

OSTATNÍ VĚCI 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 lidmy, 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 všechno, co se jinač nehodilo, přejeme vám příjemné počtení.

FALLOUT PNP: BRAHMIN

Důležité! To co následuje nejsou oficiální informace, ale jen náčrt pro PnP Fallout hru. Jestli vám bude nějaká informace chybět, prosím zamejluje mi nebo mi alespoň nadávejte někde, kde budu moci reagovat.



Brahminy jsou dvouhlaví mutanti vzniklí z kravské odrůdy s názvem (jaké překvapení!) brahminy. Jestli teď řeknete: "Sakra, a já si myslel, že brahminy mají něco do činění s Indií!" měli byste pravdu. Stádo brahmín se do USA dostalo před dlouhou dobou pro účely křížení. Když bomby dopadly a záření začalo způsobovat mutace, brahmínám narostly dvě hlavy. Jde o poměrně odolná zvířata. Útočí úderem hlavy nebo nabráním na rohy, takže si radši dejte zajít chuť do nich šťouchat. Z nějakého důvodu má rohy jen levá brahmíní hlava.

Brahmíní stáda slouží jako prostředek přežití mnoha tvorům pustin Falloutu – obzvláště ovšem lidem. Tvoří také základ ekonomiky NCR a New Rena.

Brahminy mohou být zapřaženy do vozíků, vraků aut nebo pluhů.

Rozdivočená stáda brahmín jsou rovněž domorodci používána jako pomocníci při vzájemných kmenových válkách s efektem mnohem větším, než Fireball. Existují i kulty Brahminích bohů (viz. naše stránka :), jejich chlupy mohou být sprádaný do lan. Brahmíní kůže je možno natáhnout na kostru z proutí nebo drátů a vytvořit tak koženou kanoi. Z jejich šlachy se vyrábějí tětiny pro luky nebo nitě na šití, hovnama se hnojí pole a v sušeném stavu se jimi dá i topit a z masa se dělají skvělé steaky. Nesmíme zapomenout ani na brahmíní mléko. Z kostí se dají vyřezávat nástroje, zbraně i jídelní náčiní. Z rohů se dělají stylové nádoby na pití. Na brahminu jako návnadu se nachytl ne jeden párač. Z tuku se dělá mýdlo. Z kůže se vyrábějí stany, oblečení, opasky, sedlové brašny, boty, kožená brnění atd... Z ocasů se zase dělají plácačky na mouchy nebo štětce.

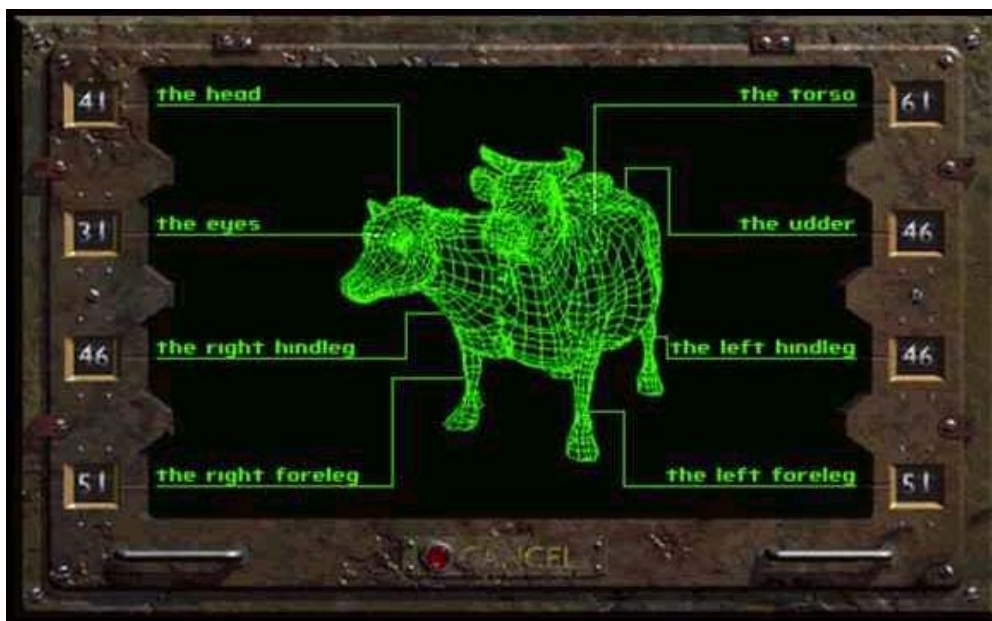
Existují brahminy divoké a domestikované. Divoké si dokážou obstarat potravu samy a můžete na ně narazit po celé pustině shromážděné v malých stádech, jak přežvykují chudou radioaktivní píci. Vydrží, podobně jako velbloudi, dost dlouho bez vody. Mají silně vyvinutý čich a neváhají se vrhnout najakéhokoli predátora, který by se odvážil udělat si přesnídávku z jejich telat. No snad kromě páračů – s páračema si NIKDO nezahrává.

Zaslechli jsme nějaké zkačky o tom, že smrad brahmíních exkrementů je silně návykový.

Brahminy by asi měly perky Silná záda (3 úrovně) a Citlivý čich.

Brahminy jsou stejně jako mnoho jiných obyvatel pustin výsledkem radiačních mutací, což může být na pováženou, protože je možné, že si určitou úroveň ozáření ještě zachovaly.

Zásahová tabulka



DOMESTIK. BRAHMINA		DIVOKÁ BRAHMINA	
ST	7-8	ST	8-9
PE	3	PE	4
EN	7-8	EN	8-9
CH	1	CH	1
IN	2	IN	2
AG	4	AG	5
LK	1	LK	3
Hit Body	35-55	Hit Body	45-65
Třída Zbroje	4%	Třída Zbroje	5%
Akční Body	7	Akční Body	8
Útok (Trknutí)	3 AB	Attack (Trknutí)	3 AB
Zranění	7+1-3	Zranění	12+1-3
Odol. proti jedu	40%	Odol. proti jedu	45%
Odolnost proti Rad.	16%	Odolnost proti Rad.	18%
Postřeh	6	Postřeh	8
Rychlost uzdrav.	2	Rychlost uzdrav.	3
Šance na kritičák	1%	Šance na kritičák	3%
Neozbrojený (Trknutí)	75-85%	Neozbrojený (Trknutí)	85-105%
XP	80-100	XP	100-120

Nepodobně ostatním zvířatům mají brahmíny odolnost proti poškození – proto se taky jejich kůže užívají pro výrobu brnění:

	Domestik.	Divoké
Normál	0/20	2/25
Laser	0/20	0/20
Oheň	0/20	0/20
Plasma	0/10	0/10
Elektr.	0/30	0/30
EMP	0/500+	0/500
Explos.	0/10	0/20

G.E.C.K.- GARDEN OF EDEN CREATION KIT

Co je vlastně Souprava pro Výrobu Rajské Zahrady (Garden of Eden Creation Kit - G.E.C.K.)? To si o tom myslím já:

Podstatné je, že GECK je hlavně nástroj k rozvinutí zápletky. Má schopnost zachránit Arroyo, dostane-li se do rukou Vyvoleného nebo poučeného obyvatele pustiny. Jako prosté účelové zařízení k rozvinutí zápletky nechá vzklíčit zárodky vašeho dobrodružství a katapultuje vás do příběhu. Jako důsledek toho jsou následující odstavce jen dohady lidí, co kdy měli se začleněním GECKu do hry co do činění. Vše se tedy ještě může vyvrbit jinak a některá fakta třeba změním. Takže jestli někoho baví věřit, že GECK je vlastně

magická skříňka, nemůžu mu to vyvrátit - ať si to myslí. Můj pohled na věc se ale drží více při zemi. GECK není opravdový replikátor, jak jej známe ze StarTreu. Obsahuje hnojící systém s hromadou různých zárodků a semen spolu s důležitými doplňky a chemikáliemi pro zúrodnění vyprahlé, mrtvé půdy pustiny (patrně se s ním počítalo i pro zúrodnění povrchu měsíce). GECK měl být v průběhu svého použití rozebrán, aby pak pomohl vybudovat soběstačnou komunitu (např. reaktor studené fúze měl sloužit jako hlavní zdroj energie pro město). Cokoli jiného by lidé potřebovali, mohli zkontrolovat s příručkami "Jak na to", knihami z Kongresové knihovny a encyklopediemi na holodiscích GECKu. Kapesní svítidla zmiňovaná v manuálu byla bonus.

Zařízení také obsahovalo základní schémata pro výrobu silového pole, a informace o stavění budov z vepřovic s pomocí jakéhokoli materiálu, který vám poskytne pustina (půda se dala pro použití na cihly upravit chemikáliemi v GECKu). Co se týče oblečení obsahoval GECK kódy pro výrobu variabilní vaultové kombinézy (a nepromokavých materiálů) s pomocí automatu z vaultu. Je možné, že přístroj obsahoval i jiné kódy použitelné na odblokování skrytých funkcí počítačů vaultu (které byly zakódované, aby si lidé zbytečně rychle nevyplývali zásoby na dobu nouze nebo by to mohlo ohrozit sociální experimenty ve vaultu).

GECK obsahoval také návody jak bezpečně rozebrat zařízení vaultu a použít je znovu při tvorbě nových domovů a obranných systémů v pustině. Zmínka/žert o tom, že stačí přidat vodu a protřepat a nová civilizace je na světě (z popisu zařízení v F2), ukazuje na fakt, že k některým operacím GECKu je nutné zásobovat jej vodou - zemědělství, zavlažování a patrně také proces studené fúze. Nebylo to samozřejmě myšleno doslova.

K vykonání "základní replikace" (z manuál F1) není nutné nic jiného než vybrat si z GECKu vhodná semena a hnojivo. Přístroj nedokáže "vyrábět základní nástroje" jak tvrdí popis - to je míněno tak, že vám poradí jak rozebrat zařízení vaultu a znovu je použít a navíc vám poskytne kódy pro počítačové systémy vaultu, díky nimž budou automaty produkovat nové typy potřebných předmětů.

Tuvok se ptá:

1a. Nezkazila by se ta semena a hnojiva za dobu skladování v GECKu?

Asi ano, ale vládní podvýbory, které výzkum GECKu podporovaly a výrobci zařízení (Future-Tec) tento fakt v podstatě nezajímali. Jen tak doufali, že semena budou v postnukleárním světě použitelná. Provedli údajně "důkladné" testy a vše podle nich nasvědčovalo tomu, že GECK je nejlepší alternativa pro přežití po katastrofě. V podstatě si GECK téměř zbožšťili a měli jej za všemocný plod své práce.

1b. Semena vhodná pro pěstování v této době už nemusí být užitečná za 20let. To je zvláště zřetelné, když si uvědomíte, jak nestabilní je vlastně ekosystém Falloutu. Myslím to takhle: kdyby někdo chtěl zasít a sklídit, stačilo by mu použít semínka rostlin, které už zde bez potíží prospívají a přizpůsobily se tomuto světu. Zrna třeba kukuřice v GECKu by jen stěží přežila ve změněných podmínkách nového světa a neobstála by v boji se svými zmutovanými konkurenty.

Máš pravdu. Konstrukteři GECKu neměli ani zdání, jak bude postnukleární svět vypadat a ani to nemohli nijak předvídat. Dělalí sice nějaká testování, ale projekt Safehouse byl velice špatně zabezpečen - vaulty přeci neměly "opravdu" fungovat. Byla to přeci jen pokusná zařízení. I přes to všechno se však zdá, že alespoň v případě V8 se semínka uchytila.

Z pohledu evoluce by šlo o znovuoživení již dávno vyhynulých druhů.

Pravda - a všichni z Jurského Parku víme, jak to může být nebezpečné! Boji-bojim!

Co se týče všech těch schémat, knih atd... Zdá se to dosti uživatelsky náročné. Pro lidi co neumí ani číst natož konstruovat silová pole jako většina Arroya by byl GECK celkem k hovnu.

Designéři GECKu počítali s tím, že obyvatelé vaultu budou umět číst a ovládat základní vybavení Vaultu. Nepočítali ovšem s tím, že se jejich výtvar dostane do nemytých prací smradlavých divochů. Nemohli předvídat ani účinky FEV nebo že lidi z vaultu hned první den sežerou třeba radškorpíci. Z jedné strany můžeš říct, že asi nebyli příliš předvídaví a chytří, z druhé strany mohli asi stěží vědět, že se budoucnost změni v běčkový post-apokalyptický film.

Mám takový dojem, že Arroyané považovali GECK spíše za nástroj božské moci. Až se jim dostane do ruky, nebudou vědět co s tím - je to na ně příliš složité technické zařízení. I kecy Starší zní spíše jakoby si ho zbožšťila a GECK bere jako mýtický artefakt.

Vesničané jej opravdu vzývali jako mocný všelék na všechny jejich potíže. Je sice užitečný, ale jistě ne všemocný.

Section Eight/Gareth Davies: Myslím, že GECK má jistě i jinou funkci, než jak jej popisuješ. Kdyby ne, tak by celý F2 byl pro tvou postavu jen bezvýznamné pobíhání za světelným prasátkem na stěně. V mnoha ohledech je to zamýšleno jako ironická nadsázka. GECK opravdu není ten zázrak, za který jej vesničané mají. Je to ale zajímavý kousek předválečné technologie a ve správných rukách by "mohl" pomoci vybudovat fungující komunitu.

Section Eight/Gareth Davies: Postava s vysokou Inteligencí je ve F1 schopna vysvětlit vesničanům v Shady Sands základy střídavého hospodářství. Proč to samé není možné udělat ve F2 už v Arroyu? **BUM a problém vyřešen - konec hry.**

No - jen vědět o o metodách střídavého hospodářství nestačí, když vám úroda umírá v neplodné půdě. Území kolem Arroya sice nějaké plody neslo, ale nestačilo to. Bylo třeba s pomocí GECKu vyčerpanou zemi znovu oživit a osít novými, zdravými semeny. GECK *jde* prozkoumat, pochopit jeho funkce a s jeho pomocí vybudovat základy nové komunity.

MALÁ TAJEMSTVÍ

Dogmeat (Žeryk)

Další tajemství: podle designéra F1, Scotta Bennieho (který navrhl část Hubu - např. Iguana Boba, část Zlodějské gildy a také vrchní patra Katedrály). Se měl Dogmeat (Psí maso) původně jmenovat Dogshit (Psí sračky)...

Scott Bennie: Jméno Dogmeat bylo můj nápad. Původně se jednalo o Jakova psa z Hubu a jmenoval se Dogshit (kapku to zmírnit se v tomto případě ukázalo jako dobrý nápad). Pak ten koncept aplikoval Tim nebo Chris na čokla v Junktownu.

Kapitán stráží ve Vault City

Chcete být Kapitánem stráží Vault City? Čtete správně. Stačí jen trocha řitního alpinismu a cesta k vytouženým prýmkům a společným sprchám policajtů, kde se urostlí strážci zákona navzájem mydlí a...ehm...prostě je volná. Tady je návod:



- Požadavky: Řeč min. 75% + Charisma min. 7 + Občan VC
- Promluvte si s Lynette, aniž byste tu namyšlenou fašistickou děvku zabili
- Volte odpovědi, které ji titulují “První Občan“ včetně možnosti typu “Sbohem, už musím jít, První Občane“ apod
- Zastavte nájezdníky, ukažte Lynette ukořistěnou účetní knihu a Bishopův holodisk s popisem jeho pletek s NCR (holodisk je v Bishopově sejfu v New Renu)
- Potom dopravte na Lynettinu žádost holodisk Westinovi do NCR, Když se po úspěšném splnění úkolu vrátíte do VC a Lynette si vás dost váží, jmenuje vás Kapitánem stráží

Většina dialogů s občany VC se změní. Hlavně hovor se seržantem Starkem, kterého vaše povýšení rozhodně nepotěší. Vemte k němu pro legraci a pár XP bodů Cassidiho a konfrontujte je v souvislosti se Starkovým přepadením Cassidiho baru. Aby se vám tohle všechno povedlo, musí vás Lynette dostatečně respektovat (ukazatel respektu aspoň na stupni 10). Toho docílíte nejlépe oslovením “První Občane“. Nejvíce takových odpovědí najdete v rozhovoru o V13. Až se stanete Občanem VC a pokud jste V13 ještě nenašli, ptejte se Lynette opakovaně (třeba 20 x): “První Občane, je pro mě velmi důležité najít lokaci Vaultu mých předků. Kdybyste mi dovolila prohledat vaše archivy, byl bych vám velmi vděčný.“ Pak se ji snažte moc nenasrat. Varování: Nezkoušejte mluvit s Lynette pokud ještě nejste Občanem VC. Takový rozhovor s vandrákem z pustin Lynette jen nasere a sníží u ní vaši reputaci o 1 bod

Více energie

Tohle nebude žádné velké odhalení, ale jestli chcete nějaké fůzní baterie navíc, běžte do stáji v New Renu a poohlédněte se po brahmíně, která bučí trochu jinak – pak ji prozkoumejte – jestli se objeví popis: zuřivá brahmína s podrážděným žaludkem, uložte hru a užijte na ni schopnost Doktor. Máte 3 pokusy na to zjistit, co má v žaludku, než se naštve a zaútočí. Když uspějete, získáte 3 fůzní baterie a nějaké zkušenostní body.

Magická koule 8

Biliárová koule 8 je easter egg, který může být užitečný postavám s vysokým Štěstím. Najdete ji v nejvýhodnějším biliárovém stole v druhém patře Shark Clubu v New Renu. Můžete ji použít jako obyčejnou hračku – magická koule a dostanete z ní pár vtipných nebo nicneříkajících hlášek. Máte-li však vysoké Štěstí, zodpoví vám skutečně důležité otázky, které vám mohou pomoci v dalším postupu ve hře.

Se Štěstím menším než 9 z ní vytřesete jen tyhle hlášky (některé z nich jsou dilem Toma Frenche – hlavního programátora):

”Outlook good.”	Nadějném vyhlídce.
”Outlook not so good.”	Vyhlídce nejsou dobré.
”My reply is no.”	Odpověď zní NE.
”Don’t count on it.”	Nespoléhej na to.
”You may rely on it.”	Můžeš se na to spolehnout.
”Ask again later.”	Zeptej se znovu později.
”Most likely.”	Pravděpodobně.
”Cannot predict now.”	Nemůžu nyní předpovědět.
”Yes.”	Ano.
”Yes. Definitely.”	Ano. Určitě.
”Better not to tell you now.”	Teď bych ti to neměla říkat.
”It is certain.”	To je jisté.
”Very doubtful.”	To je dosti pochybné.
”It is decidedly so.”	Je tomu jistě tak.
”Concentrate and ask again.”	Soustřed’ se a zeptej se znovu.
”Signs point to yes.”	Znamení říkají ano.
”My sources say no.”	Mé zdroje říkají ne.
”Without a doubt.”	Bezpochyby.
”Reply hazy, try again.”	Odpověď nejasná – zkus to znovu.

"As I see it, yes."	Jak to vidím – ano.
"Stop shaking me so hard. It hurts."	Netřes se mnou tak tvrdě – bolí to.
"You have a strong right arm."	Máš silnou pravačku.
"Please wipe your hands before shaking me again."	Prosím utři si ruce, než se mnou budeš zase třást.
"Temporarily out of service."	Dočasně mimo službu.
"Closed by order of the RPG Board."	Uzavřeno z rozkazu rady RPG.
"Keep shaking me, and there'll be trouble."	Zkus se mnou zatřást ještě jednou a uvidíš!
"I'm getting sick."	Dělá se mi zle.
"I'm getting nauseous."	Je mi špatně od žaludku.
"Your hands are warm."	Máš teploučké ručky.

Odpovědi při Štěstí 9-10:

"Your score is 23 out of 100. You have quite a ways to go yet."	Tvé skóre je 23 ze 100. Ještě tě čeká dlouhá doba.
"Scotty Everts sighs a lot when he sees how many inventory items are in the game."	Scotty Everts se dost navzdychal, když viděl, kolik je ve hře předmětů.
"Go back and talk to Father Tully in New Reno after you have finished the game."	Promluv si po dohrání hry s otcem Tullym v New Renu.
"There is an Easter Egg somewhere in New Reno."	V New Renu můžeš najít velikonoční vajíčko.
"Stop shaking me so hard."	Netřes se mnou tak zhurta.
"Your LUCK is very high. Keep shaking me for clues!"	Tvé Štěstí je velmi vysoké. Třes se mnou pro další indicie.
"If you sell Bessie to the butchers in Modoc, you can set her free again."	Když v Modocu prodáš brahmínu Bessie fezníkovi, můžeš ji znovu osvobodit.
"Pay attention to what Cody says after you return Mr. Nixon to him in Vault City."	Všimni si co říká Cody ve VC poté co mu najdeš panenku pana Nixona.
"Feargus was against putting me in the game. He's a big meanie."	Feargus mě nechtěl nechat ve hře. Je to ošklivý chlapeček!
"With the feuding couple in Broken Hills, the wife really did throw the Cat's Paw in the trash."	Všimni si hádajícího se páru v Broken Hills – manželka opravdu vyhodila Kočičí pracku do odpadků.
"You need a high STR *and* END to have a chance of beating Frances in the arm-wrestling contest in Broken Hills."	Potřebuješ vysokou Sílu "i" odolnost, abys dokázal porazit Francise v páce.

Se Štěstím 9-10 se můžou objevit taky tyto odpovědi, které aktivují 3 lokace: Vault City, New Reno, a Golgotu.

"Look in the first floor men's bathroom toilet in the Mordino casino in New Reno."	Mrkni se na pánský záchod v prvním podlaží kasina Mordinů v New Renu.
"Somebody buried some cash beneath the cross labeled 'Trash' in Golgotha."	Někdo zakopal prachy pod křížem s nápisem Odpadky v Golgotě.
"To activate the terminal in front of the Vault in Vault City, enter Code 3PCF186."	Abys aktivoval terminál ve Vaultu VC, zadej kód 3PCF186.

Poté co koule zobrazí tyto hlášky, můžete si na záchodě vyzvednout pár granátů, ve Vault City získat stimpaky navíc a v Golgotě vykopat pár stováků. Děkuji Danu Spitzleymu za pomoc s programováním těchto setkání.

Na seznamu jedna hláška chybí – mailněte mi sem cavellone@blackisle.com která a v příštím updatu vás vyhlásím velkým vítězem.

Podle původního designu měla koule sloužit i jako vrhací zbraň a navíc zvyšovat pravděpodobnost náhodných setkání. Nakonec jsme to ale vypustili – bylo by to příliš mnoho funkcí

MENTĚOUŠI

Pro účely fan-fikce si klidně ment'áky používejte, ale pozor – jejich mutacemi vybuzené psychické síly by mohly způsobit konec světa dříve, než řeknete: *"Hele, voni mu svítějí oči!?"*



Každopádně ze čtyř psychoušů v Masterově brlohu Wiggum ovládal elektrokinetiku, Lucy telekinetiku a částečně fotokinetiku, Moore pyrokinetiku a Gideon přijímal telepatické signály (nebyl schopen tuto schopnost ovládat a potřeboval psychický nulifikátor k odblokování přichozích myšlenek) a kapku ovládal i fotokinetiku.

V Bibli Falloutu byli všichni ment'ouši vymícení z celého herního žánru, když se Katedrála vypařila v nukleárním ohni. Master patrně dokázal pomoci FEV podporovat vývoj psychických schopností, ale většina experimentů byla neúspěšná (končila šílenstvím) nebo posloužila k vytvoření Chodby Hnusu.

O FRANKU HERRIGANOVÍ

Mrkl jsem se na Frankieho s jeho tatíčkem Mattem Nortonem (hlavním designérem F2) a tady je výsledek:

1. Je to nový model supermutanta - větší, silnější a rychlejší než ostatní supermutanti. Je jako nový, lepší a ještě lepší Jar! Nádobí je krásně čisté a domorodé vesnice díky němu vyhlazené jak Lidice!
2. Nejen, že byl nakažen běžným FEV - navíc mu ještě vstříkovali dávky nového, zmutovaného FEV, aby se z něj stal ještě zbedněnější svalovec.
3. Nedokáže přežít mimo své brnění. Injekční systém uvnitř zbroje jej neustále zásobuje drogami a stabilizanty organismu. Nechce se ti na hajzl Franku? Áá, promiň - já zapoměl, že si nemůžeš sundat kalhoty brnění, jinak bys chcíp! CHA!
4. Jméno Frank Herrigan je také narážka na film Clinty Eastwooda "In the Line of Fire".

5. Frank je tajný agent Chemických jednotek, o kterém mluví enklávský důstojník jako o chlápkoví, na kterém se dělaly pokusy.

O PÁRAČÍCH

MLUVÍCÍ PÁRAČI

Mimochodem - mluvící párači byli koncem Falloutu 2 zničeni! Goris a Xarn se neprošukali do nové vývojové větve. Kaput! Hnijte v míru! Abych řekl pravdu, tak podle mě všechna zmutovaná zvířata s darem řeči pochočila přesně v závěrečné minutě F2. Nějaká poslední slova, mluvící zvířeno? Myslel jsem si, že ne!

HISTORIE PÁRAČŮ

A nyní pro všechny šuka...erhm...milovníky páračů a také milovníky Fallout:Tactics (pozn. překl: nehlaste se všichni...tři?)... Věděli jste, že původně měli všichni párači srst? A víte podle čeho byli navrženi? A ne - nemyslím Stínové spáry z Wastelandu. Čekajte na další update s šokujícím odhalením a úžasnými screenshoty! Uvidíte temnou stranu herního vývojářství v tom nejhorším světle!

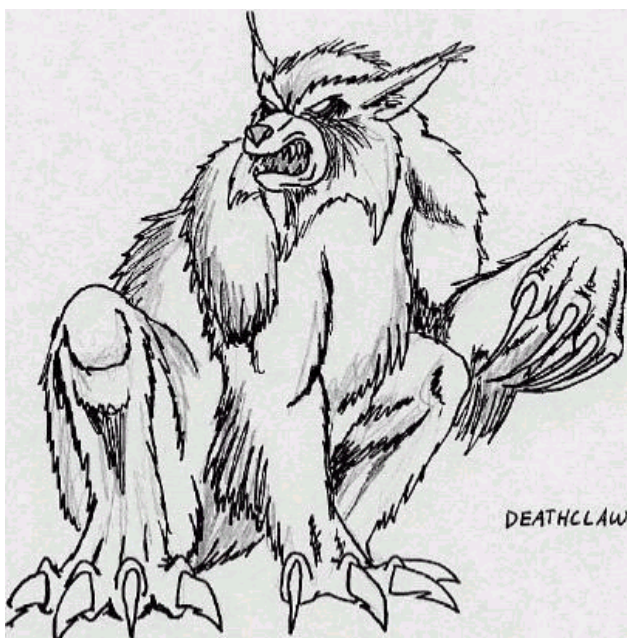
Ačkoli se to může zdát divné, chlupatí párači z Fo:T jsou vlastně blíže původní představě o těchto monstrech, než jejich podoba z F1 a 2. Asi nějaké kolektivní podvědomí nebo se prostě díky srsti lépe rozeznávají v multiplayerových řežích – nevím...

Každopádně párači jsou určitou poctou stínovým spárům (shadowclaws) ze hry Wasteland. Ti číhají na hráče v dolech poblíž základny Rangerů. Jsou to děsně drsné a hrůzostrašné potvory, které vám při noční hře můžou zařídit bleskové promočení kalhot.

Podle původního konceptu Scotta Cambella (který se spolu s ostatními podílel na tvorbě příběhu F1 a navrhl i mnoho důležitých NPC) vypadali párači asi takhle:

Což se dost liší od jejich současného pojetí. Ovšem vznik páračů ve F1 provází ještě mnohem temnější a spletitější příběh. Špinavý, zvrácený příběh, držený pod pokličkou příliš dlouho. Ale nyní... nyní musí být vyřčena pravda. Kdysi, kdesi někoho napadlo, že bojová hra z prostředí Forgotten Realms (BG1, 2, IWD, NWN atd...) by mohl být celkem dobrý nápad. Nakonec z tohoto nápadu ale sešlo. Nicméně už bylo uděláno mnoho hliněných modelů postav – dílo Scotta Rodenheizera, který se podílel i na mluvících hlavách F2.

Pakliže náhodou vlastníte knihu Manuál Monster druhé edice AD&D, snad narazíte na obrázek potvory, která jakoby z oka vypadla původnímu návrhu párače. Pak po čase potřeboval Fallout nějakého drsného zkurvysyna a tenhle návrh byl po ruce



OSUDY POSTAV Z FALLOUTU 2

SKYNET:

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.

GORIS:

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.

K-9:

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".

XARN (inteligentní párač 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

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

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

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 Dwellerů – 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...”

DR. CURLING (vědec, který vypustil do ventilačního systému Enklávy modifikovaný F.E.V.)

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 vylétla do vzduchu?)

SERŽANT GRANIT a jeho skupina (vojáci Enklávy, kteří vám pomohli zapíchnout Horigana)

On a jeho grupa naskákali do tankeru s vámi, sledovali ohňostroje 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)

PERLY RONA PERLMANA

Hrabal jsem se v hláškách k F2 a narazil přitom na kecy, které měl původně namluvit při smrti hráče R. Perlman. Nakonec z toho sešlo, ale tady jsou:

Smrt'ákovy hlášky – F2

1. Smrt 1

- Odpočívej v pokoji, Vyvolený.
- Obrátil ses v prach.
- Pustina si vyžádala tvůj život. Z Arroya vyrazilo ještě několik hledačů G.E.C.K.u, ale smrt si je brzy našla a vesnice je následovala.
- Zemřel jsi. Tvá vesnice je ztracena – odsouzena k smrti vyhladověním.
- Zemřel jsi. Nezvládl pro svou vesnici najít G.E.C.K.
- Zemřel jsi. Nikdy se nedozvíš, co se stalo s tvou unesenou vesnicí.
- Zemřel jsi... stejně jako zbytek lidí na celé zemi. Enkláva úspěšně vypustila FEV do atmosféry.
- Tvá smrt zničila naději na přežití zbytku světa. Enkláva úspěšně vypustila FEV do atmosféry. Miliony lidí zemřely a svět se opět ponořil do ticha.
- Bojoval jsi statečně, ale neúspěšně. Enkláva triumfuje a již brzy vymře celá planeta.

2. Smrtící vtípky

- Jsi mrtvý. Zase.
- Jsi tuhej jako nikdo druhý.
- Čas nahrát poslední pozici.

- Doufám, že sis sejnul hru, páč jsi mrtej.
- Prohlídni si obrázek své mrtvolky. Nic hezkého, co?
- Chlapče, ti jsi tupej. A mrtvej.
- Ha ha ha ha ha. Seš mrtvej, troubo!
- Seš tuhej. Možná bys měl začít novou hru s jinou postavou. Nějak se mi nezdá, jak sis rozdělil body.

SOCIOLOGIE SVĚTA FALLOUTU

Domorodci

David Camacho přispěl s menším sociologickým komentářem, vysvětlujícím tak náhlé objevení primitivních/domorodých společností ve světě po nukleárním holokaustu. O tomto problému zde již byla řeč v updatu z července 2002. Takže: Ve světě existuje mnoho příkladů takového zpřimitivnění původně kultivovaných společností. Třeba v Hondurasu žije kmen Miskito, který odvozuje svůj původ od Anglických trosečníků. Mluví zpotvořenou angličtinou a jinak žije způsobem obvyklým pro podobné lovecko-rybářské kmeny v tomto regionu. V Amazonii pak žijí zbytky populace německých osadníků, mluvících velice zkomolenou němčinou. Z hraní Falloutu jsem si odnesl dojem, že Vault Dweller při svých toukách pustinou narazil na tlupu již před delší dobou "zdivočelých" domorodců, kteří snad ani nikdy neobývali Vaulty a jejich předci prostě nějakým způsobem přežívali v pustině. Mimochodem, nevím, zda jde o náhodu, ale v Kalifornii existuje město s názvem Mariposa.

Něco k víře. Existuje nějaká všeobecně uznávaná ideologie/náboženství? Předpokládám, že by byla monoteistická. Mohlo by to objasnit něco z Hakuninových blábolu (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 církvíček. 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 většinu 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 padeátých 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.

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.


STATISTIKY SPOLUBOJOVNÍKŮ FALLOUTU 2

CASSIDY




Stupeň:	1.	2.	3.	4.
Síla:	6	6	6	6
Vnímání:	7	7	8	8
Odolnost:	4	4	4	4
Charisma:	5	5	5	5
Intelligence:	4	4	4	4
Obratnost:	6	6	7	7
Štěstí:	9	9	9	9
Hit Body:	92	104	116	128
Nosnost:	175	175	175	175
Třída zbroje:	6	6	7	7
Šance na krit. zásah:	21%	26%	31%	36%

(design Chris Avellone) Je to jen čtyřstupňový charakter – je už starý a sedřený, a tak nemá moc prostoru pro vývoj. Jeho specialitou jsou malé zbraně...a ještě malý typ – padají z něj odlišné hlášky v závislosti na chemikáliích, kterou mu dáte.


GORIS 	Stupeň:	1.	2.	3.	4.	5.	6.
	Síla:	8	8	9	9	9	10
	Vnímání:	9	9	9	9	9	9
	Odolnost:	7	8	8	9	9	10
	Charisma:	4	4	4	4	4	4
	Intelligence:	5	6	6	7	7	8
	Obratnost:	8	8	9	9	9	10
	Štěstí:	6	6	6	7	7	7
	Hit Body:	134	145	155	166	175	187
	Nosnost:	225	225	250	250	250	275
	Třída	28	28	29	34	34	35
	zbroje:						
	Ruč.	1-30	1-32	1-38	1-41	1-43	1-47
	Poškození:						

Designovaný Johnem Deilym – 6 stupňů vývoje. Skill: Boj beze zbraně.

LENNY 	Stupeň:	1.	2.	3.
	Síla:	4	4	4
	Vnímání:	6	6	7
	Odolnost:	5	6	6
	Charisma:	3	4	5
	Intelligence:	7	7	7
	Obratnost:	5	5	5
	Štěstí:	5	5	6
	Hit Body:	154	181	206
	Nosnost:	125	125	125
	Třída zbroje:	5	5	5
	Ruč.	1-3	1-3	1-3

poškození:

Byl navržený hlavním designérem F2 Mattem Nortonem. Lenny je vlastně stařec a tak nemá moc místa pro vývoj. Má tedy jen 3 stupně. Jeho primárním skilem je doktor.

MYRON 	Stupeň:	1.	2.	3.	4.
	Síla:	4	4	4	4
	Vnímání:	6	6	7	7
	Odolnost:	4	4	4	4
	Charisma:	4	4	4	4
	Intelligence:	8	8	9	9
	Obratnost:	4	5	5	6
	Štěstí:	6	7	7	7
	Hit Body:	77	92	107	122
	Nosnost:	125	125	125	125
	Třída zbroje:	4	5	5	6
	Šance na krit. zásah:	6%	7%	7%	7%

(design Chris Avellone) Je to jen čtyřúrovňový charakter, protože si myslí, že sežral všechnu moudrost světa a nemá se už co naučit. Jeho specialita je věda. Obvykle skončí jako bezduchá slupka někde v rohu, protože jeho mozek bývá implantován do robobrainu.

PARIAH

Stupeň:	1.
Síla:	1
Vnímání:	2
Odolnost:	1
Charisma:	1
Intelligence:	1
Obratnost:	5
Štěstí:	1
Hit Body:	750
Nosnost:	50
Třída zbroje:	25
Ruč.	1-3
Poškození:	

Nepovedlo se mi zjistit vývojové statistiky tohoto čokla, ale mám tu aspoň jeho S.P.E.C.I.A.L

SULIK

Stupeň:	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Síla:	7	7	7	7	8	8
Vnímání:	7	7	7	7	7	7
Odolnost:	8	8	8	8	8	9
Charisma:	8	8	8	8	8	8
Intelligence:	7	7	7	7	7	7
Obratnost:	7	7	7	7	7	7
Štěstí:	6	6	6	7	7	8
Hit Body:	93	103	113	123	134	146
Nosnost:	200	200	200	200	225	225
Třída zbroje:	7	7	7	7	7	7
Ruč.	1-10	1-11	1-12	1-13	1-15	1-16
Poškození:						

Designovaný Mattem Nortonem - má 6 stupňů vývoje. Jeho specialitou jsou chladné zbraně.

VIC

Stupeň:	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Síla:	5	5	5	6	7	7
Vnímání:	6	7	7	7	8	8
Odolnost:	4	4	5	5	5	5
Charisma:	6	6	6	6	6	5
Intelligence:	7	8	8	8	8	8
Obratnost:	6	6	6	7	7	8
Štěstí:	5	5	6	6	7	8
Hit Body:	78	78	102	111	117	132
Nosnost:	175	150	150	175	200	200
Třída zbroje:	6	6	6	7	7	8
Šance na krit. zásah:	7%	9%	12%	16%	19%	22%

(design Dave Hendee) Šestiúrovňový charakter, jehož specialitou jsou opravy.

ZA SCÉNOU

Jestli vás někdy zajímalo, kdo stál za mluvenými dialogy ve F1 a 2, pak vězte, že to byl Mark O' Green – bývalý vedoucí Dragonplay divize Interplay (původní Dungeon & Dragons divize, než vzniklo Black Isle). Se slovíčky to vždycky uměl.

KONEC