaktery. V nebezpečném prostředí EPA je to vždy všechno nebo nic.

TERCIÁLNÍ POSTAVY

Zzzzzzzt: Porouchaný hologram, co mluví jen bzučením a statickým praskáním, dokud jej neopravíte. Pak vám může prozradit mnoho zajímavostí o spodních patrech EPA atd...

Malý statečný toaster: Geniální toaster...dělá rád toasty....

Pan Chemáček!: Veselé zařízení na výrobu drog.

EPA (Earth Protection Agency)- původní návrh

Následuje původní návrh EPA, který nám poskytl **Jason Suinn**.

Název je odvozen od existující organizace Environmental Protection Agency.

Popis: Tato oblast patřila předválečné organizaci, která zařizovala zpracování vysoce toxického odpadu produkovaného tehdejšími průmyslovými giganty. Ve zmatku a zkáze následujícím po válce bylo toto místo opuštěno. Po mnoha letech chátrání kdysi bezpečně uložené chemikálie prosákly ze svých kontejnerů a utvořily rozsáhlé jezero toxického blátička. V kombinaci s radiací a účinky FEV vznikl substrát trumfující svou mutagenitou všechny dosud známé chemikálie. To samo o sobě by jistě nebyl problém, jelikož oblast byla opuštěna a k mutaci by bylo potřeba pozřít tuto kapalinu, což by jistě nikdo se zdravým rozumem neudělal. To by se zde ovšem nesměl zatoulat člověk, který si nechává říkat Doktor – ten odhalil unikátní vlastnosti jezera a rozhodl se zasvětit svůj život jeho zkoumání. Doktor je ten typ člověka, co jako dítě trhal mouchám nožičky a zapaloval kočkám ocasy. V dospělosti pak svou zvrhlou pavahu začal uspokojovat pokusy na zvířatech a s pomocí jezera vytvořil mnoho různých monstrozit, které pak nechal volně běhat po světě Falloutu.

Laboratoře: Zde tráví Doktor většinu svého času. Jde v podstatě o přestavěné skladiště s mnoha klecemi a několika pitevními stoly. V klecích podél stěn bude hráč moci vidět výsledky různých experimentů: Kentaury, Floater, Párače a něco, co snad kdysi bylo lidmi. V následujícím rozhovoru pak bude moci hráč vypátrat, že to byl právě Doktor, kdo je zodpovědný za stvoření těchto potvor.

Jezero: V zásadě se jedná o rozsáhlou „vodní“ plochu obestavěnou mnoha starými barely. Tuto oblast bude třeba překonat na cestě za Doktorem. Bude použito existující umění - možná s přidáním několika nových sudů nebo alespoň nových štítků.

Různé nápady:

- Doktor by mohl experimentovat také s různými drogami (možné spojení s New Renskou mafií?). Tyto nové drogy by nevyžadovaly téměř žádné nové umění, byly by ovšem OPRAVDU škodlivé. Mohly by způsobovat permanentní snížení schopností nebo třeba něco vtipného jako okamžitou závislost na řamce leguán na špejli. Byly by zde ovšem také nějaké kladně působící drogy, které by anulovaly poškození způsobené těmi škodlivými nebo by mohly (pokud hráč ty škodlivé nikdy nepoužil) napořád zvýšit vaše schopnosti.
- Hráč by měl příležitost otevřít klece s monstry a ty by pak svého stvořitele Doktora rozsápala.
- Kdyby měl Doktor opravdu nějaké spojení s NR, mohl by od něj hráč kupovat drogy. Ovšem s rizikem, že nebudou tak úplně čisté.
- Mohl by zde být labyrint, do něhož by Doktor hráče vlákal a vypustil tam na něj své mazlíky.
- Hráč by se pokusil osvobodit lidi, na nichž Doktor experimentoval. Zatímco v první kleci by bylo jen pár prostých a vděčných vesničanů, v druhé by byli Doktorovi věrní a patřičně šílení sloužící. Vzhledově by se od vesničanů nelišili, jen by byli mnohem silnější a odolnější a ovšem také cvoklejší. Něco jako šílení sektáři z Beast Mastera.

JAK TO BYLO S IANEM V OPATSTVÍ?

Iana jsme po zrušení Opatství chtěli šoupnout do VC, ale taky z toho sešlo. Tady je jeho dialog (**Joe/Ian tučně** – hráč normálně):

Starej JOE

{100} {} {Vidíš starého chlápka s šíleným leskem v očích.}
{101} {} {Vidíš Starýho Joa, místního cvoka.}
{102} {} {Ahoj. Dlouho jsem tě neviděl.}
{103} {} {Měl bych tě znát?}
{104} {} {Jo, čau. Už je to fakt nějaká doba. Cos celej ten čas dělal?}
{105} {} {No je to nějaká chvilka. Cos dělal?}
{106} {} {Znáš to. Kousek ode všeho. A odkud mě vlastně znáš?}
{107} {} {Podívej, starouši. Nemám ani tucha, kdo bys jako měl bejt.}
{108} {} {No jo. Poflakoval jsem se kolem a nakonec zakotvil tady – v tomhle bohem zapomenutým koutě. No není to jako za starejch dobrejch časů. To teda kurva fakt ne. }
{109} {} {Jo jo, starý dobrý časy. Vzpomínáš si, jak jsme...}
{110} {} {No, už to tak nešlape, pravda. No... a co jsme vlastně spolu podnikali?}
{111} {} {Tak ty si na mě nevzpomínáš, co? No, zdál ses mi kapku moc mladej.}
{112} {} {Co se mi to snažíš říct?}
{113} {} {Ale seš mi sakra povědomej. No, asi už mi stárnou voči. Tak se měj fajn.}
{114} {} {No, dobrý... měj se.}
{115} {} {Heh, ale že jsme to Masterovi pěkně zavařili, co? Kdyžs odešel, všechno šlo do hajzlu. Musel jsem se dokonce přestěhovat a změnit si jméno. A kde jsi skončil ty? }
{116} {} {Žil jsem v takové zaprděné vesničce.}
{117} {} {No měl by sis tu dávat bacha. Už to nejní tak bezpečný, jako kdysi. Rači si hlídej záda. }
{118} {} {Fajn, díky.}
{119} {} {Hledal jsem nějakou dobu tvůj Vault, ale našel sem leda hovno. Neměl bys pár hezkejch historek pro starýho kámoše Iana? }
{120} {} {Ian?}
{121} {} {Jo, Ian. Nevzpomínáš si na mě? No je to už hezká řádka let, ale člověk by si myslel, že na svýho nejlepšího kámoše nezapomeneš. No nejlepšího... sorry, za to střelení do zad.}
{122} {} {Promiň, ale asi si mě pleteš s Vault Dwellerem. Moje vesnička byla založena někým z Vaultu.}
{123} {} {No, to by dávalo větší smysl. Je fajn slyšet, že se mému starýmu kámovi vedlo dobře. Starej Ian má pro tebe jednu radu. Dávej si tady bacha. Tohle místo není tak roztomiloučky, jak se na první pohled zdá.}
{124} {} {Tak co se tady děje?}
{125} {} {Občané Vault City nosí frňáky pěkně nahoru a myslí si o svý čistý krvi kdo ví co. Na lidi jako já nebo ty z vysoka... Vem si tenhle kvér. Bude se ti hodit, jestli ti tu začne hořet půda pod nohama. Neměli by tě asi vidět kecat tady se mnou moc dlouho. Radši už běž. }
{126} {} {Díky za pomoc.}
{127} {} {Nech starýho chlapa kapku vydechnout.}
{128} {} {Seš mi fakt povědomej...}
{129} {} {Nech mě už bejt.}
{130} {} {Už si di po svejch.}
{131} {} {Mohlo by to bejt podezřelý, kdyby nás tu spolu viděli mluvit.}
{132} {} {Tak už běž a hled', ať na tebe může bejt můj starej kámoš hrdej. }

NORY- NEZAŘAZENÁ LOKACE FALLOUTU 1

Následující sekce se, stejně jako klany Zmijí a Šakalů, do F1 nedostaly.

Menší vysvětlení – v popisu se mluví o FSEF, což je původní označení West-Tecu stejně jako Báze Omega je Vojenská báze.

Tim Cain k tomu říká: Tato lokace je dílem jednoho z designérů z ranné fáze projektu. Ačkoli je dobře napsaná, měl jsem dojem, že nezapadá do naší vize světa Falloutu – šlo mi tedy spíše o styl a atmosféru, než o uměleckou úroveň, když jsem to posuzoval. Takže se to do konečné verze hry nedostalo a jediné, co Nory připomíná je jeden z holodisků v Kráteru/Záři.

Typ: Farmářská a lovecká komunita malých zvířátek...

POPIS: Nory jsou komunita zmutovaných zvířat, které unikly z FSEF asi před 60 lety. Tvoří ji malá, mývalovitá zvířata, která mluví plynou angličtinou a jsou vysoce inteligentní. Vytvořily si společenství, které je něco jako spojnice mezi lidským a zvířecím světem.

Zvířátka si zde vybudovala dva domovy. Jeden je obydlí z vepřovic na povrchu, nazývaný Horní obydlí, které je natěsnáno kolem obřího mrtvého dubu, jenž zároveň slouží jako městská síň.

To je vnitřní okruh obydlí. Vnější polo-kruh vypadá na první pohled jako obyčejná půda, ale jsou to ve skutečnosti doupata, v nichž bydlí druhá půlka zdejších obyvatel - norníci. Vstupuje se obvykle dobře zamaskovaným vchodem, který vede do podzemních nor. Ty jsou zaneřáděné a primitivní, přeplněné navíc různým harampádím.

Zadní část vnějšího půlkruhu se obrací k řece a tvoří farmářskou oblast – pěstují se zde rozličné plodiny. Obyvatelé podzemní části jsou většinou lovci.

Krajina kolem Nor je plodná a svěží, hlavně srovnáme-li ji se zbytkem pustiny (pozn. překl: pustina – Wasteland zde byla ještě pro jistotu použita se znakem Trade Mark v závorce. Samozřejmě, aby nešlápli na palec lidem kolem hry Wasteland :). Vděčí za to hlavně řece, která tudy protéká a také faktu, že je tato oblast daleko od centra dopadu bomb. Plodiny a stromy, co zde rostou jsou pralesního typu a dokáží přežít i značná vedra.

HISTORIE: Neres-Ka byl vůdcem mutantní zvířeny, která sem dorazila v zimě 2101 až ze vzdálené Záře. Vbrzku zde rozbili svůj tábor.

Po určitou dobu byla zvířata mírumilovná. Pak však převládly instinkty, což byl pro mnohé z nich šok. Stali se z nich dobří lovci, ale nezaostávali ani po intelektuální stránce. Přinesli si sebou z Kráteru mnoho přístrojů i textů a s jejich pomocí objevovali nové věci. Sami sebe pojmenovali kmen S`Lanter, což znamená v jejich řeči Příbuzní. Už si nevzpomínali, že byli kdysi obyčejnými mývaly.

Nejprve se svými příbýtky snažili napodobit lidské domy. Neres-Ka však věděl, že mnoho z nich si vzpomíná na pokusy, které na nich lidé dělali, a nechtěl tedy Nory stavět podle lidského vzoru. Ačkoli tedy vypadaly na první pohled lidsky, vevnitř lidské rozhodně nebyly. Neres-Ka povzbuzoval své soukmenovce, ať se nebojí dát průchod své zvířecí stránce. Mnohé domy dodnes sestávají z větví a listů.

Několik S`Lanterů prozkoumávalo okolí oázy a roku 2106 narazili na skupinku lidí, z nichž se později utvořil nájezdnický klan Šakalů. Po spatření zvířátek začali střílet – zpět se vrátilo jen několik mývaloidů. Po této události nastal první rozkol. Část zvířat se rozhodla chránit se účinněji proti lidským útokům a vystavěli podzemní část Nory. V okolních lesích nastražili také mnoho pastí. Část zvířat, která se stále držela cesty technologie zůstala bydlet na povrchu – do podzemí se přestěhovali S`Lanter, kteří se rozhodli dát průchod instinktům.

Tento rozkol však neměl velký vliv na soudržnost S`Lanter. Neres-Ka toleroval jejich rozdílné životní přístupy, pokud oni tolerovali několik základních pravidel. Tato pravidla říkají, že žádný S`Lanter nesmí ublížit jinému svého druhu, pokud ten mu k tomu nezadá příčinu nějakým zlým činem. To ovšem nevylučuje různá sportovní klání. Veškerý majetek je společným vlastnictvím. To se ovšem nevztahuje na domy, která jsou jakýmsi teritoriem, který si každé zvíře chrání, po vzoru svých divokých druhů. Každé neoprávněné vniknutí na teritorium jiného S`Lanteru musí být hlášeno Vrchní Radě. Kdo by se takto provinil, bude na měsíc vyloučen ze společnosti ostatních. Nikdo na něj nesmí promluvit nebo vůbec vzít na vědomí jeho existenci. Tento zákon vstoupil v platnost roku 2108, kdy se dva mývaloidé začali bít o jeden dům.

Roky uplývaly v relativním klidu, kmen rostl a prospíval. Za tu dobu vstoupilo na území S`Lanter několik

lidí, ale byli buďto zahnáni nebo častěji rovnou zabiti normíky. Díky tomu se z oblasti Nor stalo pro lidi jakési legendární území a nikdo neví, kdo jej obývá. Vypráví se jen několik pohádek o inteligentních zvířátkách.

Roku 2120 Neres-Ka zemřel. Nory se ponořily do smutku a každý S`Lanter vykřičel svůj smutek k nebesům. Výsledkem byla smuteční píseň, která se dodnes zpívá, když zemře nějaký mývaloid. Vůdcovství převzal Neresův syn Minishin. Vládl až do roku 2140, kdy panování předal své dceři Rinar a sám odešel na odpočinek.

Než budeme pokračovat, mělo by být něco řečeno o náboženství S`Lanter. Starší kmene svým potomkům nikdy nevyprávěli o tom, jaké útrapy museli prožít v laboratořích nynější Záře. Říkali prostě, že pocházejí ze Záře (tak ji pojmenovali poté, co se k ní vydal jeden ze Starších a vše co z dálky viděl, byla jen pronikavá záře na obzoru. Vrátil se raději zpět.). Starší tedy přikázali mladší generaci, ať na Záři zapomenou – jejich domovem jsou nyní Nory.

Ale poté, co zemřel poslední, kdo byl v Záři – Neres-Ka, začali být mladí zvědaví. Pročítali zápisky Starších i knihy z období před válkou, ale nic nového se o Záři nedozvěděli.

Zima 2130 byla pro zvířátka obzvláště krušná. O této kruté době se později vyprávělo jako o Velké Zimě. Mývaloidé začali propadat beznaději, až si Minishen uvědomil, že musí svému kmeni vlít novou naději do žil, pokud nechce, aby všichni vychcípali. Založil tedy Církev Záře a svým soukmenovcům tvrdil, že v Záři žijí bohové, kteří je kdysi vytvořili. Poukazoval na různé zmínky o Pánech, kteří je měli stvořit v záznamech Starších.

Když Velká Zima pominula, nechal Minishen svůj lid dále věřit v Pány, u vědomí toho, že je jistě čeká ještě mnoho krušných chvil a S`Lanter potřebují něco, k čemu by mohli upřít naději na lepší zítřky. Tato víra byla odkazována potomkům po následujících 30 let.

Jen Minishen věděl, že víra v bohy v Záři je falešná, a když roku 2050 zemřel, vzal si toto tajemství do hrobu. Nikdo tuto víru nemohl zpochybnit, protože nikdo, kdo se vydal prozkoumat Záři se už nikdy nevrátil.

To nás přivádí do roku 2061, což je těsně předtím, než vyrazí na svou pouť náš hrdina. V této době se skupina mývaloidů z povrchových sídel vydala hledat pravdu o bozích ze Záře. Nakonec Záři našli, ale radiace zabila všechny až na jednoho. Když se vrátil, z posledních sil prohlásil, že v Záři nejsou žádní bohové – jen smrt. Pak také zemřel.

To samozřejmě vedlo k robrožům a poprvé od svého vzniku hrozí Norám regulérní občansko/náboženská válka. Normíci, jakožto primitivnější stvoření, řídící se srdcem a instinktem, věří v bohy ze Záře až fanaticky, zatímco mývaloidé z povrchu jsou jako intelektuálové náchylnější rozumovým argumentům a uvěřili spíše umírajícímu S`Lanterovi.

VLÁDA: Vládne Rinar –vnučka Neres-Ka. Obývá domeček hned za vchodem do Velkého stromu (na konci zahrady). Má devět potomků, vůči nimž je extrémně ochranná (to se může změnit v závislosti na našich modelech).

POPULACE: Obyvatelstvo je rozděleno do dvou skupin – normíky a obyvatelé povrchu. Po 60 let byly tyto dvě odnože schopny žít a milovat se pospolu, nicméně současná debata o náboženství tato pouta poněkud narušila. Obě skupiny však bezpodmínečně milují a respektují svou vůdkyni Rinar a jen ona je v současné chvíli odrazuje od bratrovražedné války.

Většina, obzvláště normíci, je nedůvěřivá k lidem, ale pokud budeš schopen proklouznout kolem nich, domluvit se s obyvateli povrchu by nemělo být tak těžké. S`Lanter se řídí pouze starými texty, v nichž se píše, že lidé jsou zlí, ale intelektuálové z povrchu jsou spíše skeptičtí ke starým záznamům a budou na nás zvědaví.

OZBROJENÉ SÍLY: Normíci jsou vyzbrojeni noži, drápy, zuby a někteří i malými oštěpy. Obvykle loví ve smečkách. Nemají žádné pravidelné stráže – ve chvíli krize budou všichni, mladí i starší, bojovat do posledního dechu.

VÝZNAMNÁ MÍSTA: Velký strom: užívá se jako městská síň, hospoda i jako místo pro společnou zábavu. Ve středu dutého dubu je plácek, kde si mývaloidé měří ve sportovních kláních své síly. Za městskou halou jsou tři skladiště – první slouží jako knihovna, druhé jako výzkumné zařízení a ve třetím se nachází malá svatyně bohů ze Záře, kde je také mnoho starých záznamů a primitivní oltář.

Zahrada: zahrádka za Velkým stromem.

VÝZNAMNÍ OBYVATELÉ:

Rinar: náčelnice S`Lanter

Kally-Ya: potomek Rinar

Mek: norník, který zná lokaci Záře

Současná situace:

Nory jsou v současnosti rozděleny na dva tábory – na ty, kteří věří v bohy Záře a skeptiky. Situace je značně nestabilní.

První kontakt hrdiny s obyvateli Nor: V lese kolem Nor je spousta pastí a existuje více způsobů, jak se jim vyhnout. Jakmile projdete přes pasti, obstoupí vás 4 norníci. Z druhé strany přijdou 2 obyvatelé z povrchu a pokusí se hrdinovi pomoci. Než však začne boj, vykřikne někdo: Přestaňte! A na scénu vstoupí Rinar. Seřve norníky i mývaloidy z povrchu za jejich vzájemný spor. Pak si prohlédne hrdinu, a když zjistí, že není mutant, pošle ho k Velkému stromu. Jeden z obyvatel povrchu mu má sloužit jako průvodce. Hrdina by neměl sestoupit ze stezky, jinak na něj norníci zaútočí (může ovšem norníky sejmout hned na začátku).

Jakmile dorazí k dubu, započne dobrodružství spjaté se Září.

HLAVNÍ ZÁPLETKA:

Hledání Záře

Rinar se vám svěří s náboženskými problémy kmene a poví vám, že jste po 60. letech první člověk, se kterým nějaký S`Lanter mluví. Pověřte vás, abyste pro ni prozkoumali Září.

Když se zeptáte proč to máte udělat vy a ne nějaký mývaloid, vytáhne Rinar z tajné skrýše starý deník Neres-Ka, kde se mluví o lidech jako jejich věznitelích a svěří se vám, že si myslí, že bohové S`Lanter mají být lidé. Mluví se zde také o zbraních a podobných věcech. Chce po vás tedy, abyste jí o tom přinesli důkazy a uklidnili tak norníky.

Jako průvodce do Záře vám Rinar přidělí jednoho norníka, který má také potvrdit vaše objevy.

Hrdina může jako důkaz přinést Chi-Pasův deník nebo jakýkoli jiný předmět (možná nějaký hologram).

Když se mu to povede, stanou se z mývaloidů jeho spojenci (obyvatelé povrchu mu budou loajální, zatímco norníci jej budou respektovat).

Poznámka: Když se hráč vrátí do Nor bez důkazu, S`Lanter se jej zeptají na jeho postup a dají mu najíst.

Následující dobrodružství vás můžou potkat v kteroukoli chvíli po vstupu na území Nor.

Zálesákova žena

Jedno z dětí Rinar, Kally-Ya, zmizelo. To by nebyl hned důvod k polachu, ale zvířátka našla místo, kde byla Kally-Ya viděna naposledy, zvalené, jako po velké rvačce a pokryté lidskými stopami.

Rinar má za to, že nějaká skupina lidí prošla skrz pasti a unesla její holčičku. Lovci, které vyslala, aby ji našli, zmizeli také. Nyní je to na vás.

Hráč najde stále ještě viditelné stopy (dlouho nepršelo) a pokud má nějaké stopařské schopnosti, pozná, že jde o lidské, ale poněkud zvláštní stopy.

Když je bude sledovat, dojde k dřevěné lávce přes řeku. Máte-li vy nebo vaši druhové schopnost Pasti, všimnete si nástražných drátů – jestliže vstoupíte na můstek, ten se pod vámi prolomí a spadnete do řeky. Jakmile budete na druhé straně toku, budete se muset vypořádat se sérií nástrah a pastí – únosce Kally-Ya je potomkem odborníka na přežití.

Únosce je zálesák Bill Hatch, trošku zmutovaný virem. Jeho otec, který se neustále připravoval na nějakou katastrofu, postavil u řeky v lesích srub, později unesl ženu z Šakaliho kmene a zbouchl ji.

Milý Billy je kompletní trotl. Jeho šílenství začalo ve chvíli, kdy oba jeho rodiče zemřeli a on sám byl kousnut zmutovaným broukem. Od té doby to s ním šlo z kopce.

Před třemi lety unesl z Junktownu zakrslou zmutovanou ženu a vzal si ji za ženu. Ta však po nějakém čase zemřela.

Ve svém šíleném zármutku se jednou vydal na lov a cestou zbalil Kally-Ya. Momentálně si myslí, že je to jeho žena (pozn. překl... teda... strkat to do mývala).

Pasti kolem jeho srubu nastražil jeho děda, jako ochranu před “téma zatracenejma liberálama” (Bill stále používá tento termín, ačkoli samozřejmě neví, co to je liberál).

Jakmile jej najdete, můžete si s ním trošku pokecat, ale patrně na vás stejně zaútočí, aby ochránil “svou nevěstu”. Uvnitř srubu jsou nějaké náboje a zbraně.

Chytněte zlou vílu

Něco unáší mývalí děti. S`Lanter, jako pověřivý lid, věří, že je krade nějaká krvelačná bestie. Místo, odkud jsou děti uneseny, je vždy strašně rozházené a rozmlácené. Únosce ale nezanechává žádné stopy –

dokonce ani pachové. Zvířátka si únosce pojmenovali jako Zlou vílu a mají ji za jakési mystické stvoření. Byl ustaven zákaz vycházení a norníci nastražili více pastí.

Matka naposledy zmiznuvšího mláděte tě poprosí o pomoc. Na místě posledního zmizení objeví hráč polámané větve apod. jako důkaz bitky. Bližší pohled odhalí, že únosce umí dokonale zakrýt své stopy (S`Lanter neví nic o různých stopařských tricích – ty užívají nejvýše při lovu, ale nechápou, že mohou být použity i na zametení stop). Když se rozhlédnete kolem, najdete také cáry oblečení, které mývaloidé přehlédli. Pokud jste se předtím setkali s Šakaly, rozpoznáte na oblečení jejich znaky. Jestliže Šakaly neznáte a ukážete oblečení Rinar, ta vás odkáže na lidské tábory poblíž.

Rinar každopádně prohlásí, že pokud mláděta opravdu unesli lidé, bude muset být prolita krev.

Totožnost Šakalů vám také potvrdí lidé v Junktownu a Hubu.

V Šakalím táboře můžete získat další informace mnoha způsoby. Jisté však je, že oni mláděta nemají, ale ví, kde jsou. Vypadá to, že Šakal jménem T-Bone byl kýmsi najat, aby ověřil legendy o chytrých zvířatech poblíž Kráteru. Cestou narazil na mládě, které se zatoulalo příliš daleko od řeky a od té doby je se svou tlupou banditů lovil. Měli za to, že mláděta jsou jen zvířata (až do určitého věku se S`Lanter dorozumívají jen svým jazykem – později se učí angličtinu jako připomínku starých dob).

T-Bone řekne hráči, že mláděta prodali karavaně, co křížuje pustinou a je vedena chlapem jménem P.T.Barnum. Karavana disponuje více různými zvláštními tvory na předvádění. Pokud vás T-Bone nasere, můžete jej klidně odkráglovat. Zbytek Šakalů to nechá chladnými.

Sesbíráte-li dost informací, povede se vám karavanu vystopovat. Barnum vám pak poví následující historku:

Všichni jeho předkové byli sběratelé kuriozit. I po velké válce předával jeho děd všechny potřebné znalosti o rodiném podniku jeho otci a ten zas jemu. Věděl, že jednoho dne se věci uklidní a lidé se budu chtít bavit. Pocházejí z vaultu v Hubu. Jednoho dne tam jeho děda založil noční klub s kouzelníky a kuriozitami. Jeho otec převzal klub, ale mladý Barnum měl toulavou krev – koupil si karavanu a od té doby křížuje pustinou.

Má slušnou sbírku podivných bytostí a pár si jich dokonce sám “vyrobil” (věrný Barnumskému heslu: Každou minutu se rodí nový prostřáček, kterého můžeš napálit.). Zpočátku měl jen pár tanečnic a akrobatů, ale dařilo se mu celkem dobře. Byl oblíbený hlavně u Chánů, kteří milovali především sličné tanečnice (pozn. překl: Tanečnice?! Hééřečky!!!). Později jej však jeho účinkující začali postupně opouštět. Zůstal sám se svými mutanty a na koleně dělanými zázraky. Mířil zpět do Hubu, když se dozvěděl o zázračných “zvířecích lidech”. Mluvílo se o nich jako o zvířatech, co chodí a loví po lidském způsobu a žijí poblíž radiativního kráteru. Jen málokdo se z té oblasti vrátil, aby mohl vyprávět. Když se Barnum ptal na podrobnosti, lidé jen krčili rameny. Kdo by se staral o nějaké blbé mývaly, když tady bylo spousta starostí s uživením rodiny, zaháněním mutantů a vůbec přežitím.

(Pozn. To je také jeden z hlavních důvodů, proč o S`Lanter nikdo nic neví – každý má tři prdele vlastních problémů.)

Barnum byl touto legendou doslova posedlý – přes rok sbíral útržky informací, až se mu zhruba povedlo lokalizovat teritorium mývaloidů. Jelikož věděl, že sám není k lovu vybaven, najal si na to pár Šakalů.

Když hráč karavanu konečně najde, bude Barnum paranoidní a nebude váhat použít brokovnici. Můžete ho překecat nebo se do jeho tábora vlízt... nebo ho prostě odprásknout.

Když s ním pokecáte, poví vám Barnum svůj příběh, ale nebude chtít mláděta vydat – pokud mu ovšem nepřinesete lepší atrakci. Pokoušel se sice zvířátka předvádět, ale většinou návštěvníků připadala naprosto nezajímavá.

Poví vám o rudém škorpiionovi, který žije poblíž L.A., a kterého by bral na výměnu. Barnum se sice po fiasku se S`Lanter chce vrátit do Hubu, ale jeho fotr k něčemu potřebuje jed právě tohoto škorpíka. Jakmile jej zabijete a přinesete, vydá vám vězněná mláděta.

Když je vrátíte jejich rodinám, budou vám loajální i norníci – mezi unesenými byly i jejich děti. Matka, která vám dala tento úkol, vám věnuje nějaké vybavení.

Následující dobrodružství se odehraje jen pokud přinesete důkazy, že v Kráteru nejsou žádní bohové.

Obchodní styky

Jakmile S`Lanter přesvědčíte o neexistenci bohů, požádá vás Rinar, ať pro ně navážete obchodní styky s lidmi. Ovšem jen s těmi, které máte za důvěryhodné.

Junktown nebude mít zájem. Ten projeví jen Hub a Chánové.

Domluvíte-li se s Hubem, bude město čas od času vysílat k S`Lanter karavany. Čeká vás také odměna, za nalezení nových obchodních partnerů.

Povíte-li to Chánům, ti na S`Lanter samozřejmě zaútočí a když se po nějakém čase vrátíte, najdete jen

trosky a několik přeživších zvířátek, která vás okamžitě napadnou (ze všech S'Lanter se stanou vaši nepřátelé a i ti ve vaší družině na vás zaútočí, jakmile vstoupíte do zničené vesnice).

Mývalové

Tady máte jeden obrázek mývalovité potvory z Nor a navíc ještě koncept Chánského brnění z pneumatik (pozn. překl: něco jako má JaW, že?)



MEANTIME

Máme tady pár slov od vývojáře kdysi zamýšleného pokračování Wastelandu s názvem Meantime (Mezitím) **Billa Dugana**. (pozn. překl. – tahle hra nemá s Wastelandem, Falloutem či post-apokalyptikou společného absolutně nic).

Jo, pracoval jsem na Meantimu. Alan Pavlish byl vedoucí týmu a vyvíjeli jsme to pro Apple II. Mark O'Green (který dělal mluvené dialogy pro Fallout) a Liz Danforth byli designéři. Já sám jsem produkoval DOSovou verzi. Hra byla založena na kódu Wastelandu. Novinkou bylo, že Alan vyvíjel editor map, díky čemuž nemuseli designéři malovat mapičky na papír.

Hlavní myšlenka byla, že bys cestoval časem a sbíral známé osobnosti různých epoch. Inspiroval nás film Velké dobrodružství Billa a Teda (Bill & Ted's Big Adventure). Většina z nich skončila různě tragicky a tvým úkolem bylo zachránit je, takže jsi tím, žeš je vzal sebou nemohl zamotat časovou linii. Zachraňoval jsi třeba Amelii Earhardtovou z japonského zajateckého tábora. Další osobností byl třeba Cyrano, což byl dokonalý šermíř. Tvými protivníky byla skupina padouchů, kteří se téměř neznatelnými změnami pokoušely ovlivnit běh dějin a tys to zas dával dokupy. Zachraňoval jsi taky Wernera von Brauna, kterého měla koncem WW2 zajmout sovětská vojska. Obal hry byl vážně hezký – byl na něm Albert Einstein, kterého jsi také měl zachránit a vzít sebou.

Měli jsme hotovo asi 75% map a pak nás opustila Liz a projekt padl. Zkoušeli jsme to nabídnout IBM... (pozn. překl. – atd. blabla bla... to sem měl udělat už dávno). Pak přišla Ultima VII s 3D postavami a Meantime zařval – hra s tak jednoduchou grafikou by neměla šanci na úspěch.

KONEC