

БИБЛИЯ FALLOUT

(ЧАСТИ 0 - 9)

Дип-Бой
2000

- STATUS
- AUTOMAPS
- ARCHIVES
- CLOSE

05 ДЕК 2161 0721



СОДЕРЖАНИЕ

БИБЛИЯ FALLOUT: ГЛАВА НОЛЬ (1-2-3).....	3
ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT (4)	29
ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT (5)	43
ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT (6)	77
ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT (7)	129
ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT (8)	142
ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT (9)	189

Собрал все воедино и оформил **Alex_DzH**. В качестве исходников взяты переводы с сайта **www.wasteland.ag.ru**. Формат текста приведен (по возможности) к формату англоязычных выпусков Библии. Не обошлось без мелких правок перевода и редакторской работы. Приятного чтения!

БИБЛИЯ FALLOUT: ГЛАВА НОЛЬ

ЯНВАРЬ 15^{0Е} - ФЕВРАЛЬ 25^{0Е} 2002



ВВЕДЕНИЕ: ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ BLACK ISLE STUDIOS

Это «обновление» Библии Fallout фактически является компиляцией трех предыдущих обновлений, размещенных на фанатских сайтах по Fallout до 25-ого февраля. Мы не пытаемся запутать вас, всего лишь собираем информацию воедино. Если хотите, это «Обновление 0». Если до этого вы уже видели предыдущие обновления, то этот документ не представит вам ничего нового.

Возможно, это первое обновление Библии Fallout, которое вы можете увидеть на сайте Black Isle Studios, но, мы надеемся, что не последнее. Тем, кто не видел ее раньше, стоит узнать, что Библия Fallout – это коллекция всех исходных материалов и пояснений к Fallout 1 и Fallout 2, собранная в один документ для того, чтобы фанаты могли с ней ознакомиться. Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на Cavellone@blackisle.com и я посмотрю, что я смогу сделать. Я не могу пообещать, что я отвечу на ваши письма немедленно, но я однозначно займусь этим, как только смогу – обычно это происходит на выходных.

В любом случае, мы надеемся, что теперь эти обновления будут появляться дважды в месяц (по понедельникам) на сайте Black Isle Studios, однако вскоре после их появления вы сможете найти их на любом из фанатских сайтов по Fallout. Следующее обновление произойдет в понедельник, 11-го марта, если не случится ничего непредвиденного.

Спасибо за поддержку Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle

НЕОБХОДИМЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

1. Информация, приведенная здесь, довольно неточна и требует значительного пересмотра, но в определенный момент я захотел, чтобы вы получили доступ к основной общедоступной информации, чтобы вы могли прийти к некоторым любопытным идеям.

В идеале, информация, содержащаяся в данных обновлениях, будет пересматриваться в соответствии с вашими комментариями и по возможности – с полученными из самой игры сведениями, так как многие люди, сводящие эту документацию воедино (я и другие), не имеют и малой толики тех знаний о внутренностях игры, которой обладают некоторые фанаты. Вполне могут быть найдены ошибки и несоответствия. Если это произойдет, мы приложим все силы к их исправлению.

2. Я получаю все письма, касающиеся Библии, и читаю их все, и, даже, если у меня нет времени на то, чтобы ответить на каждое (особая благодарность Jason`у Mical`у – я все еще не прочел его PnP до конца), пожалуйста, продолжайте присылать дополнительные вопросы. Я хочу знать все о том, что хотите знать вы.

3. Некоторые сведения, которые вы увидите в Библии, не являются исчерпывающими. Причина этого заключается в том, что, если мы когда-либо будем делать продолжение Fallout, то не хотели бы ставить Black Isle в трудное положение – у них должно остаться пространство для творчества... или же средство для спасения от дотошных фанатов. Поэтому простите нас за недосказанность. Просто считайте их дополнительным ресурсом для сюжетов фанатского творчества.

4. Информация, содержащаяся в этом документе, может разрушить неожиданность многих моментов в Fallout 1 и 2, поэтому читатели должны отдавать себе отчет, что в приведенной ниже информации очень много спойлеров.

5. Также я хотел бы сказать о том, что, если у вас есть сведения о любой книге или фильме, содержащих интересный материал, имеющий косвенное отношение к Fallout genre, то не стесняйтесь прислать их мне. Напомню мой контактный адрес:

Cavellone@blackisle.com

Я могу не отвечать на каждое письмо, которое вы присылаете, но гарантирую, что читаю их все и пытаюсь отвечать по мере возможности.

6. К вышесказанному я могу добавить ваши мысли о музыке в стиле пятидесятых... мы играем в Fallout Pen and Paper на работе, и мне очень нужно музыкальное сопровождение.

7. Предложения о включении определенных материалов в Библию, вопросы о событиях в Fallout и мысли о хороших вспомогательных источниках информации очень приветствуются. Но я не могу давать советы или прохождения игры, осуществлять техническую поддержку, отвечать на вопросы за пределами Fallout 1 или 2, а также читать фанатские рассказы или другие созданные фанатами материалы для Fallout.

8. Все эти обновления однажды будут собраны в один огромный документ – то, что вы читаете сейчас – всего лишь один из его многих черновиков, которые вы увидите.

9. Если вы хотите удовлетворить свою тягу к Fallout, и у вас есть несколько единомышленников и набор кубиков, то я сильно рекомендую вам посетить сайт Jason`а Mical`а о настольной ролевой игре по Fallout:

<http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>

Не дайте веб-адресу обмануть вас, Jason – милый парень.

10. Все рисунки PIP Boy в документе принадлежат перу художника Brian Menze из BIS, который работал над Fallout 1, Fallout 2, Torment, TORN, Icewind Dale, Heart of Winter, и теперь работает над Icewind Dale 2.

11. Предупреждение для переводчиков: нижеследующая информация может изменяться в зависимости от отзывов читателей, поэтому возможно вам стоит подождать выхода следующего обновления, чтобы быть уверенными, что информация обрела свой окончательный вид.

Спасибо за поддержку Fallout,

Chris Avellone из Black Isle Studios

ОТВЕТЬТЕ МНЕ НА ЭТИ ТРИ ВОПРОСА

Вот три огромных вопроса Sean McGrorey:

1. Почему так много мертвяков покинуло Некрополис между Fallout 1 и 2 ради того, чтобы поселиться в Броукен Хиллс и Гeko? Теперь Некрополис пустует? К тому же, почему Гарольд присоединился к мертвякам? Я помню, что он говорил, что он не мертвяк; если спросить его о мертвяках при помощи опции «спросить о...», то он называет мертвяков «они».

Ответ:

- Мертвяки все имеют человеческую потребность в развитии и перемене мест – за 80+ лет, прошедших между Fallout 1 и 2, мертвяки распространились из Некрополиса во всех направлениях... а некоторые покинули его еще до событий Fallout 1.
- Некрополис не пустует; мертвяки все еще живут в нем, хотя Сет больше не их лидер. Точно не известно, жив он или мертв.
- Гарольд присоединился к мертвякам в Fallout 2, потому что он из той породы людей, которые любят помогать другим людям – когда он увидел группу, пытающуюся пересечь Пустоши, он присоединился к ним и постарался сделать их жизнь лучше.

Какое бы ключевое событие в мире Fallout не происходило, Гарольд всегда оказывался в его эпицентре, помогая миру двигаться дальше и делая его лучше. Кажется, что он просто старый зануда, но у него доброе сердце.

- Гарольд не мертвяк, но он и не мутант. Что произошло с ним на территории военной базы во время их проникновения на нее вместе с Фрэнсином, Марком и Ричардом Греем – неизвестно, но наиболее вероятно, что его организм взаимодействовал с вирусом FEV и изменился. После атаки он очнулся где-то в Пустошах... уже измененным.

2. На самом ли деле FEV вызывает бесплодие? В Fallout 1 кажется, что ответ был однозначно положительным, об этом можно было узнать от Закса и Ври. Но в Fallout 2 после посещения Маркусом Кошачьей Лапки, он говорит «Надеюсь, она не забеременеет» и добавляет, что FEV не делает мутантов стерильными, а лишь отнимает способность к размножению на несколько лет. К тому же Когти Смерти из Убежища 13 тоже заражены FEV, но сохраняют способность к продолжению рода. Так вызывает FEV бесплодие, или нет?

Ответ:

- FEV вызывает бесплодие у некоторых существ. FEV вызывает у супер-мутантов и мертвяков бесплодие – комментарий Маркуса в Нью-Рено – всего лишь шутка (как я считаю, весьма неуместная). У других существ FEV не вызывает бесплодия – напротив, он может даже уменьшить длительность их цикла воспроизводства (в сочетании с другими побочными эффектами). Известные виды существ, способных размножаться после воздействия FEV, включают большинство видов крыс, богомоллов, радскорпионов и Когтей Смерти. Это лишь частичный список.

- Когти Смерти в V13 были особенными; как часть экспериментов Анклава, они выводились в качестве боевых единиц. Не рассчитывалось, что они будут способны размножаться, но во время Fallout 2 они пытаются это делать. Очень вероятно, что ученые Анклава не хотели, чтобы Когти Смерти могли самостоятельно размножаться, из-за боязни потерять над ними контроль, но они могли ошибиться при проведении генетических экспериментов и неудачно блокировать данную возможность.
- Ванаминго – результат эксперимента с вирусом FEV, но они становятся бесплодными. Они не инопланетяне, по слухам, они были созданы, как основанное на FEV оружие для использования в военных целях против других стран... но смогли убежать. Они способны жить очень долго, но во время Fallout 2 они уже при смерти. Они встречались только в районе F2 и нигде больше.
Яйца, которые вы видели в Fallout 2 – последнее поколение Ваннаминго, существовавших в Пустошах; молодые Ванаминго в F2 умерли бы через пять лет, их родители – за несколько лет до этого – внутренние генетические часы просто остановили бы свой ход, и все они упали бы замертво. Ванаминго – тупиковая ветвь мутации, которая имело право на жизнь в пределах своей эпохи, но эта эпоха прошла.

Последние известные Ванаминго были вычищены из «Великой Шахты Ванаминго» в Реддинге странствующим дикарем. Матка была убита, и последние оставшиеся яйца расколоты, а их останки были обследованы местными учеными и врачами, пришедшими к описанному выше выводу.

Ванаминго не были инопланетянами – они были удивительной мутировавшей или генетически созданной боевой машиной, способной жить только в самых темных и холодных уголках Пустошей.

Возможно, что они были старым экспериментом Анклава (или даже довоенным экспериментом), и, если это правда, то весьма вероятно, что их генетический/биологический таймер, отмеряющий жизнь их роду, был создан намеренно для предотвращения их размножения.

В конце концов, я считаю, что выбор за вами. Если вы хотите, чтобы они остались в живых для участия в ваших фанатских рассказах или настольных ролевых играх, или же из других соображений, то вы можете объявить, что некоторые из них выжили, так как их генетические часы каким-то образом остановились. Однако во вселенной Black Isle эти «маленькие жучки» уже мертвы, а их облученные тела усеивают полы старых заброшенных шахт по всей Северной Калифорнии, где они издают приятный хруст, когда вы наступаете на них.

3. Радскорпионы – это продукт вируса FEV? Когда вы говорите с доктором Разло в Шейди Сэндс, он сообщает о том, что когда-то они были Американскими Императорскими Скорпионами, но он не имеет представления о том, что так изменило их, так как одна лишь радиация не могла сделать этого. Что можно сказать о других существах Пустошей с этой точки зрения? Какие из них мутировали из-за FEV, а какие – нет? Возможно, в бестиарии у каждого существа следует указать степень заражения FEV.

Ответ:

- Радскорпионы – результат комбинации радиации и вируса FEV, и Разло в Шейди Сэндс прав – они были Императорскими Скорпионами, которые выросли... большими.
- Зараженные FEV существа – это практически все, которых вы встречали в F1 и F2:

Богомолы.
Большинство видов крыс.
Ящерицы Гекко.

Брамины.
Скорпионы.
Муравьи.

Многочисленные растения, включая Венерину Мухоловку.

По слухам, воздействие распространялось и на собак, но подтверждения этому нет, поэтому это всего лишь слух. Естественно, кентавры – это мешанина из людей, собак и других существ... но, хм, кто знает, как произошла эта мутация. Грей мог создать их в одной из его лабораторий.

- Существа, не мутировавшие из-за FEV, возможно, не пережили войну, за исключением, вероятно, тараканов... и, возможно, обычных муравьев, хотя есть и измененная FEV версия этого вида.
- Никто не знает, откуда в Городе-Убежище раздаются птичьи голоса.
- Я попытаюсь включить рейтинг зараженности FEV в одно из будущих дополнений, так же, как и других существ, которых вы не видели ни в F1, ни в F2. Наиболее вероятно, что подверглось воздействию большинство насекомых (они размножаются быстрее остальных, и их мутации оказываются очевидными быстрее из-за частой смены поколений), возможно – жуки, некоторые пауки, тараканы и некоторые другие существа.

ЕЩЕ ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ

Сейчас мы ответим на вопросы Michael Ward:

Я прочитал Библию, выложенную в сети. Единственное, с чем я не согласен во вселенной Fallout, это то, что убежища были всего лишь составной частью «социальных экспериментов». Даже учитывая, что Анклав – полные сукины дети, то зачем им преднамеренно смотреть на то, как граждане их родной страны умирают, в то время как Убежища были хорошим шансом для спасения общества. Я думаю, что много людей погибло из-за того, что Убежища просто не работали. Так, в FOT был терминал, говоривший, что деньги были потрачены не на наиболее важные нужды, а на организацию подземных охотничьих угодий или чего-то подобного. Эксперименты – это уже слишком, и коррупция значительно правдоподобнее. В любом случае, я думаю так. И Fallout 3 – он возможен или нет?

Michael

Ответ: Эксперименты над Убежищами были идеей Tim'a Cain'a, и, по правде говоря, я не знаю того, что стоит за этой задумкой, но могу предложить некоторые рассуждения.

Во-первых, они оказались довольно пугающими, а все мы знаем, что разработчики любят экспериментировать с включением в свои игры всех видов безумного дерьма и создавать кашу в головах игроков. Возможно, что в этот момент Tim как раз посмотрел один из эпизодов X-Files, и его подсознание было поглощено теориями заговора. Вы верно подметили, что эксперименты – это уже слишком. Это наша вина.

Во-вторых, временем и событиями Fallout 2 доказано, что Анклав состоял не из последовательных рационалистов. Скорее они придерживались параноидальных взглядов и считали себя выше прочих жителей вселенной Fallout.

В-третьих, федеральное правительство (или та его часть, которая была ответственна за это – и не обязательно ею был Анклав) могло не считать Убежища лучшим шансом для выживания общества. Правительство могло считать *самих себя* лучшими кандидатами на возрождение мира, и успело прикрыть свои задницы от ужасов ядерной или биологической войны, переселившись в удаленные районы страны или мира, а не обязательно в Убежища. Очевидно, Анклав не предпринимал особенных усилий по поиску других Убежищ и использованию их жителей в восстановлении цивилизации.

В-четвертых, многие люди умерли из-за того, что Убежища не работали. Некоторых ожидала худшая судьба.

В любом случае, возможно, что даже члены Анклава не могут ответить на вопрос о том, кто создал Убежища и какими причинами они руководствовались, так как ответственные за это люди давно ушли в мир иной, а подавляющая часть документов погибла в ходе войны в 2077-ом. Президент Ричардсон был знаком с предназначением Убежищ, но он не видел в них ничего большего, чем пробирки с консервированными людьми, над которыми он мог проводить опыты.

ГЛОССАРИЙ

«Vault-Тес» пишется по-разному в *Fallout 1* и *Fallout 2*. Правильная версия – "Vault-Тес."

ЗА КАДРОМ

Человек, чей голос звучит за кадром в *Fallout 1* и *Fallout 2* – это Mark O' Green, бывший глава отделения Interplay по Dragonplay (нашего старого отделения по D&D, до того, как оно превратилось в Black Isle). Он хорошо ладит со словами.

СИСТЕМА УБЕЖИЩ

Подразумевалось, что, когда игрок прочтет записи в Убежище 8 в *Fallout 2*, он может найти засекреченный файл (открывающийся при успешной проверке навыка Наука), в котором объясняется, что Убежище 8 было «управляющим Убежищем», которое должно было быть заселено 1000 человек, и открыться вовремя. Этот файл должен был приоткрыть завесу тайны над истинным предназначением Убежищ.

Было задумано, что игрок применит навык Наука на центральный компьютер Убежища 13 для того, чтобы узнать его историю, открыть участие Смотрителя в изгнании Выходца из Убежища и, что должно было быть еще более шокирующим, истинное назначение Убежищ. Смотритель был в курсе того, что настоящее назначение Убежищ – социальный эксперимент огромного масштаба, и он изгнал Выходца из Убежища из-за того, что тот мог разрушить эксперимент... или открыть его сущность. Естественно, сам Смотритель вскоре после этого вызвал проблемы – вот что говорит об этом Мартин Фробишер, лидер Убежища 13 в *Fallout 2*:

«У нас был Смотритель много лет назад, но он совершил плохой поступок, и многие люди покинули Убежище. Я уверен, что все они погибли в Пустошах. За это преступление он был смещен и приговорен к смерти. С тех пор мы не используем этот титул».

Однако Мартин не видел казни Смотрителя... его информация взята из записей Убежища 13, сделанных его предками.

На самом деле Убежища никогда не предназначались для спасения населения Соединенных Штатов. К 2077 году оно превышало 400 миллионов, т.е. требовалось бы 400000 Убежищ, подобных Убежищу 13, а Vault-Тес получило подряд только на 122 подобных Убежища. Настоящая причина развертывания Убежищ заключалась в изучении реакции заранее отобранных представителей разных слоев общества на стресс, порождаемый изоляцией. В следующей таблице есть пояснения о некоторых дополнительных условиях, примененных к конкретным Убежищам.

Убежище 8	Контрольное (проверочное) Убежище, которое должно было открыться и начать восстановление цивилизации через 10 лет. Результат – Город-Убежище. К сожалению.
Убежище 12	Для изучения воздействия радиации на человеческий организм двери этого Убежища было невозможно закрыть. Это было Убежище в Некрополисе... в результате появились мертвяки.
Убежище 13	Должно было оставаться закрытым в течение 200 лет для изучения влияния продолжительного изоляционизма, однако сломавшийся водный чип заставил Смотрителя импровизировать и использовать Выходца из Убежища для разрешения кризиса. Последующее изучение записей в Убежище 13 Анклавом навело его на их так и не осуществившийся план завершения войны.

Убежище 15	Должно было оставаться закрытым в течение 50 лет и включало людей с радикально различающимися идеологическими взглядами. Судя по тому, что можно было услышать от Арадеша в Fallout 1, его стиль речи в некоторой мере подвержен влиянию различных культур.
Убежище 27	Это Убежище было значительно перенаселено. В него вошли 2000 человек, что в два раза превышало расчетную емкость. Местоположение этого Убежища неизвестно.
Убежище 29	Ни один из вошедших в это Убежище не был старше 15 лет. Родители были распределены по другим Убежищам. Видимо, Гарольд родом из этого Убежища.
Убежище 34	Оружейная комната была переполнена оружием и боеприпасами и не снабжена запорным устройством на двери.
Убежище 36	Синтезаторы еды были способны производить только водянистую кашу.
Убежище 42	Не было ламп освещения мощнее 40 Ватт.
Убежище 53	Большая часть оборудования должна была прийти в негодность в течение нескольких месяцев. Оно было ремонтпригодно, но постоянные поломки должны были еще больше усиливать стресс обитателей.
Убежище 55	Все развлекательные записи были удалены.
Убежище 56	Все развлекательные записи были удалены, кроме фильмов с участием довольно посредственного комика. Социологи предсказывали, что падение этого Убежища наступит раньше, чем Убежища 55.
Убежище 68	На тысячу вошедших приходилась только одна женщина.
Убежище 69	На тысячу вошедших приходился только один мужчина.
Убежище 70	Механизмы по производству одежды должны были выйти из строя через 6 месяцев.
Убежище 106	Через 10 дней после запечатывания двери в систему вентиляции были выпущены психотропные препараты.

По слухам, всего существовало 122 различных экспериментальных «Убежища». Официальными источниками описаны только указанные в данной таблице, поэтому всегда есть большое поле для творчества Мастера.

ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ

Вот еще несколько вопросов от Albert:

1. Вот вопрос, на который все хотели бы получить ответ. Почему Линетт – такая сука? Она «торчит» на джете? С ней плохо обращались в детстве? У нее было несколько неудачных романтических увлечений, которые плохо кончились и превратили ее в деспотичного циника? Или она просто ведет себя как типичный житель Города-Убежища? - Albert.

Ответ: Да, Линетт – сука, если вы не Гражданин. Как глава Города-Убежища, она воплощает максимум высокомерия и чувства превосходства, которым обладает сам Город-Убежище (черты, присущие не всем гражданам, МакКлюр и другие являются доказательством этого). Более того, я подозреваю, что она была сделана чернокожим персонажем, чтобы подчеркнуть ее лицемерное отношение к рабству. Но я считаю, что вы должны спросить ответственных за это дизайнеров – Mark O'Green и я писали диалоги для Линетт, но, как мне кажется, мы работали над более старой версией, чем то, что писал Jason Anderson.

Говоря о том, почему Линетт сука... хорошо, она, по складу души – управленец и эффективный экономист, и в жизни пользуется именно этими качествами. Ее не обижали, не истязали и не извращали, когда она была молодой – просто в возрасте около шести или семи лет в ее голове закрепился комплекс привилегированности и превосходства, и она никогда не станет прежней. Она всегда знала, что станет лидером Граждан Убежища 8, и эта уверенность обеспечила ей успех.

Она была лидером Города-Убежища в течение многих, многих лет, и видела самое худшее, что может встретиться в Пустоши. Но вместо того, чтобы предложить сочувствие заблудшим душам, пришедшим в Город-Убежище за защитой, она просто стала смотреть на «внешних» как на недостаточно сильных или умных, чтобы достичь того, чего добился Город-Убежище. Она старается много и упорно работать, и считает *свое* время очень ценным, поэтому она так

нетерпима к не имеющему веской причины общению (например, если дело не касается политики, то она допоздна засиживается в офисе) или к вваливающимся в ее кабинет и тратящим ее время людям.

Считается, что у Линетт не было положительных романтических отношений до ее гипотетического замужества с Вестином из НКР в конце Fallout 2. Она имело мало времени на что-то, кроме работы, и фокусировалась на ней – кто угодно, отвлекающий ее от работы или принятия решений вопросом, должен быть готов к тому, что она воспримет это как худшее из возможных оскорблений.

Линетт использует любую негативную ситуацию с участием «внешних» для усиления своего мировоззрения, и отрицает или игнорирует любые положительные аспекты - она упряма и следует своей линии. Факт того, что она (и Город-Убежище) живут экологически благополучно (чего добились при помощи GECK), привел к тому, что они перенесли меньше страданий по сравнению с другими сообществами, однако она просто не учитывает этот фактор. Она верит в то, что Город-Убежище и его Граждане выжили и процветают потому, что они превосходящая остальных порода людей – более умные, духовные и ответственные, чем человеческий мусор из Пустошей.

Еще три вопроса от Deadlus:

2. Военная база – часть Анклава или чего-то подобного? - Deadlus

Неизвестно. Военная база Марипоза была создана для проведения экспериментов с FEV над людьми, и, учитывая природу «добровольцев» (военнопленных, мозги которых не были помещены в роботов) и полное отсутствие этики в процедурах эксперимента, то, возможно, что Анклав хотел как-то воспользоваться этими экспериментами. Однако в записях внутри Марипозы, иначе известной как Военная База, нет никакого прямого упоминания об организации, называемой «Анклав», и Полковник Спиндэл, командующий армейским персоналом базы, никогда не проявлял лояльности Анклаву... так же, как и ведущий ученый Андерсон в последние минуты своей жизни, до того, как Максон прострелил ему череп.

Однако существование Военной Базы Марипоза *было* упомянуто в записях Анклава, что позволило Анклаву найти ее и начать раскопки, поэтому возможно, что некоторые элементы довоенного Анклава приложили руки к тем ужасам, которые происходили на Марипозе. Они вели раскопки довольно долго, но забросили их после того, как получили несколько образцов FEV... и заметили высокое число мутаций среди рабов и некоторых солдат, включая Фрэнка Хорригана.

3. Босс в F1 (Ричард Грей или кто-то еще) обитал в Убежище. В каком? - Deadlus

Родное Убежище «Грея» (настоящая фамилия – Моро) до его мутации в Повелителя – это Убежище 8, а Убежище, в котором вы находите его в Fallout 1, было тестовым/демонстрационным Убежищем, созданным Vault-Тес и не имеющим номера.

Переадресую этот вопрос знающему человеку:

Saint_Proverbius: Какой номер имела база Повелителя?

Chris Taylor: Повелитель обитал в частном Убежище Vault-Тес. Это была демонстрационная модель, созданная для инспекции федерального правительства, а заодно оно было расположено очень близко к штаб-квартире Vault-Тес.

4. Получается, что Ричард Грей, а не главный персонаж FO1, был первым Выходцем из Убежища. Почему он это сделал??? - Deadlus

По словам Линетт из *Fallout 2*, Ричард был изгнан из Убежища 8 за убийство. Детали убийства неизвестны, и, учитывая обстановку в Городе-Убежище, весь инцидент очень спорен.

Один вопрос от Peeeyack, посланный через Kreegle из Duck and Cover:

5. Почему финальная заставка в Fallout 1 и 2 ничего не говорит о членах команды игрока? Я хотел бы узнать, что случилось с Маркусом, Тайко, Яном, Кэссиди или Виком впоследствии. - Kreegle

Fallout 1: Я не знаю, почему. Tim и команда Troika вроде бы уже сделали это в своем *Arcanum*.

Следуя руководству к Fallout 2 (написанному Chris`ом Taylor`ом), Ян получил пулю в Некрополисе, а Догмит погиб в Военной Базе Марипоза. Тичо и Катя не упоминаются, поэтому считается, что они не присоединились к Выходцу из Убежища. Хотя так написано в руководстве, вы можете опираться на свой личный опыт и считать его настоящей историей,... хотя гибель Догмита на Военной Базе весьма вероятно из-за этих чертовых силовых полей, а также из-за того, что вы не можете сказать ему, чтобы он усадил свою собачью задницу в безопасном месте (не запирая его в клетку из силовых полей).

В любом случае, я постараюсь включить альтернативные концовки для этих персонажей в зависимости от действий, совершаемых вами в игре. Конечно же, вы можете повлиять на это.

Что до Fallout 2, Matt Norton и я писали весь текст, зачитываемый рассказчиком, поэтому это то, что я могу раскопать (это не только NPC-союзники, но и все «говорящие головы»). Они просто не вошли в игру, и, как я понимаю, Ron Perlman уже должен был озвучить 5 миллиардов строчек текста за 2 часа. Возможно, мы решили не вставлять их из-за того, что у нас не хватало времени... или потому, что Ron Perlman – очень мускулистый парень, который выглядит так, как будто может ломать кирпичи голыми руками.

В любом случае – вот они, заметьте, что некоторые персонализированы под актера, другие – нет:

ЛИНЕТТ

Город-Убежище, процветанию которого я способствовала, смог существовать и без меня в качестве своего лидера, и продолжал развиваться еще долгие годы. На выборах, которые произошли после уничтожения остатков правительства Соединенных Штатов, победил старший член Совета МакКлюр, а я заняла место почетного члена Совета.

У меня появилось свободное время, и я отправилась в НКР и встретила с Президентом НКР.

Я оказалась в значительной степени ответственна за улучшение отношений между НКР и нашим Городом, которое последовало в следующие несколько лет.

МАРКУС

Вдохновленный примером Избранного, через некоторое время Маркус отправился в путешествие через великие горы на восток в поисках других выживших солдат армии Повелителя. Вы никогда о нем больше не слышали.

ПРЕЗИДЕНТ РИЧАРДСОН

Уничтожение Анклава стерло из истории все следы существования Президента Ричардсона. Теперь слово «Президент» используется только, чтобы пугать детей.

ГАРОЛЬД

Время от времени до Вас все еще доходят упоминания о Гарольде. Очевидно, что дерево, растущее из его головы, увеличилось в размерах, а, судя по слухам, оно еще и начало плодоносить. Говорят, что его семена на удивление жизнеспособны, и некоторые из них укоренились даже в самых безжизненных уголках Пустошей.

СТАРЕЙШИНА

Старейшина Арройо прожила еще много лет после уничтожения Анклава. Казалось, что она удовлетворена тем, что древнее разделение Убежища 13 и Выходца из Убежища было преодолено, и она много раз говорила, что хотела бы, чтобы Выходец из Убежища был жив, чтобы он увидел это воссоединение.

Удостоверившись в безопасности и процветании нового сообщества, несколько месяцев спустя Старейшина покинула этот мир во сне. Многие из старых жителей Арройо верят в то, что она живет в Небесном Убежище, рассказывая Выходцу из Убежища о Ваших храбрых деяниях.

СТАРЕЙШИНА, 2

[Комментарии Matt`a Norton'a] Финальная заставка – танкер плывет к точке обзора на всех парах. В удалении впечатляюще взрывается нефтяная платформа Анклава. По мере приближения танкера экран затухает. Старейшина, персонаж игрока и все члены спаслись на танкере, хотя мы их и не видим. За кадром слышен голос Старейшины. В нем чувствуются нотки удовлетворения, и даже некоторый задор.

Ого, вы это видели? Это был хороший взрыв!

Избранный, ты достоин своего имени. Я жива, племя спасено, а злые люди мертвы. Во имя Выходца из Убежища, ты настоящий герой!

Вся деревня окажет тебе честь, когда мы окажемся дома – даже твоя тетушка Морлисс. Мы зажарим гекко и устроим пир. В честь тебя в Храме будет сооружена святыня. Твоим именем будут называть детей. Под твоей защитой мы будем расти и процветать.

(Затухание)

Мне кажется, мне бы понравилось посмотреть больше взрывов...

Последние два вопроса – от Richard Grey из Убежища 13 через его нейролинк к компьютеру Собора:

6. По словам Chris A., мертвяки из V12 получили дозу радиации и FEV. Я знаю, что Гарольд говорил, что дверь открылась слишком рано, или что-то вроде этого, поэтому влияние радиации понятно. Мой вопрос – как мертвяки из Убежища 12 получили дозу FEV? Гарольд – это особый случай, с тех пор, как он вошел на Военную Базу с... э-э... пусть он лучше останется неназванным... и погрузился. А что же произошло с остальными? - Richard Grey

Когда произошло попадание по исследовательскому центру «West Tek», были повреждены емкости хранения FEV на четвертом и пятом уровнях, и FEV попал в атмосферу. По некоторым причинам, возможно, разнесенный взрывом, вирус быстро достиг мертвяков, и процесс мутации начался одновременно с воздействием радиации. Как вирус мог пережить взрыв, сохранив возможность размножаться – неизвестно... это зависит от типа боеголовки, расколовшей центр «West Tek» как яйцо.

К тому же, Гарольд никогда не говорил, что он погружался (хотя это и возможно). Однако, он ошибается – близкого взаимодействия даже с малым количеством FEV достаточно для того, чтобы вызвать мутации, как это произошло с рабами Анклава, раскапывавшими Марипозу. Я думаю, что экран между емкостями с FEV и центром управления в Марипозе предотвращал распространение вируса.

7. Кто такой Фрэнк Хорриган? Супермутант в моторизированной броне? Кибернетически усовершенствованный человек? Робот? Кибернетически усовершенствованный роботизированный супер-мутант в моторизированной броне? Если он мутировал, то почему Анклав не покончил с ним? Видят ли они разницу между мутацией, вызванной FEV и мутацией, вызванной радиацией? - Richard Grey

Фрэнк Хорриган – это худший кошмар манчкина, насколько я смог найти это в документации. Он супер-мутант в моторизированной броне (хотя то, что он супер-мутант – спорный вопрос, так как ученые прооперировали его и модифицировали его ДНК и психологию настолько сильно, что трудно сказать, каков был бы итоговый результат, если бы его изменения шли своим ходом).

Касательно того, что он мутант, в последнем обновлении появилась следующая информация:

«Важно то, что Хорриган никогда не считал себя мутантом; таковым его считали только ученые Анклава, но обычно они характеризовали его как «эксперимент», и то – за глаза. Большинство солдат считало Хорригана ходячей атомной бомбой, чем-то, что создали техники, и, в основном, не беспокоились по поводу его мутированности. Большинство считали его уродом и лишь немногие выражали желание сопровождать его на заданиях».

Они не считали его чем-то особенным, неким исключением из правил. Немногие люди волновались по поводу его мутированности или считали его мутантом,... и даже они скорее думали о нем, как об эксперименте по совершенствованию человека, чем как о мутанте. Это вопрос семантики. И двойных стандартов.

В рамках фанатского творчества он может быть результатом чудовищных генетических экспериментов Анклава,... вот что говорит о нем сержант Грэнит:

«Он сконструированный генетиками урод, вот кто он такой. Был телохранителем Президента. Агент Секретной Службы Фрэнк Хорриган. Теперь он больше, чем наполовину - машина».

QUESTION FOR YOU GUYS

This is a question since BIS is going to keep making RPGs, but some questions I've always been curious about for any of you who still play pen-and-paper games when you have access to computer ones - why? Are there any special qualities about pen-and-paper that make you keep playing them over a computer game or a massively online multiplayer game?

Just curious - we have a dedicated pen-and-paper (and boardgame) base at Black Isle, and we have our opinions, but I'd like to hear yours. If you've got some thoughts on it, feel free to email me at:

Cavellone@blackisle.com

Thanks.

ЗАБАВНЫЕ ССЫЛКИ

Если вам понадобится несколько военных плакатов для вашей кампании в Fallout PnP или просто для украшения стен, то вы можете воспользоваться двумя следующими ссылками:

<http://digital.lib.umn.edu/warposters/browse.html>

<http://www.library.northwestern.edu/govpub/collections/wwii-posters/>

Первый сайт сообщает, что грядут обновления, поэтому я буду периодически заглядывать к ним и смотреть, что у них появилось за эту неделю.

Если вы знаете о любых других связанных с Fallout ссылках, то сообщите мне.

АРХЕОЛОГИЯ FALLOUT 1

Я собираюсь начать выкладывать все ключевые слова, которые можно использовать в разговоре с «говорящими головами» при помощи опции «спросить о...». Возможно, это будет неполный список, но уж точно все то, что было в наших дизайн документах. Я не могу найти документацию по другим персонажам, но, если вы знаете что-либо по этой теме, или нашли неупомянутые мной ключевые слова для «говорящих голов», то дайте мне знать.

Давайте начнем со Смотрителя:

Chip/Water Chip/Water Purifier/Controller Chip
Vault
War
Outside
Overseer/Library

(Я думаю, что последние два дают новые ответы, но может быть и обычный ответ «Я не знаю».)

Т.к. Смотритель *скучен*, то давайте перейдем к Арадешу, который несколько более интересен:

Aradesh
Dharma
Tandi
Razlo
Seth
Raiders

Vipers
Khans
Junktown
Spear
Guard Tower
Guard Station

ПСИОНИКИ

В рамках фанатского творчества по Fallout вы можете свободно использовать псиоников и их потенциальную форму из Fallout 1, но будьте осторожны – псионики из Fallout 1 кажутся одной из запредельных мутаций, которые могут превратить мир в *Childhood's End* быстрее, чем вы можете сказать «ух ты, его глаза *светятся?*»



В любом случае, говоря о четырех псиониках в логове Повелителя, Виггум был доминантным электрокинетиком, Люси – доминантным телекинетиком и слабым фотокинетиком, Мур – доминантным пирокинетиком, а Гидеон – доминантным телепатом-приемником (без способности контролировать свою телепатию, для блокирования чтения чужих мыслей требовался психический обнулитель) с небольшими способностями к фотокинезу.

В Библии Fallout все псионики считаются официально выдворенными за пределы жанра при испелении Собора ядерным пламенем. Наиболее вероятно, что Повелитель мог каким-то образом высвобождать скрытые психические возможности некоторых людей после прививания им FEV, но все же большая часть экспериментов была провальной (что вызывало безумие) или использовалась для создания «коридора отвращения».

ДИСК БРАТСТВА СТАЛИ

Я пытаюсь придать информации о Братстве Стали законченный вид, и не могу найти следующий отрывок ни в одном из .msg-файлов в Fallout 1. Если кто-то может сказать, где он находится, а еще лучше – дать мне скриншот с содержимым, то я очень высоко оценю вашу помощь.

*** Кодекс Чести Братства Стали ***

*** История Максона ***

{7000}{}{Мой отец был охранником на секретной военной базе}

{7001}{}{в пустыне в Южной Калифорнии. Типичный МР (военный полицейский), я}

{7002}{}{в основном помню его силу. Когда пришло время}

{7003}{}{революции, я доверился его убежденности. Он стоял}

{7004}{}{позади, помогая тем, кто был в плохом состоянии или ранен,}

{7005}{}{даже ученым. Он передал меня и мою}

{7006}{}{мать в руки одного из его лучших друзей и отправил}

{7007}{}{нас в пустыню вместе с другими бунтовщиками.}

{7008}{}{**END-PAR**}

-

{7009}{}{Мы, очень немногочисленные, шли через пустынные земли. Единственной мыслью}

{7010}{}{в моей голове было то, что я никогда больше не увижу отца.}

{7011}{}{Он знал, что будет стоять до конца. И он}

{7012}{}{выстоял. Он оправдал доверие, возложенное на него флагом, главнокомандующим и значком,}

{7013}{}{который он носил.}

{7014}{}{**END-PAR**}

-

{7015}{}{Какой идиот.}

{7016}{}{**END-PAR**}

-

{7017}{}{Он умер за грехи других. Это никогда не повторится}

{7018}{}{с нами. Мы станем самодостаточными. Мы станем}

{7019}{}{хранителями наук и знаний. Мы переживем}

{7020}{}{конец цивилизации. Мы возьмем на себя ответственность}

{7021}{}{за наши действия, и будем осуществлять надзор за}

{7022}{}{действиями других.}

{7023}{}{**END-PAR**}

-

{7024}{}{Я завещаю это тебе, Максон, мой сын. Братство}

{7025}{}{Стали по праву носит это имя. Мы – Братство. В отличии}

{7026}{}{от моего отца, мы будем стоять спиной к спине с теми, кто}

{7027}{}{разделяет нашу уверенность и идеалы. Мы – Сталь. Мы}

{7028}{}{тверды. У нас есть острое лезвие.}

{7029}{}{**END-PAR**}

-

{7030}{}{Всегда помните об огне, в котором мы были выкованы.}

{7031}{}{Не забывайте об этом никогда.}

{7032}{}{Это девиз ушедшей и сменившей ее эпох.}

{7033}{}{**END-DISK**}

ИСПРАВЛЕНИЕ ХРОНОЛОГИИ: ВТОРОЙ УДАР

Это вторая редакция хронологии Fallout, базирующаяся на ваших отзывах о предыдущей версии, которые мы получили через сеть за последний месяц (еще раз выражаем благодарность всем, кто слал msg-файлы и скриншоты – вы очень нам помогли). Были сильно пересмотрены даты обнаружения Анклавом Военной Базы, пленения Мельхиора, настоящего Исхода Братства Стали и событий, связанных с исследованиями FEV в научном центре «West Tek» и Марипозе.

Опять же, эта версия не окончательная, т.к. я думаю, что в будущем мы найдем новые ошибки, и я получу новые письма от вас. Спасибо за участие.

Кстати говоря, хотя ниже приведена информация о путешествии Выходца из Убежища в Fallout 1, вы можете не использовать ее – она включена в руководство к F2 и повествует о том, что случилось с Яном и Догмитом. (Догмит, который встречается в «особой встрече» в F2, технически является им, но это все же «особая встреча», поэтому вы не должны принимать его за настоящего Догмита из Fallout 1).

ГОД	МЕСЯЦ	#	СОБЫТИЕ
2051			Стараясь защитить свои экономические интересы и поставки нефти, Соединенные Штаты начали оказывать повышенное давление на Мексику, указывая на политическую нестабильность и запредельный уровень загрязнения окружающей среды в Мексике, как на угрозу для Соединенных Штатов. Различные экономические санкции дестабилизировали положение в Мексике, после чего армия США вошла на территорию соседа, чтобы сохранить работоспособность нефтедобывающей промышленности и удостовериться в том, что получаемые продукты переработки отправятся на север, а не куда либо еще... за счет Мексики, естественно.
2052			Документальная телепрограмма осветила истощение запасов нефти в Техасе и донесла до каждого гражданина всю глубину энергетического кризиса.
2052	Апрель		Началась Война за Ресурсы. Многие меньшие страны пережили дефолт, а Европа, зависящая от импорта нефти с Ближнего Востока, отреагировала на повышение цен военным вторжением в районы нефтедобычи. Началась долгая и изматывающая война между ЕС и странами Ближнего Востока.
2052	Май-Июль		Близился распад ООН - организации, и без того переживающей не лучшие дни. После серии жарких дебатов многие страны вышли из Организации, так как ООН пыталась сохранить мир. К концу Июля ООН была распущена.
2053			Набрала обороты “Новая Чума”, передающаяся от человека к человеку и уничтожающая десятки тысяч. США закрыли границы и впервые ввели общенациональный карантин. Происхождение чумы неизвестно, но муссировались слухи о том, что она была создана искусственно.
2053	Декабрь		Под конец этого, и без того ужасного, года террористическая атака при помощи ядерного оружия разрушила Тель-Авив.
2054	Январь		Незначительный ядерный «обмен» на Ближнем Востоке порождает рост панических настроений по всему миру.
2054			В свете Европейско-Ближневосточного конфликта и ужаса чумы США запустили Проект Спасения. Этот проект, финансируемый правительством, был призван разработать некие «Убежища», призванные спасти население от ядерной войны или смертоносной чумы. Строительство началось в конце 2054 и идет быстрыми темпами, благодаря успехам в развитии строительных технологий.
2054			ZAX 1.0, разработанный Vault-Тес, был приведен в рабочее состояние. Изначально являвшийся прототипом одной из систем по управлению

			Убежищами, он был отдан правительству для помощи Министерству Энергетики в сборе информации о ресурсах. Через год он был передан военным для изучения чумы и тактического анализа. Одна из его версий ZAX 1.2, была создана для West Tek (ниже).
2055			Исследовательский Центр West Tek начал работу над новым вирусом, способным остановить «Новую Чуму». Их изучение вирусов и близкие связи с федеральным правительством привели к тому, что через двадцать лет им было доверено проведение проекта Вируса Пан-Иммунности, равно, как и разработка Моторизированной Пехотной Брони и исследования лазерных технологий.
2055			ZAX 1.2 доставлен в West Tek. Он не наделен программным обеспечением Vault-Тес, поэтому не имеет никаких указаний о защите человечества после падения бомб. Большую часть времени он занят проведением расчетов и игрой в шахматы с учеными. Многие ученые считали, что ZAX мухлюет, так как компьютер с его расчетными способностями не должен играть настолько хорошо.
2059			Соединенные Штаты увеличивают свое военное присутствие на Аляске для защиты своих нефтяных интересов. Эти действия вызывают трения между Соединенными Штатами и Канадой, и США пытаются надавить на Канаду введением патрулирования возле ее границ.
2059			«Рожден» первый искусственный интеллект. Из-за недостатка ресурсов памяти его саморазвитие вскоре прекратилось. Это открытие проторило путь для дальнейших исследований ИИ в США.
2060			Дорожное движение на улицах мира прекратилось. Горючее стало слишком ценным, чтобы тратить его на автомобили, поэтому были найдены альтернативные решения – началось производство машин с электродвигателем, но фабрики могли поставлять их только в незначительных количествах. Увеличиваются темпы исследований термоядерных процессов.
2060			Европейско-Ближневосточная война прекратилась из-за того, что запасы нефти на Ближнем Востоке иссякли. Перестала существовать цель конфликта, и обе его стороны лежали в руинах.
2062			Несмотря на карантинные меры, Новая Чума продолжила распространяться, подогревая общий психоз.
2063	Август		Строительство большинства Убежищ завершено, за исключением Убежища 13, строительство сдвигается с мёртвой точки..., но это лишь начало долгого строительного цикла, осложняемого многочисленными проблемами. В других городах, где строительство Убежищ завершено, начинаются учения по гражданской обороне, но из-за их постоянно увеличивающейся частоты интерес к ним снижается, и с каждым годом на них является всё меньше народу.
2065	Июнь		Из-за повысившегося спроса на электроэнергию летом 2065 года, ядерный реактор Нью-Йорка подвергся большой опасности. Чтобы остановить расплавление реактора, пришлось прибегнуть к веерным отключениям, а этот период вошел в историю, как «Горячее Лето».
2065	Август		Повышающиеся потребности бронетанковых войск США в мобильности привели их к идее сфокусироваться на создании «человека-танка» - двуногого шагающего бронированного моторизованного скафандра.
2065 - 2067			Исследования Моторизированной Брони интенсифицировались, и появилось несколько прототипов, многие из которых не прошли полевых испытаний. Эти прототипы сочетали в себе новейшие разработки военной, конструкционной и термоядерной отраслей.
2066	Весна		Так как запасы нефти истощились на всей планете, то зависимость Китая от ископаемого топлива обернулась энергетическим кризисом

			национального масштаба. Китай, будучи на грани катастрофы, стал более агрессивным в проведении торговых переговоров с США. Из-за нежелания продавать нефть Китаю, переговоры оказались сорваны.
2066	Лето		Повышая уровень напряженности в Американо-Китайских отношениях, побочным эффектом работ над Моторизированной Броней явилось появление «черновой» версии термоядерного энергозаряда. Началось создание устройств, рассчитанных на использование с термоядерными энергозарядами. Началась перестройка основной инфраструктуры США на использование термоядерной энергии, но процесс шел слишком медленно, чтобы снабдить энергией все нуждавшиеся в ней регионы. Даже десять лет спустя всего лишь несколько штатов целиком перешло на использование термоядерной энергии.
2066	Зима		Зимой 2066-ого Китай вторгся на Аляску. Весь штат превратился в настоящее поле боя.
2066	Зима		В знак повышения трений между двумя странами, Канада отказывается Америке в праве размещать ее сухопутные силы на своей территории и в праве пролета ее самолетов через свое воздушное пространство. Отношения между этими странами накалились, но, все же, Канада вскоре пошла на попятную, и войска США были пропущены через ее территорию. Это был первый шаг к аннексии Канады в 2076-ом.
2067			Первый экземпляр Моторизированной Брони доставлен на Аляску. Даже не имея полной мобильности будущих версий, она показала себя неожиданно эффективной в борьбе с китайскими танками и пехотой. Их способность к переносу тяжелого вооружения оказалась ключевой в многочисленных локальных боях, и они позволяли стирать с лица Земли целые города без опасности для жизни носителя. Китай попытался авральными темпами создать свой аналог, но на годы отставал от США.
2069			Канада начала ощущать давление со стороны армии США, так как «союзник» стал опираться на ее ресурсы в ведении боевых действий. Были вырублены значительные участки леса, запасы других стратегических ресурсов также подходили к концу. Многие американцы воспринимали Канаду как 51-ый штат, а канадские протесты оставались неслышанными.
2069	Март		Убежище 13 наконец-то завершено – позже всех остальных убежищ. Начались тренировки по эвакуации. Из-за задержки в его строительстве население не успело «привыкнуть» к учебным тревогам и относилось к ним серьезно.
2070			Появилась первая машина от «Chryslus motors» на термоядерном ходу. Эта классическая «американская большая машина» была выброшена на рынок в ограниченных количествах и по более чем значительной цене, но была буквально сметена со складов в течение нескольких дней. Большая часть заводов «Chryslus» была загружена выполнением военного заказа.
2072			Все повышавшиеся запросы США на канадские ресурсы вызвали акции протеста и гражданского неповиновения в нескольких городах Канады. Попытка саботажа в приграничье Аляски оказалась именно тем поводом, в котором армия так давно нуждалась, для того, чтобы аннексировать Канаду,... хотя фактически все уже было ясно в 2067-ом.
2073	Сентябрь	15	Китай повысил агрессивность применения биологического оружия, и правительству США требовалось срочно принять решительные контрмеры. Был официально запущен проект Вируса Пан-Иммунитета, планировалось начать эксперименты в научном центре «West Tek» в Южной Калифорнии.

2074			Противореча своим заявлениям о том, что они хотят всего лишь выгнать Красных с Аляски, американцы при помощи Моторизированных Пехотных Отрядов высадились в Китае, но увязли на материковой части Китая, что привело к ещё большему ухудшению системы снабжения армии США.
2075	Март	21	Эксперименты по разработке ВПИ, проводимые в «West Tek», привели к появлению штамма, дававшего положительные результаты на одноклеточных организмах. Прекращены эксперименты над растениями. Вирус Пан-Иммунитета был переименован в Вирус Форсированного Эволюционирования (FEV, Forced Evolutionary Virus).
2075	Май	9	Эксперименты над FEV (конкретно – над штаммом 10-011), продолжавшиеся в Марипозе, дали успешный результат на плоских червях – последние увеличились в размерах и стали обладать повышенным иммунитетом к вирусным инфекциям. Эксперименты над насекомыми имели меньший успех и были прекращены по приказу майора Барнетта.
2075	Июнь	30	Эксперименты над FEV были продолжены в Марипозе, с использованием штамма 10-011 на белых мышах. Отмечалось увеличение размера, мускульной массы и интеллекта.
2075	Ноябрь	9	Эксперименты над FEV (штаммом 10-011) начали проводиться на кроликах. Отмечалось увеличение размера, интеллекта и агрессивности (впервые). Хотя, пожалуй, определить повышение агрессивности у плоских червей было бы затруднительно. Трудно винить в этом ученых.
2076	Январь	3	Для ведения наблюдений за экспериментами в интересах национальной безопасности в «West Tek» был отправлен отряд военных под командованием полковника Спиндела. Капитан Роджер Максон (дед Джона Максона, Высшего Старейшины Братства Стали в F1) был одним из членов этого отряда.
2076	Январь	12	Для проверки некоторых новых последовательностей генов вируса, собаки в Марипозе были привиты штаммом 11-101a. Отмечалось повышение силы, но не интеллекта.
2076	Январь		Завершилась аннексия Канады Соединенными Штатами. Выказывающих недовольство и неповиновение канадцев расстреливают, около границы скапливаются американские войска. Картины разрушений попадают в эфир телевидения США, вызывая рост недовольства и протестов.
2076	Январь	26	С использованием штамма 11-011, эксперименты были продолжены на енотах. Отмечались определенные успехи, но попытка нескольких инфицированных енотов сбежать вынудила майора Барнетта остановить ее... ценой жизни подопытных. Однако двух пар все же недосчитались. Заметка: Скотт Кампбелл и Крис Тейлор проговорились, что собирались создать поселение разумных животных к северо-западу от Свечения, произошедшее от этих сбежавших енотов. Однако это место так и не появилось в игре.
2076	Апрель	15	После проведения всех вторичных исследований все собаки, получившие прививки штамма 11-101a вируса FEV на базе Марипоза, были ликвидированы... с безопасного расстояния.
2076	Июнь		Завершено создание прототипа Моторизированной Брони, именно его получал персонаж компьютерной игры Fallout 1. Это был максимум достижений в данной области до Великой Войны. Многие экземпляры были отосланы в Китай, при их помощи перевес снова начал переходить на сторону США. Ресурсы Китая приблизились к

			критической отметке, а линии снабжения с аннексированными им государствами уже практически перестали существовать.
2076	Август		Начались «пищевые» и «энергетические» бунты в больших городах по всему США. На подавление восстаний были направлены войска, были построены многочисленные временные тюрьмы. Было объявлено чрезвычайное положение, но в воздухе уже витало объявление законов военного времени.
2076	Октябрь	4	В «West Tek» пятнадцать шимпанзе были привиты штаммом 11-111. Это оказался наиболее успешный эксперимент, увеличение роста и повышение иммунитета превосходило все предыдущие результаты. Военные проявили очень большую заинтересованность результатами. Были созданы секретные планы: начать тестирование на людях в небольших закрытых на карантин городах в Северной Америке, было ускорено строительство военной базы Марипоза, на которую должны были быть перемещены все исследования «West Tek», для их продолжения в рамках военных программ.
2077	Январь	7	Майор Барнетт приказывает перенести все исследования FEV на военную базу Марипоза, несмотря на все возражения ученых.
2077	Январь	10	Аляска полностью отбита у китайцев.
2077	Январь	22	Моторизованная Броня была впервые использована внутри Соединенных Штатов для сдерживания толпы и поддержания карантина. Отряды, до этого сражавшиеся в Китае и на Аляске, теперь применяли оружие против своих же сограждан. «Голодные бунты» происходили все чаще, погибло множество гражданских. Некоторые солдаты дезертировали из армии США и Канады, их поймали и поместили в военные тюрьмы.
2077	Февраль		Информация об исследованиях FEV проникла в печать через неизвестный источник. Протесты внутри страны и вне ее разгорелись с новой силой, равно как и обвинения США в ответственности за Новую Чуму.
2077	Март		Готовясь к ядерной или биологической атаке Китая, президент США и его окружение переместились в отдаленный район планеты и начали строить дальнейшие планы по ведению войны оттуда.
2077	Октябрь		Капитан Роджер Максон и его люди узнали, что ученые на Марипозе использовали в своих экспериментах «военных добровольцев» (пленных, чьи мозги были изъяты для установки в роботов). Моральный уровень персонала базы упал хуже некуда, и Максон казнит Андерсона, ведущего ученого проекта. Вскоре после этого (и в свете помутнения рассудка у полковника Спиндела, покончившего жизнь самоубийством), отряд Максона признал его лидером. Они приняли решение покончить со своим участием в проекте.
2077	Октябрь	20	Капитан Роджер Максон, объявил о выходе своего отряда из рядов армии США по радио... и не получил ответа. Обеспокоенный положением дел, он приказал оставшимся за пределами базы семьям военных переселиться на нее.
2077	Октябрь	23	Великая Война: Упали бомбы; кто нанес удар первым – неизвестно... Неизвестно даже, ответственны ли за это Китай, США или же вообще иные страны. Прозвучали сирены воздушной тревоги, но в Убежища отправились немногие, думая, что это ложная тревога. Убежища закрыли свои двери.
2077	Октябрь	23	Убежище Некрополиса [Убежище 12] так и не закрылось. Когда стало известно, что другие Убежища закрыты, люди Бейкерсфилда попытались перебраться в Убежище 12, чтобы спасти себя и свои семьи.
2077	Октябрь	23	Исследовательский центр «West Tek» был поражен боеголовками, и баки с вирусом на четвертом и пятом этажах оказались повреждены,

			выпуская FEV в атмосферу. FEV, оказавшийся под влиянием радиации, мутировал, и заразил людей и животных Пустошей, обрекая персонажа игрока в F1 и F2 на бесконечные орды врагов, встречаемых во время путешествий.
2077	Октябрь	23	Военная база Марипоза выжила, солдаты и ученые внутри нее оказались защищены от радиации и FEV, распространявшихся по Пустошам.
2077	Октябрь	25	Двумя днями позже из Марипозы вышел разведчик в Моторизированной Броне, который должен был взять пробы атмосферы. Он сообщил об отсутствии значительных уровней радиации около базы.
2077	Октябрь	27	После того, как они похоронили ученых за пределами Марипозы, солдаты опечатали военную базу и отправились в пустыню, взяв с собой значительные припасы и схемы по созданию вооружения. Капитан Максон повел своих людей и их семьи к правительственному бункеру «Затерянные Холмы» (Этот момент вошел в историю как «Исход», и выжившие солдаты впоследствии сформировали Братство Стали). Заметка: Хотя на голодиске Максона сохранилась однозначная запись о том, что он приказал гражданскому персоналу (в основном, семьям ученых и другим гражданским, не связанным с военными) остаться на базе, но сделали они это, или нет – неизвестно.
2077	Ноябрь		Капитан Максон, его люди и их семьи прибыли в бункер «Затерянные Холмы» несколькими неделями позднее, перенеся множественные потери в пути (включая жену Максона, однако его сын выжил). Бункер «Затерянные Холмы» стал штаб-квартирой Братства Стали, которое Выходец из Убежища нашел в <i>Fallout 1</i> .
2080			Первые эффекты вируса проявились на выживших. Многочисленные мутации проявились на людях и животных. Те, кто пережили эти мутации, оказались безвозвратно изменены. Новые виды появлялись практически ежедневно.
2083	Лето		Город Некрополис был основан выжившими мертвяками из Убежища 12 (и гражданами США, спасшимися из Бейкерсфилда после падения бомб).
2084	Весна		Сет взял власть в Некрополисе в свои руки, отстраняя от управления Смотрителя. Смотритель Убежища 12, не желавший занимать подчиненное положение, ушел на север, после чего упоминаний о нем больше не было.
2090			Открылось Убежище 29. Гарольд (еще человек) решил попытать удачи в качестве торговца и стал курсировать по Пустошам между сообществами выживших.
2091			Убежище 8 открылось, и его жители использовали GECK для создания плодородной почвы вокруг своего города. Появился Город-Убежище.
2092			Открылось Убежище в Лос-Анжелесе, был основан Бониярд.
2092			Др. Ричард Моро был изгнан из Города-Убежища за совершенное им убийство. Обстоятельства данного преступления неизвестны, но он сменил фамилию на «Грей» и отправился на юг.
2093			Человеком по имени Ангус был основан город Хаб. Изначально это был всего лишь лагерь около пустынного оазиса, однако с течением времени он стал преуспевать благодаря торговле с другими поселениями.
2096			Гарольд дорос до уровня одного из боссов караванщиков Хаба. Его караваны страдали от редких нападений в Пустошах, но Гарольд всегда отделялся царапинами и его предприятия приносили

			прибыль... до тех пор, как несколькими годами позже начались нападения мутантов.
2097			Родился Джон Максон, будущий Верховный Старейшина в Fallout 1.
2102	Май	22	Участившиеся нападения мутантов на караваны Гарольда вынудили его потратить остатки денег на создание одной из первых групп приключенцев в мире Fallout, призванной найти источник появления этих чертовых мутантов. Посоветовавшись с ученым и практикующим в Хабе врачом, человеком по фамилии Грей, он решил взять его с собой.
2102	Июнь	23	Экспедиция Ричарда Грея [включая Гарольда] нашла военную базу Марипоза и в неравной схватке с мутантами была уничтожена. Грей был сброшен в один из чанов с FEV рукой робота, а Гарольд потерял сознание, очнувшись позже уже где-то в Пустошах.
2102	Июнь	27	Гарольд, уже мутировавший, был найден торговцами и доставлен обратно в Хаб. Его бывшие партнеры-караванщики и подчиненные, испуганные его состоянием, бросили его, и вскоре он оказался на улице, не имея в кармане даже пары крышечек от «Ньюка-Колы».
2102	Июль		Ричард Грей, ужасающе мутировавший под действием вируса, выкарабкался из чана, мучаемый жуткой болью. Весьма относительно способный думать или оценивать ситуацию, он все же дополз до комнаты управления и начал вести аудиозаписи. Его сознание пробуждалось и угасало, иногда на дни или даже недели.
2102	Июль - Ноябрь		Ричард Грей начал приходить в себя и проводить первые испытания на животных путем погружения их в FEV. Эти эксперименты и его измышления легли в основу его планов по созданию «Единства» и доминирующей расы. Он становится «Повелителем».
2102	Ноябрь		На Марипозу забредает первая жертва-человек, и Грей поглощает его.
2102	Декабрь		Грей продолжил свои эксперименты над случайными посетителями Марипозы... безуспешно. Из-за сильной облученности существа получались дефективными – большими, но неопишимо тупыми, и Грей поглотил их, вместо того, чтобы оставить в живых.
2103	Январь		Повелитель обнаружил проблему влияния радиации на проводимые им мутации и начал выбирать подопытных более аккуратно. Был создан первый классический супермутант (анимация чесания задницы и все такое...). Он начал планировать создание своей армии.
2103 - 2130			В течение этого периода Повелитель медленно накапливал добровольных и недобровольных подопытных из местного населения. Великая Зима в 2130-ом и скудность доступного человекопотока осложняли создание его войска.
2120			Ангус стал управлять разраставшимся Хабом и объявил себя губернатором.
2125	Зима		Агнус был убит. Хаб погрузился в хаос.
2126			Банда торговцев захватила водонапорную башню. Они стали требовать платы за питье со всех жителей. Начались Великие Торговые Войны.
2126 - 2128			Велись Великие Торговые Войны, Торговцы Водой укрепились в городе, но были побеждены за счет численного преимущества. Человек по имени Рой Грин (дед Джастина Грина) урегулировал ситуацию и успокоил поселение. Был сформирован Центральный Совет Хаба, включивший по два представителя от каждой караванной кампании. После долгого периода взаимного недоверия и ведения переговоров статус кво все же был восстановлен.
2130			Великая Зима.
2131 -			Повелитель приказал своим супермутантам начать похищение караванов. В течение многих лет пропажи караванов списывались на

2135		чудовищ пустыни, а в последствии общественное мнение в Хабе начало склоняться к версии причастности Когтей Смерти. Армия супермутантов увеличивалась.
2134		Фракция внутри Братства Стали, возглавляемая сержантом Деннисом Алленом, набрала достаточно силы, чтобы надавить на Старейшин для того, чтобы получить разрешение на исследование расположенного на юго-востоке Свечения в поисках артефактов. Старейшины все же отказали, тогда Аллен и его товарищи отделились от Братства Стали, взяв с собой некоторые технологии и оружие.
2134		Ведомый сержантом Деннисом Алленом, небольшой отряд членов Братства Стали отправился в исследовательский центр «West Tek» в поисках технологических артефактов. Они прибыли к цели путешествия 20 дней спустя и вскоре оказались рассеяны не знающими пощады автоматическими защитными системами. Раненый Аллен начал страдать от радиоактивного заражения, проникавшего через пробоину в его доспехе. Перед тем, как умереть, он успел записать на голодиск информацию о том, что случилось с экспедицией. Впоследствии Выходец из Убежища воспользовался этим диском, чтобы вступить в Братство Стали.
2135		Старейшина Роджер Максон умер от рака, и его сын, уже проявивший себя как отменный солдат, занял его место. В свою очередь его сын, также подающий надежды как солдат, стал членом элитного отряда Паладинов.
2137		Повелитель начал массовое создание супермутантов. Только одна из пяти-шести попыток была успешной и только половина из «удавшихся» особей была способна вступить в его растущую армию, названную «Единство».
2140		Декер создал Подполье в Хабе и начал распространять шупальца своего влияния.
2141	Весна	Открылось Убежище 15.
2141		Родился Выходец из Убежища.
2141	Зима	Рейдеры начали концентрироваться в данном регионе, так как запасы еды практически истощились. Ханы и Гадюки начали терроризировать окрестные поселения.
2142	Весна	Был основан Шэйди Сэндс, для защиты от рейдеров была возведена стена.
2145		Родилась милашка Танди, и никто еще не подозревал, что ко времени F2 она превратится в старую каргу, на которую больно смотреть.
2152		Благодаря тому, что его влияние постепенно распространилось по Пустошам, Повелитель обнаружил неких культистов, верящих в Конец Света, и вместо того, чтобы погрузить их в емкости с FEV, превратил их в своих шпионов. Их лидера звали Морфей, и именно он повел своих последователей по пути служения Повелителю. Морфей и его культисты сформировали будущее ядро Детей Собора.
2155		Отец Джона Максона погиб во время нападения Гадюк. Ожидая, что рейдеры будут сломлены и побегут, Максон не принял во внимание фанатичную самоотверженность Гадюк (и их отравленное оружие...), и, вскоре после того, как единственная стрела «нашла» неплотное закрытое забрало шлема, он скончался. Джон Максон занял место Старейшины, а Ромбус стал новым главой Паладинов.
2155 - 2156		После захвата каравана жителей убежища, Повелитель узнал расположение Убежища в Бониярде, будущее место строительства Собора. Он захватил его и перенес свой штаб туда, сопровождаемый недавно ставшими его союзниками культистами. Внутри Убежища он обнаружил сведения о расположении других его аналогов и отправил несколько патрулей на их поиски.

2156			Повелитель увидел преимущества в основании выгодной ему «религии» Детей Собора, и использовании их, как широкой сети шпионов в Пустошах. Миссионеры Детей Собора были отправлены во все концы изученных земель, являясь глазами и ушами Морфея и Повелителя.
2157			Повелитель узнал расположение Убежища 12 и послал «делегацию» супермутанов для его захвата. Многие мертвяки были убиты, и Сет был вынужден сказать супермутантам, что они и есть единственные выжившие, которых искали супермутанты. Последние, озлобленные провалом миссии по нахождению полноценного Убежища, установили около водного насоса небольшой гарнизон и получили от Сета... согласие на помощь в случае войны.
2161	Октябрь		Патруль Братства Стали нашел в Пустошах мертвого супермутанта. Они доставили тело Писцам, и Верховный Писец Врея начал его изучение.
2161	Декабрь	5	Начался Fallout 1: Выходец из Убежища был выпровожен из Убежища 13 на поиски водного чипа.
2161	Декабрь	15	Выходец из Убежища прибыл в Шэйди Сэндс. Он встретил Танди и Яна, который присоединился к нему в его поисках.
2161	Декабрь	30	Выходец из Убежища присоединил Догмита в Джанктауне.
2162	Январь	17	Выходец из Убежища прибыл в Хаб и заключил сделку с Торговцами Водой по налаживанию поставок в Убежище 13, увеличивая свой временной резерв.
2162	Февраль	13	Выходец из Убежища нашел водный чип в Некрополисе. Ян был убит супермутантом, оказавшись разрубленным пополам, что положило конец его дурной привычке «случайно» попадать Выходцу из Убежища в спину очередями из пистолета-пулемета.
2162	Март	3	Выходец из Убежища надрал задницу Повелителю.
2162	Апрель	20	Выходец из Убежища уничтожил Военную Базу. Догмит погиб, защищая своего хозяина.
2162	Май	10	Закончился Fallout 1: Выходец из Убежища вернулся в Убежище 13 и услышал в ответ лишь «Ты герой, но должен уйти». Некоторые жители Убежища (ведомые Лидией, главой движения «за возвращение на поверхность», среди них также были ее сподвижники, Тереза и Лайл) вскоре последовали за ним.
2165	Май	12	Выходец из Убежища снял свой знаменитый костюм, чтобы никогда больше его не надеть.
2165	Июль	10	Выходец из Убежища повел небольшую группу соратников (из родного Убежища и просто попутчиков) на север и основал маленькую деревню Арройо.
2167	Август	18	Строительство Арройо было завершено.
2185	Лето		В полдень за много миль к юго-западу от будущего Броукен Хиллс пересеклись пути Паладина Братства Стали Якоба и супермутанта Маркуса. Они обстреливали и колошматили друг друга несколько дней. Однако никто из них не смог взять верх. После этого они начали путешествовать вместе, оспаривая доктрины Братства и Повелителя, и мог ли или нет, последний действительно напрямую подключить свой биологический организм к компьютерной сети Собора.
2185	Осень		Маркус и Якоб, вместе с множеством мертвяков, людей и супермутантов, основали сообщество Броукен Хиллс.
2186	Весна		Якоб продолжил путешествовать, попрощавшись с Маркусом. Его дальнейшая судьба неизвестна.
2186			Была основана Новая Калифорнийская Республика, ее главным правительственным органом стал Верховный Совет.
2188	Октябрь	2	У Выходца из Убежища родилась дочь (которая станет Старейшиной

			Арройо в <i>Fallout 2</i>).
2196			Танди абсолютным большинством голосов Верховного Совета была избрана на должность Президента НКР. Как и ожидалось, ей пришлось заниматься всей грязной работой.
2198			Анклав разработал многие новые технологии, включая вариации на тему моторизированной брони. Однако по качеству они все еще не могли сравниться с моторизированной броней «старой школы», а многие образцы были откровенно хуже.
2208	Январь	16	После написания мемуаров Выходец из Убежища ушел из Арройо и его стали считать погибшим. Он оставил свой знаменитый костюм, положив его на свою кровать. Некоторые говорят, что Выходец из Убежища был взят к себе духами небес, другие – что он просто почувствовал, что пришло время уходить, и оставил Арройо Старейшинам.
2208	Февраль	2	Прошел один лунный цикл (месяц) траура после ухода Выходца из Убежища, и жизнь в Арройо снова пошла своим чередом.
2208	Февраль	2	Началось последнее испытание дочери Выходца из Убежища на право стать Старейшиной. Она прошла значительные физические тренировки и овладела многими науками, и, естественно, оружейными навыками.
2210	Январь	31	Дочь Выходца из Убежища прошла таинственное испытание, ключевым ингредиентом которого были размещенные в определенных местах мешочки с галлюциногенными растениями из сада Хакунина. Она выбралась из лабиринтов Храма Испытаний, для чего ей пришлось воспользоваться всем ее шармом – после того, как ее пистолет заклинило еще на первом уровне. Она подвергла испытание значительной критике, после чего его методика была значительно изменена. Заметка: Ее сломанный пистолет можно было увидеть в стартовом мультике в <i>Fallout 2</i>.
2210	Февраль	2	Дочь Выходца из Убежища взошла на пост Старейшины. Она правила уверенной рукой, и заработала большое доверие своей мудростью.
2211			Родился Фрэнк Хорриган... к сожалению.
2215	Август	1	Конгрессмен Ричардсон стал набирать влияние внутри Анклава – не без помощи его отца, президента Ричардсона.
2215			По прямому распоряжению президента ученые Анклава занялись активными исследованиями усовершенствованной моторизированной брони. Были разработаны и испытаны многочисленные прототипы.
2220	Март	5	Конгрессмен Ричардсон был избран на должность президента на первый пятилетний срок – естественно, при помощи и прямом политическом давлении его отца (Президента Ричардсона).
2220	Октябрь		Ученые Анклава разработали надежную версию Усовершенствованной Моторизированной Брони. При испытаниях не обошлось без несчастных случаев, повлекших человеческие жертвы.
2221	Март	23	Родился «Избранный». В племенных записях не было записи о личности его отца. Причина этого неизвестна, но Старейшина могла просто стесняться...
2231			Родился сын Мельхиора.
2235			Анклав начал эксперименты над Когтями Смерти, пытаясь вывести совершенных бойцов для ведения действий в условиях враждебной окружающей среды
2235			Хотя к этому времени в Гeko уже было небольшое количество мертвяков, именно в этот период прибыла большая их часть, и был основан сам город. Новый «прилив» мертвяков принес с собой

			некоторые технологии и «ноу-хау», что позволило снова запустить АЭС годом позже. Город-Убежище начал с подозрением поглядывать на своих новых соседей.
2236	Июль	20	Разведчики Анклава обнаружили остатки военной базы Марипоза, к этому времени частично разрушенной.
2236	Июль-Август		Пока ученые и войска химзащиты Анклава обследовали развалины Марипозы, штурмовые отряды прочесали пустыню в поисках рабов, которые были нужны для проведения дальнейших раскопок на военной базе. Один из этих отрядов включал солдата Фрэнка Хорригана, к этому моменту достигшего 25 лет и уже переведенного в полевые части из президентской секретной службы – возможно, за некую вспышку немотивированного насилия или нечто подобное.
2236	Август		Мельхиор был пленен патрулем Анклава и в качестве раба принял участие в раскопках Военной Базы.
2236	Сентябрь		Инженерные команды Анклава и их рабы (в том числе и супермутанты) продолжали раскопки. Они натолкнулись на вирус FEV, и рабы начали мутировать. Фрэнк Хорриган также заразился и был отозван в Анклав для изучения.
2236	Октябрь		Мельхиор начал мутировать, но сохранил интеллект. Он додумался до того, что Анклав уничтожит мутировавших рабов после того, как добудет необходимую информацию по FEV, и начал использовать свои навыки фокусника, чтобы незаметно вооружить своих собратьев по несчастью до того момента, как Анклав решит расправиться с ними.
2237	Январь		Анклав, получив необходимую информацию по FEV, убрался с Военной Базы, после того, как мутации развились еще дальше (фактически, именно в этот момент появилось Второе Поколение супермутантов), однако оставил один взвод для экстерминации ставших ненужными рабов. Все пошло не по плану, и мутанты, используя припасенное оружие, понесли значительные потери, полностью уничтожили взвод «ликвидаторов». Оставшиеся супермутанты Первого и Второго поколений решили остаться на Базе и сформировать новое сообщество.
2236 - 2238			Хорриган необратимо мутирует под воздействием FEV, став сильным, медлительным, глупым и упрямым супермутантом. Его продолжали изучать, предварительно связав и накачав наркотиками.
2238			Гарольд прибыл в Гекко и начал участвовать в обслуживании АЭС.
2239	Январь	23	Изучение Фрэнка Хорригана подошло к концу. Было решено продолжать использовать его как боевика, после чего прошли полевые испытания его эффективности на жителях Пустошей.
2239	Март	27	Фрэнк Хорриган обрел свой знаменитый облик. Специально для него была создана особая версия Моторизированной Брони, после чего он был помещен в нее, и она была заварена снаружи. После ужасающе успешных полевых испытаний, Хорриган стал решением многих проблем Анклава.
2241			Произошла одна из наиболее сильных засух за многие годы, практически уничтожившая посевы и скот в Арройо и Модоке.
2241	Январь		Первые образцы Джета появились в Реддинге – естественно, благодаря семье Мордино.
2241	Февраль		Город-Убежище отверг предложения союза, поступившие от семьи Бишоп из Нью-Рено и от НКР.
2241	Март		Начались атаки рейдеров на караваны Города-Убежища.
2241	Июль	25	Начался Fallout 2: Избранный прошел испытание в Храме Испытаний.
2241	Июль	27	Избранный покинул Арройо в поисках GECK.

2242	Май	15	Анклав послал закодированное сообщение в Убежище 13, активировав его центральный компьютер и объявив, что пора покидать Убежище. Мартин Фробишер собрал жителей Убежища на просмотр обучающего фильма.
2242	Май	16	Менее чем через сутки Убежище 13 было открыто – только, чтобы принять два штурмовых отряда Анклава. Солдаты убили трех жителей, «сопротивлявшихся аресту», и захватили Убежище, похитив всех его жителей.
2242	Май	17	Специалисты Анклава выпустили Когтей Смерти в Убежище 13, чтобы окончательно его зачистить и скрыть присутствие Анклава. Другие Когти Смерти были посланы в окрестные районы пустыни, чтобы избавиться от любых возможных сбежавших свидетелей.
2242	Осень		Закончился Fallout 2: Избранный попал в Анклав при помощи поврежденного танкера и уничтожил нефтедобывающую платформу «Посейдон», убив Президента Соединенных Штатов и сорвав планы Анклава по обретению мирового господства.

ДОБАВКА О ХОРРИГАНЕ

Просто для ясности...

Хорриган – мутант, но он был чудовищем еще до своего заражения FEV на военной базе (он имел много психологических проблем, которые могут быть в будущем включены в его психологический профиль).

Важно то, что Хорриган никогда не считал себя мутантом; таковым его считали только ученые Анклава, но обычно они характеризовали его как «эксперимент», и то – только за глаза. Большинство солдат считало Хорригана ходячей атомной бомбой, чем-то, что создали техники, и в основном не беспокоились по поводу его мутированности. Большинство считали его уродом, однако было и небольшое число солдат, которые хотели сопровождать его на заданиях.

Хорриган всегда был верен Президенту, Анклаву и вооруженным силам – его верность проявлялась еще до заражения FEV, и была усилена Директивой Президента при помощи различной обработки или экспериментальных программ, разработанных Анклавом. Низкий интеллект Хорригана (еще больше понизившийся из-за заражения FEV) значительно упростил осуществление этих программ.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СЛОВА

Вот и все, что содержит обновление от 25-ого февраля. Ждите следующего обновления от 11-ого марта.

Спасибо за чтение,

Chris Avellone @ BIS

ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT

ФЕВРАЛЬ 25^{0Е} 2002



ВВЕДЕНИЕ: ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ BLACK ISLE STUDIO

Возможно, это первое обновление Библии Fallout, которое вы можете увидеть на сайте Black Isle Studios, но, мы надеемся, что не последнее. До этого было еще три обновления, которые размещались на различных сайтах по всей сети (от 15-ого Января, 2-ого Февраля и 15-ого Февраля), и мы «переиздали» их, чтобы вы не пропустили ничего важного.

Тем из вас, кто не видел ее раньше, стоит узнать, что Библия Fallout — это коллекция всех исходных материалов и пояснений к Fallout 1 и Fallout 2, собранная в один документ для того, чтобы фанаты могли с ней ознакомиться. Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому, если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на Cavellone@blackisle.com и я посмотрю, что я смогу сделать. Я не могу пообещать, что я отвечу на ваши письма немедленно, но я однозначно займусь этим, как только смогу — обычно это происходит на выходных.

В любом случае, мы надеемся, что теперь эти обновления будут появляться дважды в месяц (по Понедельникам) на сайте Black Isle Studios, однако вскоре после их появления вы сможете найти их на любом из фанатских сайтов по Fallout. Следующее обновление произойдет в понедельник, 11-ого марта, если не случится ничего непредвиденного.

Спасибо за поддержку Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle

БЫСТРЫЙ СТАРТ

1. Во-первых, я хотел бы поблагодарить всех, кто писал мне о том, почему они любят настольно-ролевые игры. Если вам есть что добавить по этому поводу, пишите на Cavellone@blackisle.com

2. Также я хотел бы сказать спасибо тем, кто прислал письма о музыке – если у вас есть что-либо еще из того, что хорошо передает атмосферу пятидесятых, то шлите ее на мой адрес, указанный выше.

3. Никто не смог сказать, где находится голодиск, текст которого был приведен в предыдущем обновлении, поэтому я подозреваю, что он просто не был добавлен в игру. Если вы все-таки найдете его, то дайте мне знать – важно то, можно ли его считать принадлежащим канону или это просто плод моего воображения.

Если вы хотите ознакомиться с предыдущими обновлениями в том виде, который они имели до компиляции на сайте BIS, то вы можете найти их на следующих сайтах:

No Mutants Allowed	http://www.nma-fallout.com/
Vault 13	http://www.vault13.net
Duck and Cover	http://rpgplanet.com/fallout
Vault of the Future	http://czech.vault13.net
French Vault	http://frenchvault.vault13.net

В порядке расположения вебсайтов в этом списке нет никаких личных пристрастий, за исключением No Mutants Allowed, моего любимого сайта. Если я не включил ваш сайт в этот список, то не поймите это превратно, и не начинайте искать в этом всемирный заговор, просто я слишком ленив, чтобы искать их все.

ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ

На этой неделе мы получили много вопросов. Вместо того, чтобы спорить с Saint Proverbios о том, как *на самом деле* работают термоядерные реакторы, т.е. о том, о чем я знаю меньше, чем ничего, мы начнем с вопроса от значительно неистового Fallout-маньяка, Killian'a с Duck and Cover, который оказался настолько добр, что прислал мне на прошлой неделе список опросник, в котором пытался обнаружить все возможные лазейки к информации о Fallout 3, не задавая самих вопросов. Bravo, Killian, bravo. (:: Толпа ликует ::) Вот еще один вопрос, который задал старый Killian:

1. Еще один вопрос по Fallout: Не могли бы Вы объяснить особую встречу в FO2, столкновение с которой неизбежно – когда Фрэнк расстреливает фермера, отказавшегося поделиться с ним некой информацией? Зачем Фрэнк проделал весь этот путь, чтобы расправиться с кучкой фермеров? Почему это так важно? Не могли бы Вы включить это в Библию? Я довольно сильно уверен, что это любопытно многим.

С уважением,

Killian

Извини, Killian, но ответ – нет. Если кто-то еще спросит, то могу предъявить им документацию вместе с аудиозаписью дизайнеров, описывающих подоплеку «роликов на движке с Фрэнком Хорриганом».

:: Толпа негодует ::

Черт с вами. Ладно. Я нарушу мою клятву «не говорить об этом FEV-прыщавом-провоцирующем-споре Хорригане на этой неделе» следующей документацией. Это описание того, как персонаж игрока впервые сталкивается с Хорриганом (заметьте – это СТАРЫЙ документ, поэтому в нем есть некоторые несостыковки).

Где: На карте мира в виде особой встречи

Когда: 5-ая неделя игры

Игрок сталкивается с Хорриганом и несколькими солдатами Анклава, допрашивающими старика и его семью. Хорриган говорит, что если старик не пойдет с ними без разговоров, то для него все кончится очень плохо. Старик отказывается и говорит, что он не будет использовать свое знание в подобных целях. Хорриган сообщает ему, что если он не передумает, то ни он, ни его семья не увидят следующего восхода. Старик снова отказывается.

Всплывает (Хорриган): «Старик, тебе ПРИДЕТСЯ пойти с нами».

Всплывает (Старик): «Оставьте нас в покое. Я никогда не поддержу действия вашего начальства».

Всплывает (Хорриган): «Я не буду повторять. Пойдем, или ты будешь уроком для других».

Всплывает (Старик): «Тогда пусть хранимое мною знание исчезнет вместе со мной в могиле».

Всплывает (Хорриган): «Да будет так. Убить их всех». [Поворачивает голову вправо и влево]

Всплывает (Старик): «НЕТ!!!».

Все солдаты Анклава расстреливают членов семьи, а Хорриган убивает старика – своим особым ударом или выстрелом.

Игроку возвращают управление, когда все они уже мертвы. Хорриган говорит персонажу игрока, что мудрым решением было бы развернуться и уйти туда, откуда он пришел. Хорриган и его группа отворачиваются от персонажа игрока и уходят за край карты.

Всплывает (Хорриган): «Это вас не касается. Разворачивайтесь и уходите».

Если персонаж игрока атакует (если это возможно), Хорриган делает ему последнее предупреждение, говоря, что не советует повторять это еще раз.

Всплывает (Хорриган): «Ты не послушался моего совета, но я прошу это тебе из-за твоей очевидной никчемности. Однако это больше не повторится».

Т.е. ответ таков, что ответа не существует. Фермер был включен в качестве предзнаменования, и позволял игроку увидеть жестокость Хорригана впервые – вот причина того, что его смерть таинственна. Если бы меня спросили, то я бы сказал, что старик обладал ключевой информацией о возможном местоположении аванпоста/бункера Братства Стали, важном генетическом исследовании, которое позволило бы ученым окончательно декодировать FEV и/или найти способ его выпуска в атмосферу, возможно, фермер был беглым ученым Анклава, возможно – человеком, знавшим местоположение Убежища 13 (что маловероятно), а возможно – нежелательным свидетелем порабощения некоторых шахтеров в Реддинге много лет назад и должен был быть доставлен для допроса о воздействии на них FEV. Я все еще преследую дизайнеров с этими вопросами, и возможно, что в будущем появится новая информация.

Следующий вопрос из серии «Я не знаю», на сей раз от Eddy:

2. Я слышал, что в FO2 должен быть некий монастырь, но он не вошел в игру. Он был предназначен для передачи игроку дополнительной информации о мире Fallout. Учитывая то, что Последователи Апокалипсиса поклонялись «знаниям» и «извлекали урок из Апокалипсиса», был ли этот монастырь их новой «базой»?

Я не знаю – я не смог найти никакой документации по этому поводу, но я не думаю, что это было так. Судя по тому, что я слышал об истории и исходных локациях в F2, монахи Аббатства были заинтересованы в сохранении знаний, но не являлись подразделением Последователей Апокалипсиса... хотя их идеи и были довольно схожи. Я послал письмо Tim`y Cain`у, т.к. он может знать об этом.

Некоторое время назад я получил от него следующий ответ:

Оно [Аббатство] не относилось к Последователям. Оно представляло самостоятельную организацию, возможно – Иезуитов или что-то вроде того. Монахи сохраняли знания в виде книг, чертежей и предметов, в основном они заботились о сохранении технических знаний. В отличие от Братства Стали, накапливавшего технологии и использовавшего их для сохранения преимущества, Аббатство было открыто для каждого – до тех пор, пока он не вредил его имуществу. Все, что они могли предложить – это знания, так как ни один из хранимых ими предметов не был работоспособен.

Вот еще что: монахи не понимали знаний, содержащихся в хранимых ими книгах. Они обращались с ними как со святыми, читали и переписывали их, но не пытались ими воспользоваться. На создание Аббатства мы были вдохновлены книгой «Страсти по Лейбовицу» Уолтера Миллера.

Вы получили ответ. Круто.

А теперь DJ Slamák с вопросом 3:

3. Меня интересует, зачем супермутантам нужны эти ремешки над их верхними губами? Вы поймете, о чем я, если посмотрите на Гарри и Лейтенанта, у них есть ремешки, поддерживающие их верхние губы и обнажающие зубы. Вместе с тем, у Маркуса в Fallout 2 нет ничего подобного. Смотрите:



Можете ли Вы порыться в документации по этому поводу, или хотя бы просто ответить мне? :) -

D.J. Slamák

Не могу найти записи по этому поводу – насколько я знаю, это всего лишь украшение или неэстетичное решение сделать их внешний вид глупее (даже не глупее, а тупее – вы знаете, о чем я говорю), но больше всего мне нравится версия о том, что это позволяет им разборчиво говорить, не давая раскатанным губам мешать произношению.

Я думаю, что Scott Rodenheizer (наш моделлер) просто прикалывался – так же, как он это проделал, навтыкав в Сета стрел, зажав в тиски плечо Маркуса и вырастив дерево на голове у Гарольда. К тому времени, когда он делал Маркуса, он уже не был в подобном расположении духа... и Маркус оказался милым старым мутантом, хотя возможно, что его кожа иссохла на затылке (и не обошлось без противных язв и фурункулов). К тому же, несмотря на некоторые общие характеристики супер-мутантов, при погружении в FEV или заражении им мутации могут проходить по-разному, поэтому возможно, что Маркус мутировал отличным от других супер-мутантов образом... во всяком случае, он на порядок умнее своих собратьев.

Кстати говоря, хотя вы и не спрашивали об этом, я могу вам сказать, что Scott Rodenheizer сделал многие «говорящие головы» в Fallout 1 и 2, хотя и предоставил возможность работы над Сан-Франциско другой компьютерной игровой компании, названия которой я сейчас не припоминаю. Повелителя, как мне кажется, сделал Leonard Boyarsky или Jason Andersen.

Вот два вопроса от Liu Hao и/или Petty Pilferer:

4. В оригинальном Fallout 1 без установки патча я приобретал симптомы заражения FEV при накоплении определенной дозы радиации в Свечении (около 800 рад). Позднее кто-то сказал мне, что это баг, и он исправляется патчем, который я так и не скачал. Это правда, или так изначально было задумано, но впоследствии это было убрано? – Petty Pilferer

Это баг. По некоторой причине, Ваши характеристики увеличивались, вместо того, чтобы уменьшаться, как было задумано. Можете списать это на FEV, если Вам угодно.

5. В разговоре с Повелителем в Fallout 1 у него присутствует несколько голосов или личностей. Эти люди были поглощены им, или же это раздвоение личности, вызванное вирусом FEV? – Petty Pilferer

По словам дизайнера Fallout 1 Chris`a Taylor`a, это поглощенные люди:

Saint Proverbius: Похоже, что Повелитель является продуктом слияния трех людей, кто были эти трое и как они стали Повелителем?

Chris Taylor: Ричард Грей был исследователем, нашедшим Военную Базу, и он – сама суть Повелителя. Другие люди были добавлены к нему на протяжении многих лет, и они безымянны.

Повелитель был очень мощным телепатом, возможно, первым из существовавших... и определенно последним. Когда он поглощал разумное существо, он не только сливался с ним физически, но и объединял его психику со своей (он заявлял, что мог чувствовать разум своей первой пищи, крысы, которую он поглотил, когда выбрался из чана с FEV на Военной Базе Марипоза). Вероятно, что со временем личность Повелителя стала обозначаться словом «мы» (Единство) вместо «я», и другие сознания эхом вторили основной воле Грея, но иногда подавали голос в виде бессознательных споров или вопросов. Что же до «компьютерного» голоса – Грей имел нейролинк с компьютерами Убежища под Собором, поэтому он (или хотя бы один из его хора разумов) был способен разговаривать и через них. Как я понимаю, компьютерный голос был добавлен, чтобы сделать звуки, издаваемые этим милым месивом из протоплазмы, еще более устрашающими. :)

Вот три вопроса от Brook:

6. Гекко в Fallout 2 – роботы? Они издают механические звуки и их кровь очень темная, почти как масло...

Нет, они из плоти и крови. Если они издают «механические звуки», то выбросите свою звуковую карту или выключите колонки. :)

7. Когда бомбы упали, связь между Убежищами была разорвана, но, если Убежища не могли выйти на контакт друг с другом, то как Анклав прислал в Убежище 13 сообщение о том, что пришло время выходить на поверхность?

Связи между Убежищами никогда не существовало (это могло разрушить эксперименты), а связь с правительством/Анклавом/Vault-Tec – это отдельная история... им требовался некоторый метод наблюдения за Убежищами.

Анклав, имеющий доступ к строительным планам Vault-Tec (что не удивительно, учитывая факт того, что Убежища были построены на деньги правительства), имел способ наблюдения за событиями, происходящими в Убежищах... но не имел удаленного доступа к их компьютерам и другим системам (включая PIP-boy и личные записи Смотрителей), однако первые Смотрители большинства Убежищ знали о связи с правительством, и частью их обязанностей было загружать информацию об Убежище и его жителях в компьютерный архив, к которому у правительства имелся доступ).

Связь с компьютерами Убежищ также позволяла Анклаву брать контроль над запорным механизмом дверей Убежищ и посылать запечатанным Убежищам сигнал «все чисто», призванный заставить жителей выйти на поверхность.

Большинство жителей Убежищ не забывали себе этим голову. Вот некоторая информация по этому поводу из Fallout 2 – вот, что спрашивает персонаж игрока и отвечает ему Линетт:

Заметка: Не забывайте, что архивы Линетт подозрительны, и не могут трактоваться как правдивые.

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

Как вы узнали, *когда* нужно покинуть Убежище? Я слышал, что Убежища были изолированы от внешнего мира.

ЛИНЕТТ

То, что вы слышали – неверно. Наши архивы довольно ясно говорят об этом: наше Убежище получило сигнал «все чисто» через два года после того, как было запечатано

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

Сигнал «все чисто»? Откуда?

ЛИНЕТТ

(Смущается) Ну... с датчиков на поверхности, я думаю. Я уверена, что были какие-то датчики, которые следили за состоянием окружающей среды. Как еще Смотритель мог узнать о том, что на поверхности безопасно?

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

То есть... приказ о выходе из Убежища был получен от Смотрителя?

ЛИНЕТТ

Да... (Задумывается) ...во всяком случае, это то, что я помню из архивов. (К ней возвращается уверенность) Однако, я уверена, что за наблюдение за датчиками с поверхности отвечали многие жители.

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

Правда? А эти датчики все еще существуют? Мог бы я на них взглянуть?

ЛИНЕТТ

(Злится, не понимая, что персонаж собирается делать с ними, но ей это не нравится). Наиболее вероятно, что они были демонтированы и пошли на запчасти для других систем.

Вот и все, что она говорит – это темное предзнаменование того, что на самом деле происходит.

В любом случае, я помню, что у нас было обсуждение с дизайнерами роли Смотрителей в Убежищах, и ранние Смотрители имели задачу поставлять информацию правительству... и, когда мир был взорван, стало некому ее отсылать, т.к. даже Анклаву потребовалось некоторое время на восстановление.

8. Вы уверены, что ООН распалась?

Да, ООН распалась. Они не звонят и не пишут... отношения прекращены.

Вопрос, размещенный Puriel на форумах Vault 13:

9. Вы знаете, что означает заставочный экран Хаба, говорящий об объединении мертвяков и людей? Он сообщает, что Гарольд и Выходец из Убежища объединили мертвяков и людей Хаба. Кто-нибудь видел в Хабе мертвяков, кроме Гарольда? Это не может быть о Некрополисе, так как это ЕДИНСТВЕННАЯ хорошая концовка для Хаба.

Хотя в Fallout 1 в Хабе не было отображено никаких мертвяков, они могут оживать неподалеку от Старого Города (как, к примеру, мертвяк Талиус в Бониярде). Концовка будет более подходящей, если вы мысленно замените слово «мертвяки» на «скаги». Возможно, что несколько мертвяков перебрались в Хаб во время Миграции, после того, как они создали станцию техобслуживания в Некрополисе.

Последний вопрос – от Access с форумов Vault 13:

10. Вот, что я ПО-НАСТОЯЩЕМУ хотел бы узнать об одной из двух концовок в FO:T! Концовка, в которой вы отказываетесь присоединиться к Калькулятору, сообщает

о том, что Старейшины Братства Стали пропали и не могут быть найдены... Есть у кого-нибудь идеи насчет того, КТО или ЧТО убило их? Или это одна из тайн в стиле X-Files?

Похоже, что это тайна, тупиковая ветвь, которая могла вести к другим линиям сюжета.

Это все вопросы на этой неделе. Теперь перейдем к дополнительной информации:

АРХЕОЛОГИЯ **FALLOUT 1**

Развивая данное начинание, мы приводим новые ключевые слова, которые можно использовать в разговоре с «говорящими головами» при помощи опции «спросить о...». Возможно, это будет неполный список, но уж точно все то, что было в наших дизайн-документах. Я не могу найти документацию по другим персонажам, но, если вы знаете что-либо по этой теме, или нашли неупомянутые мной ключевые слова для «говорящих голов», то дайте мне знать. Здесь есть некоторые дополнительные слова, которые были добавлены позднее и ответы на них не имеют озвучки, но все же отображаются на экране.

Как и в вопросах, давайте разберемся с Киллианом, да и с Гизмо тоже. Начнем с толстяка:

Killian Darkwater

Gizmo

Darkwaters (без апострофа)

Gizmo's

Junktown (без озвучки)

Deathclaw (без озвучки)

А теперь более солидная подборка. Вот Киллиан:

Gizmo

Killian Darkwater

Lars

Vinnie

Doc Morbid

Skulz

Khans

Vipers

Darkwater's

Crash House

Gizmo's

Scum Pit

Children of the Cathedral

Death Claw

Hub

Shady Sands

Necropolis

Raiders

War

Strange Things

Junktown (без озвучки)

Чёрт, Килиан – настоящая золотая жила. Повеселитесь. В следующий раз мы выберем Танди и, возможно, проведем экскурсию по Некрополису с Сетом и Гарри.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СОБАЧКИ НЕУДАЧКИ ИЗ FALLOUT 2

Раскопки старых файлов помогли найти мне характеристики собачки-неудачки из Fallout 2. Я не способен добраться до ее уровней навыков, но, если вы собираетесь включить ее в свою настольно-ролевую игру, то вам хватит и этих характеристик:



РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ FALLOUT 2

Это не будет открытием для тех, кто играл в Fallout 2 с командой напарников, что, когда ваш персонаж растет в уровнях, это делают и напарники. Скорость их продвижения разнится, но каждый персонаж имеет несколько «стадий», через которые они проходят на протяжении всей игры, обычно базирующихся на их способностях к обучению.

Сегодня мы рассмотрим трех NPC-союзников:



GORIS



SULIK



LENNY

ГОРИС

Созданный суперменом John`ом Deiley, желавшим работать над каждой существующей в природе игрой от Interplay, Горис – NPC с шестью «стадиями». Его хит-поинты, сопротивления и характеристики SPECIAL имеют следующий вид:

Примечание: Я не располагаю уровнями навыков, которые получают эти парни по мере роста в уровнях, но обычно они имеют некоторые бонусы в соответствующих их специализации навыках (Горис – рукопашный бой, Сулик – холодное оружие, Ленни – доктор). Если я когда-нибудь до них докопаюсь, то вы об этом узнаете.

Goris - Stag		
ST	8	Hit Points 134/134
PE	9	Armor Class 28
EN	7	Normal 5/40%
CH	4	Laser 8/60%
IN	5	Fire 4/30%
AG	8	Plasma 4/50%
LK	6	Explode 6/40%
No item		
Unarmed dmg: 1-30		
No item		
Unarmed dmg: 1-30		
Total Wt: 0/225		

GORIS ОДИН

Goris - Stag		
ST	8	Hit Points 145/145
PE	9	Armor Class 28
EN	8	Normal 5/40%
CH	4	Laser 8/60%
IN	6	Fire 4/30%
AG	8	Plasma 4/50%
LK	6	Explode 6/40%
No item		
Unarmed dmg: 1-32		
No item		
Unarmed dmg: 1-32		
Total Wt: 0/225		

GORIS ДВА

Goris - Stag		
ST	9	Hit Points 155/155
PE	9	Armor Class 29
EN	8	Normal 5/40%
CH	4	Laser 8/60%
IN	6	Fire 4/30%
AG	9	Plasma 4/50%
LK	6	Explode 6/40%
No item		
Unarmed dmg: 1-38		
No item		
Unarmed dmg: 1-38		
Total Wt: 0/250		

GORIS ТРИ

Goris - Stag		
ST	9	Hit Points 166/166
PE	9	Armor Class 34
EN	9	Normal 6/40%
CH	4	Laser 9/65%
IN	7	Fire 5/35%
AG	9	Plasma 5/50%
LK	7	Explode 9/45%
No item		
Unarmed dmg: 1-41		
No item		
Unarmed dmg: 1-41		
Total Wt: 0/250		

GORIS ЧЕТЫРЕ

Goris - Stag	
ST 9	Hit Points 175/175
PE 9	Armor Class 34
EN 9	Normal 6/40%
CH 4	Laser 9/65%
IN 7	Fire 5/35%
AG 9	Plasma 5/50%
LK 7	Explode 9/45%
No item	
Unarmed dmg: 1-43	
No item	
Unarmed dmg: 1-43	
Total Wt: 8/258	

Goris - Stag	
ST 10	Hit Points 187/187
PE 9	Armor Class 35
EN 10	Normal 6/40%
CH 4	Laser 9/65%
IN 8	Fire 5/35%
AG 10	Plasma 5/50%
LK 7	Explode 9/45%
No item	
Unarmed dmg: 1-47	
No item	
Unarmed dmg: 1-47	
Total Wt: 8/275	

GORIS ПЯТЬ

GORIS ШЕСТЬ

СУЛИК

Созданный ведущим дизайнером Fallout 2 Мэттом Нортон`ом, Сулик – еще один удивительный NPC с шестью «стадиями». Его хит-поинты, сопротивления и характеристики SPECIAL имеют следующий вид:

Sulik - Stag	
ST 7	Hit Points 93/93
PE 7	Armor Class 7
EN 8	Normal 8/0%
CH 8	Laser 8/0%
IN 7	Fire 8/0%
AG 7	Plasma 8/0%
LK 6	Explode 8/0%
No item	
Unarmed dmg: 1-10	
No item	
Unarmed dmg: 1-10	
Total Wt: 8/200	

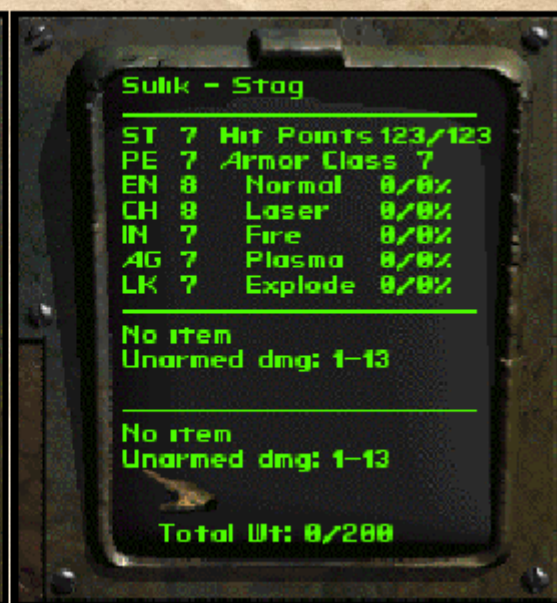
Sulik - Stag	
ST 7	Hit Points 103/103
PE 7	Armor Class 7
EN 8	Normal 8/0%
CH 8	Laser 8/0%
IN 7	Fire 8/0%
AG 7	Plasma 8/0%
LK 6	Explode 8/0%
No item	
Unarmed dmg: 1-11	
No item	
Unarmed dmg: 1-11	
Total Wt: 8/200	

SULIK ОДИН

SULIK ДВА



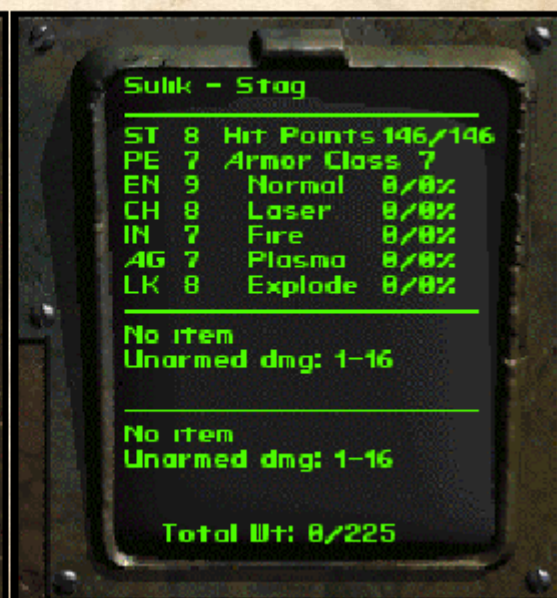
SULIK ТРИ



SULIK ЧЕТЫРЕ



SULIK ПЯТЬ



SULIK ШЕСТЬ

ЛЕННИ

Последний на сегодня – Ленни-мертвяк, созданный ведущим дизайнером Fallout 2 Matt`ом Norton`ом. Ленни довольно старый парень из Некрополиса, и из-за своего впечатляющего возраста у него не очень-то много простора для развития, поэтому он – NPC всего лишь с тремя «стадиями». Его хит-поинты, сопротивления и характеристики SPECIAL имеют следующий вид:

Lenny - Sta	
ST 4	Hit Points 154/154
PE 6	Armor Class 5
EN 5	Normal 1/10%
CH 3	Laser 2/15%
IN 7	Fire 2/15%
AG 5	Plasma 1/10%
LK 5	Explode 2/15%
No item	
Unarmed dmg: 1-3	
No item	
Unarmed dmg: 1-3	
Total Wt: 0/125	

Lenny - Sta	
ST 4	Hit Points 181/181
PE 6	Armor Class 5
EN 6	Normal 1/10%
CH 4	Laser 2/20%
IN 7	Fire 2/20%
AG 5	Plasma 1/10%
LK 5	Explode 2/15%
No item	
Unarmed dmg: 1-3	
No item	
Unarmed dmg: 1-3	
Total Wt: 0/125	

ЛЕННИ ОДИН

ЛЕННИ ДВА

Lenny - Sta	
ST 4	Hit Points 286/286
PE 7	Armor Class 5
EN 6	Normal 2/15%
CH 5	Laser 2/25%
IN 7	Fire 2/25%
AG 5	Plasma 2/15%
LK 6	Explode 2/15%
No item	
Unarmed dmg: 1-3	
No item	
Unarmed dmg: 1-3	
Total Wt: 0/125	

ЛЕННИ ТРИ

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ: НЕБОЛЬШОЙ СЕКРЕТ FALLOUT 2

Это не некое сотрясающее землю откровение, но, если вы хотите нахаляву получить ядерную батарею, то отправляйтесь в Конюшни около Нью-Рено и найдите брамина, выглядящего отличным от других, после этого осмотрите его – и, если описание похоже на нечто вроде «злой брамин с раздутым животом», то сохранитесь, после чего используйте свой навык Доктор для попытки определить причину вздутия его живота. У вас есть три попытки до того, как брамин разъярится и атакует вас. Если вы преуспеете, то получите халявную ядерную батарею и немного опыта.

В следующем обновлении: Секреты Волшебного Бильярдного Шара-восьмерки... для персонажей с высокой Удачей он нечто большее, чем просто игрушка.

Спасибо за поддержку Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle

ОБНОВЛЕНИЕ БИБЛИИ FALLOUT

МАРТ 11^{0Е} 2002



ВВЕДЕНИЕ: ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ BLACK ISLE STUDIO

Добро пожаловать в пятое обновление Библии – если вы пропустили предыдущие, то отправляйтесь на главную страницу сайта Black Isle, в раздел «More News». Первые три обновления были компилированы в «Обновление Ноль», а четвертое – отдельный документ.

Тем из вас, кто не видел ее раньше, стоит узнать, что Библия Fallout – это коллекция всех исходных материалов и пояснений к Fallout 1 и Fallout 2, собранная в один документ для того, чтобы фанаты могли с ней ознакомиться. Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому, если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на Cavellone@blackisle.com и я посмотрю, что я смогу сделать. Я не могу пообещать, что я отвечу на ваши письма немедленно, но я однозначно займусь этим, как только смогу – обычно это происходит на выходных.

В любом случае, мы надеемся, что теперь эти обновления будут появляться дважды в месяц (по Понедельникам) на сайте Black Isle Studios, однако вскоре после их появления вы сможете найти их на любом из фанатских сайтов по Fallout.

Спасибо за поддержку Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle

БЫСТРЫЙ СТАРТ

1. Во-первых, я хотел бы поблагодарить всех, кто писал мне о том, почему они любят настольно-ролевые игры. Если вам есть что добавить по этому поводу, пишите на Cavellone@blackisle.com

2. Также я хотел бы сказать спасибо тем, кто прислал письма о музыке – если у вас есть что-либо еще из того, что хорошо передает атмосферу пятидесятых, то шлите ее на мой адрес, указанный выше.

3. Эй, если кто-то из вас интересуется игрой в Fallout PnP по Интернет, то вы можете связаться с John`ом Schweizer`ом через:

johnschweizer42@yahoo.com

или отправиться на его сайт, на котором расположена вся информация:

<http://www.geocities.com/drell42>

4. В этот выпуск вошло много вопросов, немало их и в моем архиве. Если вы не увидели ответ на свой вопрос, знайте, что я не забыл о нем, а просто не успел до него добраться.

5. К тому же, хотя я знаю, что это вызовет всплеск недовольства, но многое во вселенной Fallout сделано «спустя рукава» - или из-за несвязанных с улучшением геймплея позиций, например, под давлением художников, программистов или просто отсутствия времени.

Не у всего, что вы видите в играх, есть логически обоснованная причина, однако многие склонны видеть разного рода скрытый смысл или искать первопричины на самом деле случайных действий. Если состыковка двух частей Fallout причиняет вам головную боль, то сделайте шаг назад, вдохните и поймите то, что в 13.00 утра, когда создавались основные вехи истории, разработчики просто были сильно пресыщены кофеином. Такое случается, но, несмотря на это, мы делаем все, чтобы создавать для вас лучшие RPG.

6. Я буду включать в Библию материалы о Fallout Tactics с двумя оговорками: вероятно, что я сам не буду писать их, так как я знаю немного о FOT; во-вторых, они будут представлять собой приложение, дабы милые фанатики Fallout 1 и 2 с факелами в руках при желании могли не читать и не распечатывать этот раздел. Хотя многие просили не включать подобные материалы, примерно такое же число людей хотели их видеть, поэтому мы приняли такое решение. Можете начинать дебаты по этому поводу.

7. Возможно, появятся вопросы, на которые я не буду отвечать, так как это может испортить сюрприз следующих игр серии – или же я могу не ответить на них, просто, если захочу оставить их «открытыми» по личным соображениям (это относится к вопросу о вымирании животных в Африке и вопросах о Кэссиди и Сулике, приведенных ниже). Когда я получу новые вопросы, подпадающие под эту категорию, я сообщу вам об этом.

8. Вот еще один фанатский сайт по Fallout, который можно добавить в список из прошлого выпуска – он принадлежит Tank`у и неделю или две назад все еще обновлялся:

www.geocities.com/fo_tank

9. Кстати говоря, эта Библия не имеет особых шансов на издание на бумаге, так как я думаю, что до ее окончания осталось еще много, много сотен страниц.

10. Если этот файл оказался слишком большим для легкого скачивания, то я могу уменьшить количество скриншотов.

Это все. В обновлении:

ВОПРОСЫ

От Aaron Johnson:

1. Что делает Easter egg, который можно найти в Нью-Рено?

Ничего, это просто соленый юмор разработчиков – он был сделан только для того, чтобы мы с уверенностью могли сказать, что в игре есть easter egg. К тому же, мне нравится его изображение в инвентаре.

Два вопроса от yPArAH с последнего Fallout-чата на Vault 13:

2. <Red1> [yPArAH] Если поговорить с Горисом, то можно узнать, что он относительно новенький в Убежище 13 (появился там примерно за 2 месяца до момента разговора). Это, как мне кажется, означает, что он не из стаи Грутара. Если это так, то почему он столь же интеллектуален, как и другие модифицированные Анклавом Когти Смерти?

Согласно John`y Deiley, (дизайнеру Гориса, создавшему Убежище 13, 15, НКР и помогавшего в работе над многочисленными картами):

Горис был сыном Грутара, и он был одним из умных Когтей Смерти. К тому же, он очень интересовался миром за пределами Убежища. Он много путешествовал, чтобы узнать больше о людях и их культуре. Чтобы маскироваться, он носил большую робу с капюшоном. Если кто-нибудь спрашивал, почему он её носит, то он отвечал, что был обезображен, поэтому вынужден носить робу.

В любом случае, когда Избранный встречается Гориса, он говорит, что был в Убежище всего лишь пару месяцев. Причина этого – то, что он только что вернулся из одного из своих исследовательских путешествий. Он не говорит это напрямую, но на это есть намеки в ходе диалога с ним.

3. <Gadro> [yPArAH] Кстати говоря, как Горис выжил во время рейда Фрэнка на Убежище?

У John`a Deiley есть на это ответ:

Когда вы беседуете с Горисом, он говорит, что является странствующим ученым. Он пытается выучить все, что возможно, о выживающих в Пустошах культурах. Все очень просто, он был в одном из своих путешествий в то время, когда Хориган прибыл, чтобы надрать Когтям Смерти задницы. Естественно, он мог выжить, став членом команды Избранного и пробыть в ней до конца игры.

Если мне не изменяет память, Горис не был единственным выжившим разумным Когтем Смерти. На базе Наварро вы можете найти другого выжившего Когтя Смерти, которого собирался казнить доктор Шребер. Игрок имеет возможность освободить его из плена. К сожалению, я не помню его имени. *[Зарн (Xarn), как мне кажется – ред.]*

В любом случае, есть вероятность, что выжило два разумных Когтя Смерти, способных продолжить род. Я понимаю, что они оба мужского пола, но это не страшно. Когда они были созданы Анклавом, ген разума сделал доминирующим мужской пол. Это значит, что любая разумная мужская особь с любой неразумной женской особью (скорее всего) смогут произвести умное потомство.

Вот два вопроса в одном от Alex Sinov (один из них также задавался [LasTofThe] в последнем чате):

4. Почему у Гориса другой цвет кожи? Были ли «любимцы» Гориса погружены в FEV?

(Я так понял, Вы имели в виду «любимцев» Мельхиора, но если я неправ, и Вы спрашивали именно про Гориса, то сообщите мне об этом).

По словам **John`a Deiley**, (дизайнера Убежища 13 и Гориса), цвет кожи Гориса вероятнее всего является результатом мутации, прошедшей не так, как у остальных (даже существа одного вида могут мутировать по разному под воздействием FEV). По словам **Jason`a Suinn`a** (дизайнера Военной Базы в *Fallout 2*) «любимцы» Мельхиора были столь мощными из-за того, что подверглись заражению неочищенным FEV на Военной Базе – Мельхиор погружал их в FEV в процессе своего «колдовства». К тому же, мы рассчитывали, что к этому моменту персонаж игрока будет обладать весьма высоким уровнем, поэтому они должны были быть более мощными просто для поддержания напряжения.

Мельхиор поймал многих из этих животных во время рейдов на окрестные Пустоши. Их еще не было, когда он организовывал восстание против сил Анклава, размещенных на базе.

Несколько вопросов от **Pawel Dembowski**:

5. В F1 Лейтенант говорит, что FEV увеличивает интеллект. Однако, многие мутанты откровенно тупы. Что Вы можете об этом сказать? И что Вы думаете о теории, которую я использовал в своей кампании для PnP?

Прошу прощения, Pawel, за две вещи: я не мог лично ответить на твое письмо, так как был сильно загружен, во-вторых, я не мог прокомментировать твою теорию о FEV (напомню, что я не могу читать фанатское творчество, поэтому присылайте только вопросы, комментарии и факты).

Что до того, что FEV увеличивает Интеллект, то изначально созданный в West-Tek еще до войны штамм обладал большей консистенцией, чем вирус эпохи *Fallout*, и давал именно такой эффект.

FEV эпохи *Fallout* также проявляет этот эффект – в некоторых людях. Просто не у многих. Лейтенант был одним из счастливицов, который не стал неуклюжим, чешущим зад слабоумным после погружения (к тому же, погружение могло и не увеличить его интеллект, он мог быть настолько умным до погружения, но ни одной записи о его прошлом не существует, так что мы не можем это подтвердить).

FEV попал в Пустоши и мутировал под воздействием радиации, поэтому эффект воздействия вируса изменился. Что до FEV на Марипозе – Лейтенант говорит, что супер-мутанты умнее людей («Мы высокоинтеллектуальны и невосприимчивы к болезням»), что правильно только наполовину, также он говорит, что вирус воздействует на память человека, приводя к частичной амнезии. Очевидно, Лейтенант просто забыл о том, что большая часть подчиненных ему супер-мутантов едва ли может сформировать цельное предложение.

Изначально FEV из чанов на Марипозе давал очень малую вероятность того, что он поднимет уровень интеллекта (или даже оставит его на прежнем уровне). Повелитель был одним из счастливицов. Иногда вирус вызывает деградацию мозга. Также возможно, что погружение в неочищенный вирус вызвало несовершенные мутации, уменьшая шанс повышения интеллекта.

Отвечая на твой вопрос, можно сказать следующее: FEV из West-Tek повышал уровень интеллекта в существах, на которые воздействовал, а послевоенный FEV из Марипозы оказывал этот эффект очень редко. Причина этого неизвестна.

Вот, что сказал по этому поводу **Chris Taylor**:

Chris Taylor: На самом деле, при погружении в FEV есть шанс, что интеллект изменится, но не всегда в сторону повышения. У некоторых людей он повышается, у значительной части погруженных он понижается, но большинство все же сохраняет его текущий уровень. Также это зависит от того, есть ли у человека достаточный уровень облучения, чтобы превратиться в мертвяка или супер-мутанта.

Вопрос от Andrew Quigley:

6. Сколько работающих или ремонтпригодных машин существует ко времени FO2? Очевидно, что больше одной, раз парень из Нью-Рено содержит полностью укомплектованный гараж, и вероятно, имеет огромное количество запасных частей (я так предполагаю из-за того склада, который был доверху забит чем-то, что вы не можете взять).

Вероятно, не слишком много, но я не знаю точного числа. Настоящая проблема – не топливо, а шины и запасные части, которые вряд ли пережили последние 100 лет. На каждую сотню или приблизительно столько человек, **может** быть одно работающее средство передвижения. Ходят слухи, что у НКР есть механизированное подразделение, помимо сельскохозяйственной техники, но число машин в нем неизвестно.

Следующий вопрос от Darren Rowe:

7. Всего лишь вопрос о Лейтенанте из F1, был ли он солдатом Братства Стали, которого погрузили в FEV? Или он был просто очень удачливым мутантом и достал себе отличную броню? (она выглядит как моторизированная броня) - Stainless

Он человек, которому посчастливилось сохранить мыслительные способности после погружения (хотя возможно, что он имел высокий уровень интеллекта изначально). Что до брони и оружия – да, ему повезло, особенно с лазером Гатлинга. :)

Следующий вопрос от DoPr:

8. Привет, в последнем обновлении «Библии Fallout» был вопрос о Ричарде Грее и причине его изгнания из Города-Убежища. Я помню, что был ещё один человек, изгнанный из Города-Убежища – Леонард Боярски. Он тоже был изгнан за убийство, но мне интересно, как он умер? Я нашел его могилу на Голгофе, и это меня очень удивило.

Боярски был **Leonard'ом Boyarsky**, работавшим над F1 и частично – над F2 (одна из пяти миллиардов ссылок на создателей, содержащаяся в Fallout 1 и 2). Мне кажется, что изначально имя в тексте было Jason Anderson, но я не помню. Боярски был изгнан за убийство и запрещенные исследования (о периодичности циклов беременности в Авто-Доке, что, вероятно, угрожало всему Убежищу 8, все детали по этому делу были удалены). Его преступление было совершено через много лет после сомнительного преступления Грея, но Боярски добрался со странствующим караваном только до Рено, после чего был ограблен и убит местными бандитами, которые расценили его, как легкую добычу (что справедливо для всех путешественников родом из Города-Убежища). Причины его путешествия на юг неизвестны, но ходят слухи, что его местом назначения было что-то по направлению к востоку от Нью-Рено – но путешественники говорят, что на востоке нет ничего, кроме пустыни и Когтей Смерти.

Следующий вопрос – от John Olivas:

9. Эй, что Вы там делаете?!? Три обновления назад Вы написали мне, что мои вопросы будут в следующей части Библии. Я спросил о судьбе NPC и Обновлении. После этого я спрашивал об одном задании, которое не имело решения... Я не помню, но у меня что-то было, у чего нельзя было найти мирного решения. О да, великолепный Мельхиор. Ничего не последовало. Я терпел, но вот уже следующие обновления Библии. Я знаю, что вы заняты, но у меня создается впечатление, что меня игнорируют просто потому, что я не назойливый идиот, который не оставит Вас в покое даже на пять минут, и никогда не выходит с форумов в ожидании того, что Вы объясните ему, как получить энергию из реакции ядерного синтеза. Термоядерная энергия! Вы хотите объяснения: это игра и это тонны веселья! Если вы сможете это объяснить, то получите Нобелевскую премию! Я задаю вам вопросы, на которые Вы, **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МОЖЕТЕ знать ответы, и даже сказали, что я их получу. Я не могу это исправить, похоже, что есть какая-то элитная информация, как раз перепроходил Fallout 2, когда Вы начали писать Библию, так что я был счастлив. Я все ещё посещаю старый добрый duck and cover, и даже написал несколько историй об Убежище в Сан Андреасе. (Зайдите туда, я все ещё**

получаю письма, где говорится, что это самое веселое, что многие люди когда-либо читали). Но я просто маленький человечек. Как насчет того, чтобы показать немного любви тем фанатам, кто предан, но не рвет свою фирменную футболку Black Isle, льет пиво на свою голову и описывает себя как «ЧЕРТОВСКИ ХАААААААРДКОРНЫЙ!!!! ВУУУУ!!! ВУУУ!»? Спасибо вам за потраченное время, я хотел добавить, что ничего не хотел сказать, тем что написал выше... плохой юмор, хотя после прочтения этого письма, я думаю, что оно будет истолковано так (по крайней мере, мне дадут ответ). Я добавил это просто потому, что не люблю добавлять бесконечные смайлики. - John Olivas

Просто напоминаю всем тем, кто шлет мне письма: я - человек, и я тоже забываю о многих важных вещах. Иначе я бы уже правил Вселенной.

Отвечая на твой вопрос о Мельхиоре, скажу, что не могу найти какую-либо документацию, в которой говорилось бы о планировавшемся квесте по воссоединению Мельхиора с его сыном. После разговора с Jason`ом Suinn`ом (дизайнером локации), стало известно, что такой квест никогда не планировался. Его сын был просто включен в Реддинг, чтобы предзнаменовать встречу с Мельхиором, а также для того, чтобы игрок мог догадаться о том, что Мельхиор был похищенным шахтером из Реддинга. Что касается супер-мутантов на военной базе, она просто была введена как локация для боев, так что диалогов там никогда не задумывалось, по крайней мере, насколько я знаю из документов.

И вот ещё один вопрос, связанный с предпоследним к тому, что написан выше:

9b. Спасибо за то, что ответили. Вы, возможно, не получите других вопросов, так как я посылаю их с компьютера своего брата. Я спрашивал о том, что случилось с некоторыми NPC в Fallout 2 после окончания игры. Мы знаем, что Мирона зарежет наркоман в Дене. Маркус уйдет куда-то геройствовать. Но как насчет Кэссиди, Сулика и других? Скажите что-нибудь о них.

Кэссиди и Сулик: не могу сказать, не существует документации. Если честно, я, возможно, оставляю этот вопрос открытым, так как не хочу раскрывать судьбу двух самых любимых NPC-союзников из Fallout 2. Надеюсь, что Кэссиди в конце концов нашел лекарство для своего сердца. Вероятно, что Сулик вернулся в свое племя через несколько лун (месяцев) после путешествия с Избранным, а потом отправился на восток в поисках своей сестры. Кэссиди пошел в Техас через НКР и мимо Свечения.

Панки с танкера тоже выжили, и они видели прекрасную картину взрыва платформы Посейдон. Вероятно, после уничтожения Хаббологистов они провели сложные переговоры с Ши, и совместными усилиями сделали Сан-Франциско главным центром рыболовства и торговли.

Вот продолжение предыдущего вопроса:

9с. Другой вопрос об Обновлении. Я всегда убивал Крысиного Бога до того, как попадал в Некрополис. Теперь (уже целых три дня) я знаю, что Обновление было термином, которым мертвяки называли возможность превратиться обратно в людей. (Раньше я просто спрашивал, о чем говорили эти мертвяки.) Я буду очень рад любой дополнительной информации по Обновлению. Хотя я не ожидаю, что Вы сможете описать ход этого процесса, но в Fallout 2 он описан настолько загадочно, что у меня никогда не получалось способствовать его прохождению. Каждый раз, когда я пытался оптимизировать электростанцию, Город-Убежище уничтожал мертвяков. Это теоретически выполнимо или это был всего лишь умный ход Брейна, призванный помочь ему в захвате мира? (На протяжении моих прохождений, у него никогда не получалось этого сделать, и мне даже не приходилось ничего делать, для того, чтобы остановить его, так как в мультике его планы рушатся сами по себе.) Ещё раз спасибо за потраченное время.

Мертвяки в Fallout 2 не могут «обновиться» - хотя в планы Брейна входило их обновление и превращение в людей (управляемых им). Добиться хорошей концовки для Города-Убежища и Геко возможно, хотите узнать как – поищите прохождение на одном из фанатских сайтов.

Вот, что говорит об Обновлении Брейн:

Брейн: Как часть моего плана, я собираюсь вознаградить своих последователей-мертвяков, нахождением способа восстановления их человечности.

Избранный: Как ты собираешься это сделать?

Брейн: Когда я объединю Геко и Город-Убежище под моим правлением, то направлю медицинские лаборатории Города-Убежища на поиск способа обратить вспять эффекты воздействия радиации, которая превратила людей в мертвяков. Они будут обновлены, перерождены снова как люди.

И:

Брейн: Перед тем, как захватить мир, я должен буду построить базу, откуда начну завоевание. Мне нужно будет построить стартовую площадку, используя Геко и Город-Убежище.

Избранный: Крыса, пытающаяся захватить мир?

Брейн: Хорошо, пренебреги своим отношением к тому, что миром правит грызун; Действия, которые я предлагаю провести, принесут огромную выгоду тысячам горожан Геко и Города-Убежища. Ты можешь не думать обо мне и моих мотивах, но результаты всё ещё будут приносить выгоду людям.

По словам Matt`a Norton`a «Обновление» также являлось отсылкой к фильму (и книге) «Logan`s Run».

Вопрос в трех частях от Ed:

10. Несколько комментариев, касающихся Библии. Вы совсем не должны отвечать на письма - просто помещайте их в Библию, если посчитаете, что они достойны ответа. Если у вас уже есть ответы, которые находятся в очереди на следующее обновление Библии, не стесняйтесь дать мне их набить.

а. Есть ли в дизайн-документах что-нибудь о том, когда на голове у Гарольда начало расти дерево? Я спрашиваю об этом, потому что в последней части библии говорится, что Гарольд много тряс своей головой, когда заселился в Геко (2238).

В дизайн-документах нет ничего об этом – Гарольд начал обращать на это внимание, когда он пришел на южную границу карты мира Фоллаута2 по пути на север (после того, как помирил скагов и Хабберов в конце Fallout 1), и с тех пор оно медленно росло. Его корни скоро начнут прорастать через его пустую глазную впадину.

б. Цитата – Лето 2066-ого: "Примерно через 13 лет, некоторые части Соединенных Штатов были обеспечены атомной энергией".

Так как Великая Война началась в октябре 2077 года, думаю, что это будет технически неверно, потому что платформа Посейдон (и, возможно, Убежища) будут продолжать использовать атомную энергию в 2078. Принимая, конечно, во внимание то, что вы хотели сказать этой формулировкой.

Моя ошибка. Она будет исправлена. Я хотел сказать «Примерно через одиннадцать лет». Вот исправление:

(Кстати говоря, третий пересмотр временной линии будет проведен в одной из будущих частей Библии, просто не в этой.)

2066	Лето		Повышая уровень напряжения в Американско-Китайских отношениях, побочным эффектом работ над Моторизированной Броней явилось появление «черновой» версии термоядерного энергозаряда. Началось создание устройств, рассчитанных на использование с термоядерными энергозарядами. Началась перестройка основной инфраструктуры США на использование термоядерной энергии, но процесс шел слишком медленно, чтобы снабдить энергией все нуждавшиеся в ней регионы. Даже одиннадцать лет спустя всего лишь несколько штатов целиком перешло на использование термоядерной энергии.
------	------	--	---

с. По хронологии, Марипоза предположительно была построена 7-ого Января 2077, но исследование проекта FEV проходило там с 9-ого Мая 2075. Я что-то неправильно понял?

2075	Май	9	Эксперименты над FEV (конкретно – над штаммом 10-011), продолжавшиеся в West Tek , дали успешный результат на плоских червях – последние увеличились в размерах и стали обладать повышенным иммунитетом к вирусным инфекциям. Эксперименты над насекомыми имели меньший успех и были прекращены по приказу майора Барнетта.
2075	Июнь	30	Эксперименты над FEV были продолжены в West Tek , с использованием штамма 10-011 на белых мышах. Отмечалось увеличение размера, мускульной массы и интеллекта.

2076	Январь	12	Для проведения проверки некоторых новых последовательностей генов вируса собаки в West Tek были привиты штаммом 11-101a. Отмечалось повышение силы, но не интеллекта.
------	--------	----	--

2076	Апрель	15	После проведения всех вторичных исследований все собаки, получившие прививки штамма 11-101a вируса FEV на базе West Tek были ликвидированы... с безопасного расстояния.
------	--------	----	--

Вопрос от **Dan Vondrak**:

11. Dan Vondrak: Если Ричард Грей был родом из Убежища 8, и был достаточно взрослым, чтобы быть изгнанным за убийство, то не должен ли он был знать о существовании других Убежищ, и возможно – даже об их местоположении? Но в Библии говорится, что он узнал об Убежищах только из Убежища Бониярда. Это звучит так, как будто до этого он не знал об их существовании. Мне кажется, что это можно объяснить только тем, что он потерял часть своей памяти при мутации. Или я не понимаю чего-то очевидного.

Нет, он знал о существовании других Убежищ – он просто не знал их местоположения, и он не понимал, что на людей из Убежищ FEV подействует лучше, до того, как установил это опытным путем. Единственное «открытие», которое сделал Повелитель, заключалось в том, что он понял, что если он найдет все еще закрытые Убежища, то экземпляры внутри него будут чище, чем те, над которыми он ранее проводил эксперименты. Он знал об Убежищах, но он не осознавал связи между облучением, мутациями от FEV и потенциалом «чистых образцов», которые были в Убежищах. В любом случае, вот изменение в хронологии, призванное устранить эту заминку:

2155 -2156			После захвата каравана жителей Убежища, Повелитель узнал расположение Убежища в Бониярде, будущее место строительства Собора. Он захватил его и перенес свой штаб туда, сопровождаемый недавно ставшими его союзниками культистами. Внутри Убежища он обнаружил сведения о расположении других его аналогов и отправил несколько патрулей на их поиски. Повелитель начинает высылать патрули из Убежища к местам расположения других Убежищ с целью их обнаружения.
---------------	--	--	---

Вопрос от **Radmutie**:

12. Кстати, насчет Библии Fallout: в хронологии (под годом 2090) Гарольд упоминается как "теперь человек". Вы уверены, что это не должно звучать как: "Гарольд (еще человек)" или "Гарольд (уже взрослый)" (в согласии с экспериментом над Убежищами). Извините, если я чего-то не понял. С наилучшими пожеланиями и удачи – Radmutie

Понял. Вот обновленная часть хронологии:

2090			Открылось Убежище 29. Гарольд (еще человек) решил попытаться удачи в качестве торговца и стал курсировать по Пустошам между сообществами выживших.
------	--	--	--

Вопрос от **Sean McGrorey**:

13. К западу от Последователей Апокалипсиса находится охотник за головами с подозрительно знакомым именем. Какова его история во вселенной Fallout? Откуда он родом?

Это просто шутка Jess`a Heinig`a, одного из программистов. Одна из пяти миллиардов ссылок на создателей Fallout 1 и 2. Этот парень [Авеллон] не имеет ни прошлого, и ни будущего.

Два вопроса от **Tatu Ahponen**:

14. Что случилось с Джанктауном? Он был просто слишком маленьким, чтобы стать самостоятельным штатом? Или же ему удалось выжить в качестве анклава внутри НКР, своего рода логово подонков и злодеев. А кто будет жить в Свечении? В конце концов, это место должно по-прежнему, ну, светиться что ли, во всяком случае – в некоторой мере. Мертвяки?

Джанктаун присоединился к НКР как часть штата Шэйди, он стал одним из первых штатов, принимая во внимание то, что он был одним из первых (и самых надежных) из торговых партнеров Шэйди Сэндс в период его образования. Его объединение с Шэйди Сэндс вызвало некоторую панику среди караванщиков из Хаба, но это не повредило его обществу никоим образом... в конце концов, Хаб тоже стал частью НКР.

Насчет Свечения (или «штата Дневного Свечения»), то большая часть штата находится севернее и западнее Свечения, но с его границ уже видно его свет. Ходят слухи, что некоторое число мертвяков поселилось в нем в результате Великой Миграции из Некрополиса – когда мертвяки узнали о West Tek, они захотели узнать, смогут ли они извлечь из заброшенного центра какие-либо технологии. Некоторые из мертвяков создали товарищество с группами мародеров из Адитума и Хаба и создали довольно прибыльную корпорацию по сбору уцелевших технологий. По слухам, по крайней мере, один супер-мутант, беженец из Собора, также был замечен среди мертвяков и людей, ведущих раскопки в Дневном Свечении.

15. Другой вопрос. Когда FO1 заканчивается, в заставке говорится о том, что Хаб разрушен, но, похоже на то, что он уцелел. Его выстроили заново, или он выжил, несмотря на то, что было сказано в заставке FO1? Кстати, есть ли возможность того, чтобы выжили и Последователи Апокалипсиса?

Хаб выжил в F1, и было окончательно утверждено, что Последователи также уцелели, используя свои знания для помощи Лезвиям из Нового Адитума.

Вопрос от Skjalg Aka. NeXor:

16. Вы знаете, кто сделал особую случайную встречу «Му, МУ, я сказал»?? Если вы его встретите, то скажите ему о том, что это самый лучший момент в Fallout!! - Skjalg Aka. NeXor

Это старая шутка из MUD, в который играл Tim Cain – он имел вредную привычку телепортировать коров в личную комнату своих недругов; коровы говорили что-то вроде «Му, я сказал». Chris Taylor слышал эту историю, и он подумал, что это достаточно смешно, чтобы поместить это в Fallout, что и произошло. И вот, что они говорят:

Tim о мычащих коровах: Да, говорящие коровы в Fallout – это ссылка на мой любимый MUD, Dark Realms. Однако, поместить их в игру – это была не моя идея. Chris Taylor слышал о том, как я говорил о Снежных Коровах и как я хотел переместить их в рабочую комнату Майка (хм, я думаю, что был легкомыслен), что бы повеселиться. Chris сделал большинство особых случайных встреч в Fallout.

Chris Taylor о Снежных Коровах: Были ли Снежные Коровы случайными? Tim Cain бывал в MUD, в котором были Снежные Коровы, говорившие "Му, му я сказал" и я так смеялся над этой шуткой, когда он рассказал мне об этом, что внес их в игру...

Вот один от Uber Dog:

17. В чате о Библии Fallout Вы спрашивали, интересуемся ли мы специфическими и вымершими животными, и я знаю, что это прозвучит неблагозвучно, но я разрабатываю кампанию по FOT, проходящую в Африке, и у меня возник вопрос. Что произошло с бегемотами, слонами и пингвинами в мире Fallout?

Пингвины вымерли, о слонах и бегемотах ничего неизвестно, и нет документации о том, где они и живы ли они. Не ограничивайте себя в обыгрывании FEV и выживших видах, если это необходимо для Вашей истории. Мутировавшие бегемоты – это интересно. Мутировавшие пингвины – вряд ли.

Кстати говоря, я думаю, что не должен рекламировать другие игры, но если вы заинтересованы в некоторых крутых вещах, связанных с бегемотами, то можете посмотреть на *Lost Continents* на VR1:

http://lostcontinents.vr1.com/images/newsletter/hippo_big.jpg

Всем, кто занимается фанатским творчеством по Fallout и написанием кампаний для игр в Fallout PnP, я рекомендую делать все изменения, которые могут сделать кампанию лучше – четкое следование материалам, данным в Fallout, может уничтожить хорошие идеи для рассказов или (в ролевых играх) дать меньший игровой опыт для вас, как игроков.

Вопрос от Anti-Hero с форума BIS по Fallout: <http://feedback.blackisle.com/forums/>

18. Я знаю, что в Fallout 2 есть работоторговцы, но где рабы? Конечно, мы видим их, схваченных работоторговцами, но вы не видите много рабов в близлежащих домах или городах. Я не думаю, что много людей могут содержать рабов.

Работоторговцы кажутся достаточно большой группой, но как они получили все эти деньги и рекрутов, продавая рабов во время всеобщей нищеты? И даже если люди могут позволить себе рабов, что они с ними будут делать? Заставят их работать на полях? Я думаю, что нет – на облученной и омертвелой почве ведется не так уж много сельскохозяйственных работ. Что насчет выращивания наркотиков? Если бы наркотики в Fallout выращивались (чего не происходит), то это можно было бы считать решением данной проблемы, но наркотики в Fallout создаются в лабораториях, принадлежащих бандформированиям, и рабы не нужны для их производства.

Вы можете сказать, что рабство существует в Городе-Убежище, но стали бы они покупать рабов только для того, чтобы те занимались уборкой их домов? А как насчет шахт в Реддинге? Нет, я думаю, что нет. Как я понимаю, шахтерам в

Реддинге платят (если поговорить со шлюхой в баре и выбирать правильные реплики, то она скажет, что её дружку-шахтеру слишком мало платят).

В Fallout много шлюх, но я с трудом представляю себе, что они рабыни, так как сутенеры вряд ли смогли бы за ними уследить (по крайней мере, если не запирали бы их в комнатах в публичном доме). И все же – какого черта в Fallout делают рабы?

В F2 есть рабы, просто, вы их не видите слишком часто, за исключением Рено, случайных встреч, локации Дена, Города-Убежища, и (внешней части) НКР. Покупатели рабов включают в себя Город-Убежище (который запросто может позволить себе рабов), караваны (которые имеют достаточно средств, чтобы купить себе носильщиков... и продать их по прибытии в пункт назначения), некоторые фермеры (которые иногда могут себе позволить одного или двух рабов),

Рено (мафиозные семьи содержат их для убийств), и рабынь-проституток, обычно, на одного сутенера приходится по 5-10 проституток, что недалеко от реального положения дел, мне так кажется.

Кстати говоря, я оставляю мало сообщений на форуме; трудно найти время. Я попытаюсь посетить форумы по Fallout, как только смогу.

Пять или шесть вопросов от Джонатана Форбса (Jonathon Forbes) из Дублина:

19. Я надумал задать несколько вопросов для Библии Fallout... Я наблюдал за сагой Fallout с тех пор, как первая демо-версия появилась на диске PC-журнала и полюбил ее с тех самых пор... Вы наверняка уже знаете обо всех кланах и сайтах, посвященных Fallout, существующих в Сети, и я уверен, в скором времени появится еще больше материалов, связанных с ним... Впрочем, хватит тратить время, перейдем к делу...

Вот несколько вопросов, на которые Вы могли бы ответить в Библии...

19a. Многие остались вне Убежищ, когда бомбы упали. Как они выжили??

19b. Как появилось Братство, кто и где его создал??

19c. Что случилось с остальным миром - Европой, Китаем, Россией и т.д.??

19d. Откуда Братство взяло ресурсы для создания их главной базы? Кто был руководителем этой операции??

19e. Кто начал заселять города, такие как Хаб, Рено и т.п.??

19f. Что случилось с остальными военными??

19g. Что произошло, когда люди в Убежище узнали о том, что наш герой убил Смотрителя??

a. Некоторые районы не были поражены бомбами, и, хотя большинство городов моментально были охвачены ужасом голода и анархии (Нью-Рено), но было также достаточно уютных мест и старых городков, где люди смогли уцелеть. Жители нецивилизованных мест и некоторые изолированные боевые единицы в моторизированной броне (и другой технике) также могли пережить наступившую Ядерную Зиму.

b. Братство начало свой путь во главе с Роджером Максоном, после того, как он решил порвать с армией США и повести за собой солдат и их семьи в военный бункер Лост Хиллс в 2077-ом.

c. Ответ будет длинным, и я еще не готов к нему в полной мере. :) Возможно, в одном из будущих обновлений, но уж точно не скоро. Я могу сказать, что некоторые отряды вооруженных сил США остались в Китае, когда разразилась война.

d. Вообще-то, большая часть ресурсов уже была там. Максон попробовал перестроить базу, и организовал поставки еды, они также получали ресурсы из соседних вымерших городов или от торговли с Хабом.

e. Основатели: Сложный вопрос, но я посмотрю, что я смогу сделать в следующих обновлениях. Сейчас я могу вам сказать только, что Хаб основал парень по имени Ангус, позже я посмотрю, что я еще смогу нарыть на эту тему.

f. Армейский персонал: те, кто не присоединился к Анклаву, либо погибли, либо обосновались в своих бункерах. С их моторизированной броней. И тяжелым вооружением. И собственными темными секретными планами.

g. По официальному канону Fallout Смотритель не застрелен. В альтернативном будущем, где он был застрелен, люди могли узнать об ужасном зверстве Выходца из Убежища, и выбрали бы менее бесполезного Смотрителя, который бы занял ставшую вакантной должность.

Вопрос от Nick Steffel:

20. Существовал ли когда-либо квест о раскапывании могил в Реддинге, или это просто эффект от крыс и Ванаминго, перемещавшихся в этом районе под землей?

Это был всего лишь намек на то, что Ванаминго появлялись и на поверхности – в этом нет никакой таинственной загадки.

Два вопроса от David НАНА/Sand Hammer:

21. Что случилось с Братством Стали? Во втором Fallout они как будто исчезли. Можно найти только небольшие «разведывательные» офисы, каждый из которых охраняется единственным человеком в тесла-бронировке и все они, кроме одного, не больше, чем комната с рабочим столом посередине. Так что же случилось? Они выглядели слишком могущественными в Fallout 1, чтобы распасться на куски в Fallout 2. Они не улучшали свои технологии и не расширялись? Почему они не сделали ничего, кроме того, чтобы следить за Анклавом? Что-то вроде холодной войны между ними – это было бы интересно.

С Братством Стали не случилось ничего страшного – аванпосты/бункеры в Ф2 были построены только для того, чтобы вести разведку. Бункер «Лост Хиллс» на юге (в Fallout 1) – их главная база, они просто не расширились так далеко на север, чтобы попасть на карту F2, или, по крайней мере, не принесли с собой много оружия и брони. Парни в металлической бронировке, которых вы видите около бункеров, – не более чем скауты Братства или младшие Паладины, посланные наблюдать за регионом.

Что до наблюдения за Анклавом, то основным методом Братства всегда было осторожное накопление информации перед тем, как приступить к действиям – в некоторых случаях это заходило даже слишком далеко (как в F1). Так почему они не атаковали Анклав? Братство самостоятельно не смогло бы пережить атаки армии Повелителя (как сказано в Fallout 1 – хотя они бы нанесли Единству значительный урон) – теперь представьте себе армию, которая умнее, обеспечена сотнями солдат, оснащенных улучшенной версией моторизированной брони и оружием, превосходящим аналоги у Братства Стали, и не вините их за то, что они выискивают у этого врага уязвимое место.

В любом случае, Братство Стали не пришло в упадок в F2, и продолжало действовать в южных регионах.

22. Ах да, есть ещё ОДИН вопрос... эти проклятые гекконы. Откуда они взялись? Их не существовало в Fallout 1, в то время как в Fallout 2 кажется, что их можно найти повсеместно, и Гарольд говорит: «Ты бы не смог пернуть, не задев какого-нибудь из них».

Они появились от неизвестного вида ящериц, живших на границе Калифорнии и Орегона, и получивших заражение достаточным количеством FEV, чтобы вырасти быстрее, сильнее и при этом не потерять способности к размножению. Достижение правильного расположения хромосом заняло несколько поколений, и они начали размножаться значительно позже, чем мутировавшие под воздействием FEV крысы. Никто не знает, от каких ящериц они произошли, и каким образом появились огнедышащие гекконы.

Вопрос от Stefan S Babicz:

23. Я интересуюсь Повелителем. Я прочитал, что Повелитель "поглощал" людей, и это было причиной того, что он имел различные голоса. Но когда он проговаривает определенную ветку диалога (ту, в которой он рассуждает над тем, какая раса

достойна жить в Пустошах), он заканчивает фразу, произнося сгенерированным компьютером голосом слово «мутанты». Мне захотелось узнать, как мастер мог сделать такой голос (он мог поглотить компьютер и объединиться с ним или компьютер просто сказал это вместо него?). Я не собираюсь проводить бессонные ночи над этим вопросом, но это – Библия Fallout, ведь так? -fatt

Ну, то, что я смог извлечь из аудиодневника Грея/Мастера, он добавил возможность нейролинка в компьютер собора, так что голос «компьютера» - это просто голос одного из людей, которых он поглотил, прогнанный через компьютер. Я думаю, что смог бы дать этому псевдонаучное объяснение, но я запутываюсь только при мысли об этом.

Один из пяти миллионов вопросов от **Deadlus**:

24. Я нашел в master.dat картинку под названием COLUSA, это была ещё одна случайная встреча, как EPA, Примитивное племя и Аббатство, на включение которой в игру у BIS не хватило времени?

Колуса – старое название "Наварро", так что это была не другая локация, а просто предыдущая ее версия с другим местоположением. По словам одного из главных дизайнеров, **Matt`a Norton`a**:

«Я помню, что, после того, как мы расставили все локации на карте мира, мы подвинули некоторые из них, чтобы увеличить территорию путешествий. Я не помню, чтобы мы перемещали базу Анклава на суше по этой причине, но и не исключаю такой возможности».

Это очень похоже с тем, что вспоминается мне, а, учитывая то, сколько пустого пространства было в центре побережья без примитивного племени, видимо так оно и было. Настоящая Колуса была намного восточнее и несколько южнее, чем Наварро.

Вопрос от **Peter Jackson** (не от режиссера *Властелина Колец*, насколько мне известно). Из его метафорических комментариев, был вычленен следующий вопрос:

25. И почему вы наполнили Fallout 2 реальными локациями??? Fallout 1 в них не нуждался. Было круто прийти в Бониярд и узнать, что это Лос-Анджелес, наполненный трупами. Что касается F2, то ощущения разрушены посещением существующих в реальности городов Калифорнии – постъядерные люди в любом случае называли бы их по-другому.

Я не знаю, почему в Fallout 2 были использованы реальные названия. Насколько мне известно (я не был ни на одной из этих встреч), **Tim Cain, Leonard Boyarsky, Jason Anderson, Matt Norton и Jason Suinn** разместили все локации в самом начале цикла разработки Fallout 2, и многие из этих расположений (за исключением Наварро/Колусы) остались неизменными до конца.

У **Proverbius`a** есть альтернативный ответ на вопрос о том, почему у супер-мутантов были ремни на лицах (на который в прошлом обновлении уже был дан ответ):

26. Альтернативный вариант, почему у супер-мутантов на лицах были ремни....

<http://www.vault13.net/articles.php?id=17>

Chris Taylor говорит, что ремни нужны мутантам, чтобы держать их лица.

Saint_Proverbius: Почему у некоторых мутантов были ремни на их лицах?

Chris Taylor: Чтобы держать их лица.

И кто-то из чата Vault 13 [извините, не могу найти e-mail] хотел бы высказаться по поводу превращения в мертвяков:

27. Я не согласен с тем, что Гарольда сделали не-мертвяком. На протяжении F1 слово «мертвяк» использовалось не так часто, как в F2. Гарольд мог не соглашаться с подобным названием его типа мутации (это не очень приятно). Когда ты спрашиваешь его о мертвяках, он говорит:

{1102}{hroid302}{Мутанты. Не имеет значения, как они себя называют}

Я думаю, что это не обязательно говорит о том, что он не мертвяк. Это просто значит, что он не хочет, чтобы его называли «мертвяк». Он говорит, что мертвяки – мутанты, такие же, как и он, и не имеет значения, как они себя называют.

Я думаю, что название «мертвяк» было придумано ими самими, жившими в Некрополисе, или людьми, считавшими их чудовищами. В обоих случаях они получили бы это название в соответствии со своей внешностью. Мертвяки – не как супер-мутанты, они не одинаковые. Это просто название для людей, измененных радиацией или FEV (или и тем, и другим). Могут быть мертвяки, созданные только радиацией, и могут быть мертвяки, созданные только FEV.

Я также думаю, что Гарольд мутировал в Чанах, так что, если вы скажете, что Гарольд мутировал из-за FEV, то он не будет сильно отличаться от других мертвяков.

Chris Taylor написал:

>>Вообще-то, при погружении в FEV была возможность изменения интеллекта, но он не всегда повышал его. Некоторые люди увеличивали свой интеллект, а преобладающее большинство теряли его. Также это зависело от того, был ли человек достаточно облучен, чтобы превратиться в мертвяка или супер-мутанта.<<

Если это так, то люди, погруженные в Чаны, могли стать мертвяками, вместо того, чтобы стать супер-мутантами, если были облучены. Я предполагаю, что это включает случай Гарольда...

Fallout 2:

{100}{}{Вы видите частично покрытого кожей мертвяка.}

{101}{}{Вы видите Гарольда.}

{102}{}{Вы видите старого, но все ещё хорошо выглядящего мертвяка.}

{172}{}{Засунь в него носок, ты, старый пахучий мертвяк. До свидания.}

Локсли (F1):

{244}{LOX_69}{Гарольд? Он достаточно хороший, учитывая, что он мертвяк. Живет на южной стороне.}

Как вы можете видеть, в игре Гарольда называют мертвяком.

Бутч (F1):

{233}{BUTCH46}{Ладно, это был не Коготь Смерти, но что было нужно мутантам в Старом Городе от наших караванов? Если только это не какой-то заговор.}

Как вы можете видеть, в Старом Городе Хаба много мутантов, а не только Гарольд (просто мы их не видим в игре). И все они называются «мутанты» и «мертвяки».

Я думаю, что дело в том, что вы называете «мертвяками» только тех мутантов, которые получились в результате взаимодействия с «диким» FEV, выпущенным в воздух и мутировавшим под воздействием радиации, но не тех, которые получились в результате погружения (как Гарольд или Талиус). Я думаю, что оба вида нужно называть мертвяками, так как, хотя они и были получены разными способами, но результат идентичен - они оба были результатом воздействия радиации и FEV (мертвяки Некрополиса – облученные люди, мутировавшие от FEV в воздухе, а Гарольд и Талиус – результаты погружения облученных людей – думаю, что это имел в виду Chris Taylor).

Tim Cain и Chris Taylor согласились с тобой и говорят, что Гарольд – мертвяк. процитирую их сообщения от прошлой недели:

Chris Taylor: Мертвяки – тип мутантов.

Гарольд – мутант. Он просто немного особенный.

Супер-мутанты – люди без или с минимальным облучением, погруженные в ФЕВ.

Мертвяки – значительно облученные люди, погруженные в ФЕВ.

Гарольд – ну, это Гарольд.

Tim Cain: Я знаю, мы расцениваем его как мертвяка, но не Некропольского. Он мог быть облучен до или после. Все, что я помню – это то, что он пришел туда с парнем, чье имя я забыл (тот, что упал в чан и стал Повелителем), и вышел назад один Гарольд. Кстати говоря, память Гарольда окончательно разрушена.

...большая часть людей не знают, когда они были облучены, поэтому он [Гарольд] просто мог не знать, что с ним произошло. Я знаю, что радиация и FEV не смешиваются. Мутанты не подвергаются воздействию радиации, но облученный человек умрет от погружения в FEV. Так что, одно точно: Гарольд – не смешение радиации и FEV. Он должен быть одним или другим, но я думаю, что он мертвяк.

По словам Chris'a, мертвяк - облученный человек, погруженный в FEV.

По словам Tim'a, мертвяки – порождение радиации.

Оба согласны с тем, что Гарольд особенный.

Официальное заявление: Мертвяки – смешение FEV и радиации. Гарольд – мутант, похожий на мертвяка. Гарольд мог быть облучен до того, как был погружен в FEV, но его мутация (кроме его внешности) делает его отличным от мертвяков. Большинство мертвяков – результат воздействия высоких доз радиации и FEV, но изменения Гарольда были в первую очередь от FEV (опять же, он мог облучиться в Пустошах, не осознавая этого, учитывая, как долго он водил караваны).

Он настолько ужасно мутировал, что стал похож на мертвяка, но технически не стал им, и то, что говорит Локсли – ошибка (Локсли судит книгу только по её обложке, но он ничего не знает о генетике или вообще чем-то, кроме внешнего вида).

Вы можете называть Гарольда мертвяком, но ответ:

«Гарольд есть Гарольд». Гарольд особенный.

Кстати, светящиеся мертвяки – мертвяки, которые сильно облучились *после* того, как они стали мертвяками. Изначально мы хотели, чтобы Ленни в F2 превращался в светящегося мертвяка, когда он выпивал бы слишком много радиоактивного ликера, но мы не вставили этого в игру.

Вопрос от **Azael:**

28. Я действительно хочу это знать. Почему они превратились в племя так быстро? Религиозные причины? Наркотики?

Хорошо, длинный ответ – прочитай «Earth Abides» Джорджа Р. Стюарта. Короткий ответ:

– 80 лет – немалый срок.

– Когда Выходец из Убежища навсегда покидал Убежище 13, он не взял с собой никаких настоящих книг. «Пушки и пули» не были очень полезны без большого количества оружия, книга скаута была очень полезна: в ней было написано, как разводить огонь, связывать веревки, книга о первой помощи тоже нашла применение, кроме того, что описывало высокие технологии. Книга ремонтника не имела ценности без высоких технологий, генераторов и очистительных систем, на которых можно было бы попрактиковаться. Большая научная книга могла пригодиться только, если найти учеников, которые все это бы прочитали, а потом попрактиковались, в фермерском сообществе, таком как Арройо, из нее могли быть использованы только сведения по сельскому хозяйству.

– В Арройо не было формальной системы обучения, несмотря на успехи, которых мог достичь Выходец в этом направлении. Слишком много сил было потрачено на создание сообщества.

– После F1 Выходец мог желать создать общество, очищенное от технологий, особенно учитывая его опыт с Убежищем, Марипозой, Свечением, Бониярдом и даже Братством. Приверженность Братства Стали к технологиям зачастую была раздражающей и упрямой, и на самом деле не позволяла им самосовершенствоваться.

– Помимо нескольких человек, вышедших вслед за Выходцем в Пустоши, в Арройо также пришли люди из диких племен, которые имели большое влияние на сообщество. Люди, вышедшие из 13-ого Убежища вслед за Выходцем, также должны были приспосабливаться к жизни в Пустошах.

– Выходец, насколько хорошо он ни был бы образован, мог не стать хорошим учителем, или просто не имел времени для этого. В любом случае, ученики могли сопротивляться попыткам их обучить, если знания не имели практического или развлекательного значения.

– Когда они основали Арройо, то «племенные» умения оказались более значимыми, чем возможность калибровки магнитного поля в турбо-плазменной винтовке.

– А что до причины того, почему в F2 игрок не мог получить моторизованную броню и другие вещи, то это было сделано просто для поддержания баланса. Более чем за 80 лет вещи могли сломаться (как пистолет в палатке старейшины), быть спрятаны (Выходец мог их спрятать или взять с собой, когда уходил из Арройо), или их сила или бесполезность привела их в Храм Испытаний.

Кстати, Храм Испытаний был построен на руинах более старого здания, скорее всего довоенной церкви. Вырезанная голова над входом и некоторые из статуй и настенных декораций на трех подуровнях были сделаны жителями Арройо.

FALLOUT 2D В ЦВЕТЕ

Martin прислал мне цветную версию Вауль-боя. Я влюблен в черно-белый вариант, но я все равно покажу его вам:



АРХЕОЛОГИЯ FALLOUT 1

Продолжая работу, сделанную в прошлый раз, преподношу вам еще несколько ключевых слов, о которых вы можете спросить у «говорящих голов» с помощью функции «скажи мне о». Это может быть и не окончательным списком, но это все, что было написано в дизайнерской документации. Я не смог найти документации о не-«говорящих головах», но, если вы найдете другие ключевые слова для говорящих голов, то дайте мне знать. Здесь есть некоторые дополнительные, которые я нашел. Они были добавлены позже, поэтому ответы к этим ключевым словам никто не озвучивал, однако, на них выдаются письменные сообщения.

Эта неделя начинается с Танди из Шэйди Сэндс, чтобы перейти к Сету и Гарри из Некрополиса. Давайте начнем с этого прелестного маленького собрания пустынной добродетели, Танди:

Seth
City of Death
Hub
Junktown
Town Well

Raiders
Razlo
Tandi
Aradesh
Khans

А теперь перейдем к Гарри:

Children of the Cathedral
The Unity
Necropolis
Normals
Ghouls

Set
Lou/The Lou
The Master
Watershed

А теперь этот гнусный разлагающийся человеконенавистник Сет:

Water Chip
Water Shed
Watershed
Brotherhood
Hub
Unity

The War
Necropolis
Mutants/Super Mutants
Ghouls
The Master
Set

Кстати, XLA из FV и V13 также показал, как вызывать все «Скажи Мне О» в Fallout. Я просто не мог найти OBJ_DUDE.MSG, чтобы вытащить их. Возможно я напечатаю некоторые исправления, когда я разворошу это. Спасибо, XLA, очень ценю.

Если кто-нибудь достанет мне предварительный список «Скажи Мне О», тот получит мою вечную благодарность.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ FALLOUT 2

Это не будет открытием для тех, кто играл в Fallout 2 с командой напарников, что когда ваш персонаж растёт в уровнях, это делают и напарники. Скорость их продвижения разнится, но каждый персонаж имеет несколько «стадий», через которые они проходят на протяжении всей игры, обычно базирующихся на их способностях к обучению.

На этой неделе мы рассмотрим характеристики Кэссиди, Мирона и Вика. На этот раз я смогу показать вам уровень их умений. Примите во внимание, что их «любимое» умение выделено и изображено в правом нижнем углу экрана.



CASSIDY



VIC



MYRON

Примечание: Джейсон МакКулоу разъяснил мне, как распаковать файлы с умениями союзников НПС (слава богу), но если вы не хотите ждать, пока моя ленивая задница занесет их в будущее обновление, вот что вам надо сделать:

Зайдите на NMA:

<http://www.nma-fallout.com/pipboy2000le/prgs.html>

Получите следующие утилиты и используйте так:

1. Используйте DATMAN Light, чтобы распаковать файл master.dat, и распаковать patch000.dat поверх него.
2. Найдите НПС в pro_crit.msg (Vic - Stage 6 или ещё что-нибудь).
3. Используйте F*** [догадайтесь, какое здесь слово], чтобы открыть .pro файл в директории proto/critters.

После этого вам покажут всю статистику персонажей.

В любом случае, давайте начнем с Кэссиди, 4-ех уровневого персонажа, так как он зануден и стар. И слишком много говорит. Он специализируется на малом оружии. Я создал его, и он всегда будет одним из моих любимых персонажей в F2, из-за того, что он много ругается. И у него смешные фразы, в зависимости от того, какие лекарства или наркотики вы ему даете.

КЭССИДИ СТАДИЯ 1

NONE		AGE 25		MALE		SKILLS		CHEAT MODE	
ST	06	Good				Small Guns	105%		
PE	07	V. Good				Big Guns	12%		
EN	04	Fair				Energy Weapons	98%		
CK	05	Average				Unarmed	100%		
IN	04	Fair				Melee Weapons	100%		
AG	06	Good				Throwing	78%		
LK	09	Excellent				First aid	38%		
						Doctor	16%		
						Sneak	25%		
						Lockpick	25%		
						Steal	18%		
						Traps	25%		
						Science	16%		
						Repair	12%		
						Speech	25%		
						Barter	88%		
						Gambling	88%		
						Outdoorsman	48%		
						SKILL POINTS 99			
						Small Guns Base: 5% + (4 x AG)			
						The use, care and general knowledge of small firearms - pistols, SMGs and rifles.			
									
						PRINT DONE CANCEL			

КЭССИДИ СТАДИЯ 2

NONE		AGE 25	MALE	SKILLS CHEAT MODE	
ST	06 Good	Hit Points 36/104 Poisoned Radiated Eye Damage Crippled Right Arm Crippled Left Arm Crippled Right Leg Crippled Left Leg	Small Guns	125%	
PE	07 V. Good		Dig Guns	12%	
EN	04 Fair		Energy Weapons	100%	
CK	05 Average		Unarmed	120%	
IN	04 Fair		Melee Weapons	120%	
AG	06 Good		Throwing	80%	
LK	09 Excellen	Armor Class 6 Action Points 9 Carry Weight 175 Melee Damage 1 Damage Res. 8% Poison Res. 20% Radiation Res. 8% Sequence 14 Healing Rate 1 Critical Chance 26%	First aid	35%	
			Doctor	16%	
			Sneak	25%	
			Lockpick	25%	
			Steal	18%	
			Traps	23%	
Level 1 Exp: 0 Next Level: 1,000		SKILL POINTS 99			
PERKS		KARMA		KILLS	
		Small Guns Base: 5% + (4 x AG)			
		The use, care and general knowledge of small firearms - pistols, SMGs and rifles.			
					
		PRINT DONE CANCEL			

КЭССИДИ СТАДИЯ 3

NONE

AGE 25

MALE

ST-06

Good

+

-

PE-08

Great

+

-

EN-04

Fair

+

-

CK-05

Average

+

-

IN-04

Fair

+

-

AG-07

V. Good

+

-

LK-09

Excellent

+

-

Level: 1

Exp: 8

Next Level: 1,000

Hit Points 30/116

Poisoned

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 7

Action Points 9

Carry Weight 175

Melee Damage 1

Damage Res. 0%

Poison Res. 20%

Radiation Res. 8%

Sequence 17

Healing Rate 1

Critical Chance 31%

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns 140%

Big Guns 14%

Energy Weapons 120%

Unarmed 130%

Melee Weapons 125%

Throwing 90%

First aid 40%

Doctor 17%

Sneak 26%

Lockpick 25%

Steal 21%

Traps 25%

Science 16%

Repair 12%

Speech 25%

Barter 80%

Gambling 80%

Outdoorsman 50%

SKILL POINTS 99

Small Guns

Base: 5% + (4 x AG)

The use, care and general knowledge of small firearms - pistols, SMGs and rifles.



PERKS

KARMA

KILLS

PRINT

DONE

CANCEL

КЭССИДИ СТАДИЯ 4

NONE

AGE 25

MALE

ST-06

Good

PE-08

Great

EN-04

Fair

CK-05

Average

IN-04

Fair

AG-07

V. Good

LK-09

Excellent

Hit Points 30/128

Paralyzed

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 7

Action Points 10

Carry Weight 175

Melee Damage 1

Damage Res. 0%

Poison Res. 20%

Radiation Res. 8%

Sequence 18

Healing Rate 1

Critical Chance 36%

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

PERKS

KARMA

KILLS

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns 160%

Big Guns 14%

Energy Weapons 130%

Unarmed 140%

Melee Weapons 130%

Throwing 100%

First aid 45%

Doctor 17%

Sneak 26%

Lockpick 25%

Steal 21%

Traps 25%

Science 16%

Repair 12%

Speech 25%

Barter 80%

Gambling 80%

Outdoorsman 55%

SKILL POINTS 99

Small Guns

Base: 5% + (4 x AG)

The use, care and general knowledge of small firearms - pistols, SMGs and rifles.



PRINT

DONE

CANCEL

Далее следует Мирон (я беру вину за его создание на себя). Он 4-ех уровневый персонаж, потому, что он думает, что уже все знает и не нуждается в совершенствовании. Его специализация – наука, но обычно он заканчивает безмозглой оболочкой, так как его мозг извлекается для установки в робота.

МИРОН СТАДИЯ 1

NONE		AGE 25	MALE	SKILLS CHEAT MODE	
ST-04	Fair	Hit Points 38/77 Poisoned Radiated Eye Damage Crippled Right Arm Crippled Left Arm Crippled Right Leg Crippled Left Leg		Small Guns	55%
PE-06	Good			Big Guns	50%
EN-04	Fair			Energy Weapons	65%
CK-04	Fair			Unarmed	55%
IN-08	Great			Melee Weapons	55%
AG-04	Fair			Throwing	16%
LK-06	Good			First aid	55%
Level: 1 Exp: 0 Next Level: 1,000		Armor Class 4 Action Points 7 Carry Weight 125 Melee Damage 1 Damage Res. 8% Poison Res. 20% Radiation Res. 8% Sequence 12 Healing Rate 1 Critical Chance 6%		Doctor	48%
				Sneak	17%
				Lockpick	20%
				Steal	12%
				Traps	20%
				Science	95%
				Repair	24%
				Speech	20%
				Barter	38%
				Gambling	40%
				Outdoorsman	24%
				SKILL POINTS 99	
				Science Base: 8% + (4 x IN) Covers a variety of high technology skills, such as computers, biology, physics and geology.	
					
PERKS		KARMA		KILLS	
				PRINT DONE CANCEL	

МИРОН СТАДИЯ 2

NONE

AGE 25

MALE

ST-04

Fair

PE-06

Good

EN-04

Fair

CK-04

Fair

IN-08

Great

AG-05

Average

LK-07

V. Good

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

PERKS

KARMA

KILLS

Hit Points 30/92

Poisoned

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 5

Action Points 7

Carry Weight 125

Melee Damage 1

Damage Res. 0%

Poison Res. 20%

Radiation Res. 8%

Sequence 12

Healing Rate 1

Critical Chance 7%

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns 60%

Big Guns 50%

Energy Weapons 75%

Unarmed 55%

Melee Weapons 55%

Throwing 25%

First aid 60%

Doctor 45%

Sneak 25%

Lockpick 21%

Steal 15%

Traps 21%

Science 115%

Repair 35%

Speech 20%

Barter 30%

Gambling 40%

Outdoorsman 24%

SKILL POINTS

99

Science

Base: 0% + (4 x IN)

Covers a variety of high technology skills, such as computers, biology, physics and geology.



PRINT

DONE

CANCEL

МИРОН СТАДИЯ 3

NONE

AGE 25

MALE

ST-04Fair

PE-07V. Good

EN-04Fair

CK-04Fair

IN-09Excellent

AG-05Average

LK-07V. Good

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

Hit Points 30/107

Poisoned

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 5

Action Points 7

Carry Weight 125

Melee Damage 1

Damage Res. 0%

Poison Res. 20%

Radiation Res. 8%

Sequence 14

Healing Rate 1

Critical Chance 7%

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns65%

Big Guns50%

Energy Weapons85%

Unarmed60%

Melee Weapons60%

Throwing30%

First aid65%

Doctor50%

Sneak30%

Lockpick22%

Steal15%

Traps22%

Science130%

Repair40%

Speech20%

Barter30%

Gambling40%

Outdoorsman26%

SKILL POINTS

99

Science

Base: 0% + (4 x IN)

Covers a variety of high technology skills, such as computers, biology, physics and geology.



PERKS

KARMA

KILLS

PRINT

DONE

CANCEL

МИРОН СТАДИЯ 4

NONE

AGE 25

MALE

ST-04-Fair

DE-07-V. Good

EN-04-Fair

CK-04-Fair

IN-09-Excellent

AG-06-Good

LK-07-V. Good

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

Hit Points 38/122

Poisoned

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 6

Action Points 8

Carry Weight 125

Melee Damage 1

Damage Res. 0%

Poison Res. 28%

Radiation Res. 8%

Sequence 14

Healing Rate 1

Critical Chance 7%

SKILLS CHEAT MODE

Small Guns	70%
Big Guns	50%
Energy Weapons	95%
Unarmed	60%
Melee Weapons	60%
Throwing	35%
First aid	70%
Doctor	55%
Sneak	35%
Lockpick	23%
Steal	18%
Traps	23%
Science	145%
Repair	45%
Speech	20%
Barter	30%
Gambling	40%
Outdoorsman	26%

SKILL POINTS 99

Science

Base: 8% + (4 x IN)

Covers a variety of high technology skills, such as computers, biology, physics and geology.



PERKS

KARMA

KILLS

PRINT

DONE

CANCEL

А вот и Вик (созданный Dave`ом Hende), 6-и уровневый супергерой, что обусловлено его ранним появлением в игре. Его специализация – починка.

ВИК СТАДИЯ 1

NONE		AGE 25	MALE	SKILLS CHEAT MODE	
ST	05 Average	Hit Points 38/78 Poisoned Radiated Eye Damage Crippled Right Arm Crippled Left Arm Crippled Right Leg Crippled Left Leg		Small Guns	65%
PE	06 Good			Big Guns	12%
EN	04 Fair			Energy Weapons	25%
CK	06 Good			Unarmed	52%
IN	07 V. Good			Melee Weapons	42%
AG	06 Good			Throwing	35%
LK	05 Average	Armor Class 6 Action Points 8 Carry Weight 150 Melee Damage 3 Damage Res. 0% Poison Res. 20% Radiation Res. 8% Sequence 12 Healing Rate 1 Critical Chance 7%		First aid	26%
Level: 1 Exp: 8 Next Level: 1,000				Doctor	18%
				Sneak	23%
				Lockpick	55%
				Steal	18%
				Traps	22%
		Science	28%		
		Repair	75%		
		Speech	38%		
		Barter	24%		
		Gambling	25%		
		Outdoorsman	22%		
SKILL POINTS 99				Repair Base: 8% + (3 x IN)	
PERKS KARMA KILLS				The practical application of the Science skill for fixing broken equipment, machinery and electronics.	
					
PRINT DONE CANCEL					

ВИК СТАДИЯ 2

NONE

AGE 25

MALE

ST-05

Average

PE-07

V. Good

EN-04

Fair

CK-06

Good

IN-08

Great

AG-06

Good

LK-05

Average

Hit Points 30/78

Paralyzed

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 6

Action Points 9

Carry Weight 150

Melee Damage 4

Damage Res. 0%

Poison Res. 20%

Radiation Res. 8%

Sequence 14

Healing Rate 1

Critical Chance 9%

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

PERKS

KARMA

KILLS

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns 75%

Big Guns 12%

Energy Weapons 35%

Unarmed 52%

Melee Weapons 42%

Throwing 48%

First aid 30%

Doctor 20%

Sneak 23%

Lockpick 65%

Steal 18%

Traps 23%

Science 32%

Repair 98%

Speech 30%

Barter 24%

Gambling 25%

Outdoorsman 24%

SKILL POINTS 99

Repair

Base: 8% + (3 x IN)

The practical application of the Science skill for fixing broken equipment, machinery and electronics.



PRINT

DONE

CANCEL

ВИК СТАДИЯ 3

NONE

AGE 25

MALE

ST-05

Average

PE-07

V. Good

EN-05

Average

CK-06

Good

IN-08

Great

AG-06

Good

LK-06

Good

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

Hit Points 30/102

Poisoned

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 6

Action Points 9

Carry Weight 150

Melee Damage 5

Damage Res. 0%

Poison Res. 25%

Radiation Res. 10%

Sequence 14

Healing Rate 1

Critical Chance 12%

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns 98%

Big Guns 12%

Energy Weapons 65%

Unarmed 52%

Melee Weapons 42%

Throwing 45%

First aid 30%

Doctor 20%

Sneak 23%

Lockpick 75%

Steal 18%

Traps 23%

Science 32%

Repair 95%

Speech 30%

Barter 24%

Gambling 30%

Outdoorsman 26%

SKILL POINTS 99

Repair

Base: 8% + (3 x IN)

The practical application of the Science skill for fixing broken equipment, machinery and electronics.



PERKS

KARMA

KILLS

PRINT

DONE

CANCEL

ВИК СТАДИЯ 4

NONE

AGE 25

MALE

ST-06

Good

PE-07

V. Good

EN-05

Average

CK-06

Good

IN-08

Great

AG-07

V. Good

LK-06

Good

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

Hit Points 30/111

Paralyzed

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 7

Action Points 10

Carry Weight 175

Melee Damage 7

Damage Res. 0%

Poison Res. 25%

Radiation Res. 10%

Sequence 14

Healing Rate 1

Critical Chance 16%

SKILLS

CHEAT MODE

Small Guns	115%
Big Guns	14%
Energy Weapons	100%
Unarmed	56%
Melee Weapons	46%
Throwing	50%
First aid	30%
Doctor	20%
Sneak	26%
Lockpick	85%
Steal	21%
Traps	24%
Science	32%
Repair	105%
Speech	30%
Barter	24%
Gambling	30%
Outdoorsman	26%

SKILL POINTS 99

Repair

Base: 8% + (3 x IN)

The practical application of the Science skill for fixing broken equipment, machinery and electronics.



PERKS

KARMA

KILLS

PRINT

DONE

CANCEL

72

ВИК СТАДИЯ 5

NONE

AGE 25

MALE

ST-07

V. Good

PE-08

Great

EN-05

Average

CK-06

Good

IN-08

Great

AG-07

V. Good

LK-07

V. Good

Hit Points 30/117

Paralyzed

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 7

Action Points 10

Carry Weight 200

Melee Damage 8

Damage Res. 0%

Poison Res. 25%

Radiation Res. 10%

Sequence 16

Healing Rate 1

Critical Chance 19%

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

PERKS

KARMA

KILLS

SKILLS CHEAT MODE

Small Guns	130%
Big Guns	14%
Energy Weapons	115%
Unarmed	58%
Melee Weapons	48%
Throwing	60%
First aid	32%
Doctor	21%
Sneak	26%
Lockpick	95%
Steal	21%
Traps	25%
Science	32%
Repair	112%
Speech	30%
Barter	24%
Gambling	35%
Outdoorsman	26%

SKILL POINTS 99

Repair

Base: 8% + (3 x IN)

The practical application of the Science skill for fixing broken equipment, machinery and electronics.



PRINT

DONE

CANCEL

ВИК СТАДИЯ 6

NONE

AGE 25

MALE

ST-07 V. Good

PE-08 Great

EN-05 Average

CK-05 Average

IN-08 Great

AG-08 Great

LK-08 Great

Level: 1

Exp: 0

Next Level: 1,000

Hit Points 30/132

Poisoned

Radiated

Eye Damage

Crippled Right Arm

Crippled Left Arm

Crippled Right Leg

Crippled Left Leg

Armor Class 8

Action Points 12

Carry Weight 200

Melee Damage 12

Damage Res. 0%

Poison Res. 25%

Radiation Res. 10%

Sequence 16

Healing Rate 1

Critical Chance 22%

SKILLS CHEAT MODE

Small Guns	135%
Big Guns	16%
Energy Weapons	145%
Unarmed	60%
Melee Weapons	50%
Throwing	65%
First aid	32%
Doctor	21%
Sneak	29%
Lockpick	100%
Steal	24%
Traps	26%
Science	32%
Repair	130%
Speech	25%
Barter	20%
Gambling	40%
Outdoorsman	26%

SKILL POINTS 99

Repair

Base: 0% + (3 x IN)

The practical application of the Science skill for fixing broken equipment, machinery and electronics.



PERKS

KARMA

KILLS

PRINT

DONE

CANCEL

74

СЕКРЕТ **FALLOUT 2: ВОЛШЕБНЫЙ ШАР ВОСЬМЕРКА**

Магический шар – секретный easter egg, приносящий пользу только персонажам с высокой Удачей; он спрятан в самом восточном бильярдном столе на втором этаже «Шарк-Клуба» в Нью-Рено. Вы можете использовать его в любое время, чтобы «ответить на вопросы», так же, как вы могли бы сделать с настоящим магическим шаром... за исключением того случая, когда вы очень удачливы. В последнем случае вы получите настоящие ответы, приносящие реальную пользу.

Если ваша Удача меньше 9, то вы не получите ничего, кроме следующих ответов (некоторые из которых обязаны своим появлением главному программисту Tom`у French`у):

“Хороший вид.”
“Не такой уж и хороший вид.”
“Мой ответ – нет.”
“Не имеет значения.”
“Ты можешь ответить на это.”
“Спроси позже.”
“Скорее всего.”
“Не могу сейчас ответить.”
“Да.”
“Да, безусловно.”
“Лучше я тебе этого сейчас не скажу.”
“Определенно.”
“Очень сомнительно.”
“Это решительно так.”
“Соберись и спроси снова.”
“Знак показывает да.”
“Мои силы говорят нет.”
“Без колебаний.”
“Ответ не ясен, попробуй снова.”
“Да, я вижу, да.”
“Перестань меня так сильно трясти, это больно.”
“У тебя сильная правая рука.”
“В следующий раз вытирай руки перед тем, как трясти меня.”
“Временно не обслуживается.”
“Закрывается по приказу ассоциации РПГ.”
“Продолжай меня трясти, и тогда у тебя будут проблемы.”
“Меня начинает тошнить.”
“Мне становится плохо.”
“Твои руки теплые.”

Если ваша Удача равна 9 или 10, то вы начнете получать такие ответы:

“Твои очки – 23 из 100. У тебя все ещё есть достаточно шансов прорваться.”
“Скоти Эверте вздыхает, когда видит, сколько в игре вещей.”
“Возвратитесь к отцу Тулли в Нью Рено, когда закончите игру.”
“Где-то в Рено есть пасхальное яйцо.”
“Перестань меня так сильно трясти.”
“У тебя высокая удача. Продолжай меня трясти.”
“Если продашь Бесси мясникам, то сможешь

потом снова её освободить.”
“Послушай, что говорит Коди, когда возвращаешь ему куклу, Мистера Никосона.”
“Фергус был против того ,чтобы меня вставили в игру. Он жалок.”
“О враждующей паре из Брокен Хилс. Жена действительно выбросила журнал Кошачья лапка.”
“Нужна высокая сила и выносливость, чтобы побить Фергюса в армрестлинге.”

При Удаче 9 и 10 также могут выпасть следующие три фразы, которые активируют три особых места в Нью-Рено, Городе-Убежище и на Голгофе:

“Посмотри в мужском туалете на первом этаже казино Мордино.”
“Кто-то закопал много денег под камнем с надписью «Мусор» на Голгофе.”
“Чтобы активировать компьютер перед убежищем в городе убежище введи код ЗРСF186.”

Когда шар показывает эти сообщения, появляется возможность найти несколько гранат в туалете в Нью-Рено, пойти к терминалу в Городе-Убежище, чтобы добыть дополнительных стимулов и к могиле на Голгофе, и найти там несколько сотен долларов. Эти места не дадут ничего, пока не выпадет соответствующего сообщения.

Выражаю благодарность Dan`у Spitzley за помощь в программировании этих событий.

Есть ещё одно сообщение, которое не входит в список наверху — если Вы пришлете мне информацию о том, что это за сообщение, то я сделаю Вас большим победителем в следующей части.

Изначально магический шар должен был увеличивать вероятность особых случайных встреч, а также являться метательным оружием, но мы исключили эту возможность, иначе шар становился переполнен функциональностью.

Это все на сегодня. *Надеюсь* (но не обещаю), что следующее обновление появится через две недели (25-го марта).

Спасибо за чтение,

Chris Avellone @ BIS

ОБНОВЛЕНИЕ 6 БИБЛИИ FALLOUT

ИЮЛЬ 10^{0E} 2002



ПРОЧЬ С МОРОЗНОГО СЕВЕРА.. НЕНАДОЛГО

Итак, я официально продал мою душу составлению дневника дизайнеров Icewind Dale 2 и променял на это свое время для написания ещё одной части Библии Fallout. Я не знаю, когда напишу следующую, это будет зависеть от того, как будет продвигаться Icewind Dale 2.

В любом случае, добро пожаловать в шестое обновление Библии — если вы пропустили предыдущие, то отправляйтесь на главную станицу сайта Black Isle, в раздел «More News».. Первые три части объединены в «нулевую» (таинственное и зловещее название, не так ли?), а четвертая и пятая остались сами по себе. Причина в том, что 4-ая и 5-ая — это маленькие смелые обновления, и мое сердце к ним стремится.

Тем из вас, кто не видел ее раньше, стоит узнать, что Библия Fallout — это коллекция всех исходных материалов и пояснений к Fallout 1 и Fallout 2, собранная в один документ для того, чтобы фанаты могли с ней ознакомиться. Название «Библия» обманчиво. Она не должна становиться некой религией или быть словом со святой силой — это просто термин, который я украл у Chris'a Taylor'a (Fallout, Fallout Tactics), который, в свою очередь, украл его у парня по имени Dan Wood, который мне однажды позвонил на работу. Библия Dan Wood и эта Библия — не одно и то же. Она так называется в шутку. Это — не маркетинговая уловка, призванная поднять продажи Fallout. Библия нацелена на фанатов, которые уже надругались над игрой и хотят знать больше о том, что происходило за кулисами или не вошло в окончательную версию игры. Не стесняйтесь взять этот параграф и сформулировать любые теории заговоров, какие вы хотите.

Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому, если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на

Cavellone@blackisle.com и я посмотрю, что я смогу сделать. Я не могу пообещать, что я отвечу на ваши письма немедленно (особенно учитывая Icewind Dale 2 и мои повторяющиеся попытки забаррикадировать мой офис от Josh'a Sawyer'a с его внезапными дизайнерскими артиллерийскими ударами), но я однозначно займусь этим, как только смогу – обычно это происходит на выходных.

На маленькие, быстрые вопросы я обычно отвечаю намного быстрее. Это объясняется моей ленью.

Больше на эту тему - ниже. О, возможно в этом документе будут некоторые части, которые окажутся поверхностными. Это потому, что я устал. И обзлен.

Спасибо за поддержку Fallout.

Chris Avellone @ Black Isle Something Or Other

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Ладно, я всегда начинаю обновления со списка. Так вот он!

1. Еще раз - любые вопросы или пожелания по Библии посылайте на Cavellone@blackisle.com.

Перед тем, как делать что-то, прочитайте пункт 2 ниже, а потом «Вопросы, на которые я не отвечу».

Нет, правда.

2. Предложения по материалам, которые нужно включить в Библию; предложения по старым добрым мелодиям 50-ых, сходным по духу с Fallout; комментарии на тему того, почему вы предпочитаете RnR RPG компьютерным; вопросы по событиям Fallout и ссылки на хорошие источники информации – все это приветствуется, но есть некоторые вопросы, на которые я не смогу или не захочу ответить, потому что я устал, и я вас ненавижу. Среди таких вопросов:

- Не буду давать подсказки по прохождению игры. Если вам нужна подсказка или прохождение, то отправляйтесь на доску объявлений Black Isle на:

<http://feedback.blackisle.com>

И в течение 15-и секунд кто-нибудь напишет вам решение вашей проблемы. Скорее всего, тон ответов будет снисходительно-саркастическим, и содержащим слова «глупый кролик» или «тупица», но ответ вы получите. Так что сделайте свой голос услышанным.

- Обеспечение технической поддержкой. Если у вас какие-нибудь проблемы с вашим диском Fallout или какой-нибудь другой игры Interplay, то вам нужно связаться с клиентской поддержкой Interplay по следующим адресам:

Для технических проблем:

support@interplay.com

И для других вопросов по продуктам Interplay:

orderdesk@interplay.com

- Ответы на вопросы, выходящие за пределы Fallout 1 и 2. Я не могу отвечать на любые вопросы о Fallout 3. Его нет в разработке. Клянусь жизнью Josh'a Sawyer'a, что никогда больше не буду отвечать на подобные вопросы, поэтому прекратите.
- Чтение фанатского творчества или созданных фанатами материалов по Fallout.
- Поиск информации по прохождениям, секретам или поддержке серии игр *Baldur's Gate*, *Icewind Dale I (или II)*, *Planescape: Torment* или *Dark Alliance*.

3. Благодарю всех тех, кто прислал мелодии. Если у вас есть что-то такое же хорошее, как музыка 50-ых, передающая атмосферу Fallout, то пошлите это мне по адресу, указанному в №1 выше. Я всегда ищу новые мелодии.

4. Есть много вопросов, которые остались в моем архиве (особенно недавних). Я о них не забыл. Я просто до них не добрался, потому что Я ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ ЗАНЯТ.

5. Кстати, если у кого-нибудь есть ссылка на сайт Unwashed Villagers (или если он все еще существует), дайте мне знать. Я должен убедиться, что они - не выдумка Dave'a Hendee.

6. Sebastian Caisse— наш **Большой Победитель №1** прошлого раза благодаря информации по Волшебному Шару №8. К тому же он почувствовал зов долга и прислал мне полный список слов для «скажи мне о» Fallout 1, ведь он сумасшедший программист и знает, как взломать код Fallout 1. Я приветствую тебя (не стесняйся писать свои ответы на доске объявлений Fallout). Его другая большая заслуга заключается в том, что я никак не могу достучаться до него через e-mail, что сводит меня с ума и заставляет громко выкрикивать его имя, обычно, когда я занимаюсь сексом со своей девушкой.

7. Также спасибо **Michael'y Jeppesen'y** за то, что он также прислал мне список «скажи мне о»... спасибо, Michael.

8. Кстати, **Большой Победитель №2** за Волшебный Шар №8 - **Gammons**, однако, он оказался не таким быстрым, как Sebastian, хотя и ответил точно так же. Спасибо, Gammons. Я также приветствую тебя. Были и другие, но они были 3-ими, 4-ыми, 5-ыми и я не стал их выслушивать.

9. Если при ответе я ошибся в написании чьего-то имени, то уж простите. Иногда в неожиданных местах возникают буквы "a" и "e" — возможно, если бы ваши родители проявили больше вкуса при вашем наречении, то этой проблемы не было бы.

10. Если вы любите Fallout, **Peter Nellesmann** (как я догадываюсь, он и есть FO-Tank, один из 12-и темных апостолов славы Fallout'a) завел сайт, который вы бы, наверное, хотели посмотреть:

www.geocities.com/fo_tank

Это же сделал и «Человек миллиона вопросов» Deadlus:

<http://fallout.gracz.net/fmc/ks/index.php>

Эти ссылки могут не работать к тому времени, когда я пишу это, но сегодня утром все было нормально. Сайт Deadlus'a выглядит красиво, хотя я и не смог прочитать ни слова, потому что он на русском языке (как мне кажется).

10. И, «Pawel», если ты там, то я пытался написать ответы на твой ящик, но был неоднократно «отфутболен». Я просто хотел дать тебе знать, что отвечу на твои вопросы в следующей части.

А теперь дайте мне продолжить упрямствовать:

ВОПРОСЫ, НА КОТОРЫЕ Я НЕ ОТВЕЧУ

В дополнение к вопросам, на которые я *отвечу* в этот раз, я так же дам список вопросов, на которые я *не отвечаю*, и, скорее всего, пройдет много времени перед тем, как вы увидите ответы на них. Среди них:

1. Когда собираются выпустить Fallout 3?/ Как идет работа над Fallout 3?/Я слышал, что вы работаете над Fallout! Когда он выйдет?/Будет ли Fallout 3 выпущен к Рождеству?/ Вы, парни, планируете продолжение Fallout 2?/Библия Fallout – это часть рекламы Fallout 3?

Fallout 3 не разрабатывается.

Fallout 3 не связан с появлением Библии.

Библия Fallout – не маркетинговый ход.

Я собираю эту информацию, потому что это забавно, и потому что хочу подготовиться к появлению в Сети бесплатной настольной ролевой игры по Fallout, для чего я и создаю эти обновления и читаю ваши комментарии, так как лишняя сотня глаз никогда не помешает.

Я поклялся жизнью Josh'a Sawyer'a, что никогда больше не буду отвечать на подобные вопросы. Если вы пришлете мне такие вопросы, то я вам не отвечаю.

2.Что случилось с Китаем, Россией и остальными частями света, не отображенными в Fallout 1 и Fallout 2?

Я не знаю. Если говорить правду, то мне все равно, ведь я – Уродливый Американец, живущий в Калифорнии, я озабочен только судьбой территории F1 и F2, и, возможно, некоторых окрестностей.

Если говорить о прочих частях света («ПЧС»), то в играх не было зафиксировано ничего или практически ничего о том, что случилось с ПЧС (сюда также входит Северная Америка и США, те его части, которые не расположены на территории F1 или F2). Ответы на эти вопросы могут занять много времени на поиски, много больше, чем я могу выделить в выходные, так что пройдет очень много времени до того, как я отвечу. Возможно, что вы *никогда* не увидите ответа на эти вопросы. (Описание других стран в мире Fallout уничтожит потенциальное будущее следующих игр, для которых захотят придумать свои истории). Я могу изменить свое решение, так как отличаюсь непостоянством, но до тех пор не задавайте мне подобных вопросов.

3. Какова история США/мира до того времени, когда начинается хронология Fallout из предыдущих частей Библии?

Никто об этом не спрашивал, но я подумал, что надо заранее отсеять этот вопрос. Fallout имеет место в будущем Земли в альтернативной реальности. Я не буду давать информацию о том, как и где расходятся эти реальности и события, так что это останется тайной сеттинга. Просто представьте себе, что реальности расходятся после второй мировой.

4.Какие эксперименты проводились в других Убежищах и где они располагались?

Ответ на этот вопрос может разрушить все возможные приключения, которые могут придумать в следующих частях серии, так что я не буду отвечать на этот вопрос.

5. На какие города сбросили ядерные ракеты, а на какие нет?

См. ответ №4. Если кто-то делает игру во вселенной Fallout, то я бы хотел оставить им свободу выбора.

ВОПРОСЫ, ПОИСК ОТВЕТА НА КОТОРЫЕ ПОТРЕБУЕТ МНОГО ВРЕМЕНИ

1. Любые вопросы о проектировании и чертежах моторизированной брони, роботов и т.д. потребуют больших временных затрат. Наверное, я не доберусь до этих вопросов, до тех пор, пока у меня не появится больше свободного времени. Таких чертежей не существует, поэтому я либо сам набросаю их, либо заставлю сделать это художника из Black Isle. У нас появились новые художники, но они довольно искусны и пока ещё не попались в мои сети и волчьи ямы.

2. Если вы пошлете мне по почте больше одного вопроса, то ответ на них может занять около месяца для каждого вопроса после первого, это обусловлено тем, что я ленивый и ненавижу вас. Если вы разобьете их на несколько маленьких писем по одному вопросу в каждом, то меня это просто осчастливит.

РАЗДЕЛ «ПИРОГОМ В ЛИЦО»

Добро пожаловать в раздел «пирогом в лицо», в котором вы сможете ткнуть меня носом в ошибки. Судя по тому, какова динамика происходящего, он может стать постоянным.

Vesuvius поправляет меня с инициализацией ZAX, вот исправленная часть в хронологии Fallout от 2-11-02:

2053			ZAX 1.0, разработанный Vault-Тес, был приведен в рабочее состояние. Изначально являвшийся прототипом одной из систем по управлению Убежищами, он был отдан правительству для помощи Министерству Энергетики в сборе информации о ресурсах. Через год он был передан военным для изучения чумы и тактического анализа. Одна из его версий ZAX 1.2, была создана для West Tek (ниже).
------	--	--	---

Oskar Liljeblad нашел другой недочет в хронологии:

Посмотрите на те два параграфа из хронологии в Библии Fallout от 2002-02-11:

2162 - 10 Мая: Закончился Fallout 1: Выходец из Убежища вернулся в Убежище 13, только, чтобы услышать «ты герой, но должен уйти». Некоторые жители Убежища (ведомые Лидией, главой движения «за возвращение на поверхность», среди них также были ее сподвижники, Тереза и Лайл) вскоре последовали за ним.

2165 - 12 Мая: Выходец из Убежища снял свой знаменитый костюм, чтобы никогда больше его не надеть.

Мой вопрос в том, что случилось в течение этих трех лет между 2162-ым и 2165-ым? Или 12-ое мая – неправильная дата (может это должно быть через 2 дня после того, как Выходца из Убежища изгнали?)

2162	Май	12	Выходец из Убежища снял свой знаменитый костюм, чтобы никогда больше его не надеть.
2162	Июль	10	Выходец из Убежища повел небольшую группу соратников (из родного Убежища и просто попутчиков) на север и основал маленькую деревню Арройо.

Спасибо, Oskar. Если ты (или кто-нибудь ещё) найдете что-нибудь ещё неправильное, без колебаний сообщайте мне. Или лучше напишите это на доску объявлений перед тем, как написать непосредственно мне e-mail, потому что его проверка может занять у меня несколько дней.

ИЗОБИЛИЕ ВОПРОСОВ

На этот раз у нас обычный круг вопросов. Не обращайте внимания на странную нумерацию – я сдался в попытках ее поддержать под бомбардировкой вопросами от Deadlus'a.

Какая-то милая киска по имени CoolJiggily хотела кое-что прокомментировать:

0. Я очень удивилась, когда убила Когтя Смерти из Наварро (кажется Ксарна) при помощи энергетического оружия и совершила критическое попадание. Одно из тех, при котором из жертвы выпадает все ее снаряжение. Коготь Смерти уронил фиолетовый (возможно, синий) квадратик с написанным на нем белым текстом, гласящим, что это «оружие Когтя Смерти 2» (или что-то в этом роде). Этот предмет оказался отличным холодным оружием. Вы что-нибудь об этом знаете?

В большинстве наших RPG (и в Fallout, и в играх на движке Infinity) мы даем монстрам и NPC «невидимое оружие», которое симулирует их атаки. Такие вещи должны пропадать после смерти, но, если вы убили его слишком быстро, чтобы компьютер все корректно обработал, то – «бум», противник может выбросить оружие.

Так что это большая загадка. О да, и способ убить Ксарна – ты великая спасительница мира.

Первое из множества, присланных Deadlus'ом писем, чтобы очистить мой ящик:

1a. Я знаю, что Анклава не существовало даже как идеи в FO1, но он есть в FO2 и я подумал, что у вас есть готовая история «почему Анклав ничего не сделал с Повелителем», но вы не вставили её по каким-то причинам в игру!

Нет, не было никакой готовой истории, по крайней мере, о которой бы я знал – Cain & компания создавали Анклав, и, возможно, у них были какие-то причины, почему те ничего не сделали с Повелителем. Возможно, это обусловлено тем, что Анклав был активен только в северной части Калифорнии и, кроме того, мало кто в Северной Калифорнии вообще знал об операции Повелителя.

1b. Эй, я знаю, что должен быть терпеливым... Но Вы ответили всего лишь на один (самый маленький :)) из моих вопросов! На танкере есть мертвый мужчина из Убежища 13 – около тех дверей Убежища. Как он туда попал? И как на танкер пробрались все эти «пришельцы», «летуны» и другие??? Они прокрались внутрь или что-то в этом роде?? У меня были ещё вопросы, но я их забыл :), о, этот Эд («You see Ed, Ed is dead») должен был стать ещё одной ссылкой на разработчиков, как Леонард Боярский?

Парень в костюме Убежища на танкере: Неизвестно. Возможно, это был один из подопытных кроликов Анклава или путешественник из Города-Убежища. Его происхождение никогда не было упомянуто в документации.

Пришельцы, летуны и кентавры были помещены в танкер, так как нам понадобились какие-нибудь серьезные противники на танкере в конце игры. Скорее всего, они сползли туда в поисках логовища перед тем, как появились панки. Кентавры и летуны ползают везде, где этого требует игровая логика (не обязательно правдоподобие).

Эд? Да, это шутка. Обращаясь к Chrys`y Tailor`y:

При чем здесь Эд? Zed is dead, baby, Zed is dead. Из *Криминального Чтива*. Это часть ссылки. Эд был создан двояким: сразу показать, что внешний мир был опасен, и рассказать игроку о том, что он не был первым из выбранных для выхода наружу. Эд был послан перед тем, как чип сломался, однако, теперь он просто куча костей.

Вот так вот.

1с. В подземелье Броукен Хиллс была (еще одна) «мертвая женщина из Убежища» :) (без ног :), я знаю, что это были всего лишь ошметки женщины, но всегда можно сделать что-нибудь интересное из ничего:)) (пожалуйста, сделайте её кем-то интересным, а не «просто кем-то из Города-Убежища!»:))

Извини, поблизости не было других Убежищ; она из Города-Убежища – одна из множества несчастных путешественников из Города-Убежища, которая не смогла приспособиться к сложной жизни в Пустошах. Я не знаю, были ли у неё ноги, когда она была еще жива.

1сс. В пещерах Клэмата был ремонтный робот. Он был с вертибёрда около 2-ого ремонтного робота/около каньона?

Это возможно, но не очень вероятно (в вертибёрдах без особой на то необходимости обычно перевозят только одного «Мистера Хенди»). Скорее всего, это старинный робот из тех времен, когда Клэмат Фоллис был настоящим городом.

1d. В Реддинге был труп (под какими-то камнями) человека в костюме Убежища. Откуда он и как добрался туда (и как умер)?

Это еще один сосунок из Города-Убежища, возможно, пришедший с одним из караванов. Также возможно, что это ученый или рабочий Анклава, ведь они тоже носили костюмы Убежищ, но это маловероятно.

1е. На танкере в Сан-Франциско были двери Убежища, из какого они Убежища, и кто принес их на корабль?

Это – немаркированная модель, которую планировалось перевезти куда-то севернее или южнее вдоль Западного Побережья. «Двери Убежища» использовались не только в Убежищах, они также могли быть использованы и для других целей. Скорее всего, они там просто из-за каприза дизайнера/игровой логики – дизайнеру просто требовалось занять место, чтобы всё выглядело, как хорошая свалка.

1f. Библия снова обновляется и у меня уже давно есть вопросы... (ответьте, пожалуйста). О, и ещё один вопрос о ЕРА и других локациях, которые не были добавлены в FO2. В master.dat есть их законченные версии (наверное, вы можете заменить один из существующих городов на неё, но я этого не проверял, потому что не было времени)?

Нет, они никогда не были закончены. Я разместил оригинальный дизайн-документ ЕРА ниже (намного, намного ниже), если вы хотите его увидеть. Дизайн-документации по Аббатству и Прimitивной Деревне я найти не смог.

1g. Как тот парень из «Нью-Рено Армс» достал голосовой модуль Vault-Tek? И как у того друга Вика (из Города-Убежища) оказались «фляжки Убежища 13» (я не помню, чтобы это было объяснено в FO2)? И почему Анклав ничего не сделал с Повелителем после того, как он захватил демонстрационное убежище Vault-Tek? Кстати, как Мастер передвигался, ведь он – всего лишь большой кусок дерьма!

1. Голосовой модуль Vault-Tek: он купил его у путешествующего торговца (таким же образом и Вика достал фляжку Убежища 13). Элдридж любит собирать старые довоенные реликвии и бросает их в свой подвал, чтобы продолжать забавлять Элджернона, т.к. втайне мечтает о том, что парень когда-нибудь соберет ему ядерную ракету, чтобы он мог взять в заложники весь Нью-Рено.

2.Эд, браминовод, мог выторговать фляжку Убежища 13 у выходцев из Убежища 13, которые вместе с Выходцем из Убежища покинули Убежище в конце Fallout 1 или у какого-то неизвестного торговца, который торговал с выходцами. Опять же, это только догадки и никакой документации на эту тему не существует.

3.Анклав не существовал даже в виде идеи в Fallout 1 (насколько мне известно), поэтому не мог как-либо влиять на события Fallout 1.

4. Я не имею понятия, как перемещался Повелитель. Наверное, он это делал с помощью большого (парового) грузовика или каравана. Я не располагаю никакой особой информацией на этот счет. Я сомневаюсь, что караван мог перевезти его, по крайней мере, если Грей не был намного меньше и, э, менее «обширным», чем он стал к концу Fallout 1, что вполне возможно, судя по аудиодневнику на Военной Базе, он значительно мутировал уже тогда. Может быть, они клали Повелителя в бочку для токсичных отходов и перевозили этим путем. Я не нашел объяснений нигде в FO1, так что, если вы найдете их до того, как я напишу ответ, то дайте мне знать.

Вопрос от **Pasi Eronen** из Финляндии:

2. Я бы хотел узнать о моделлинге за кулисами игры. Причина этому в том, что я участвую в курсе вычислительной техники, который назван Адаптивные Обучающие Среды. В курсе группы, в которой я работаю, включена тема о моделлинге пользователей в компьютерных играх. Кроме теоретической части, было бы очень полезно узнать, как оно происходит в реальности – в настоящих разработках игр.

Особенно в **Fallout 2**, в котором было много различий в основной сюжетной линии, зависящих от стиля игры. Я помню, что однажды играл немного нездоровым способом, потроша мертвецов и прорубаясь через сюжет. Как вы понимаете, в конце концов, настала расплата. :) Очевидно, что случаи, когда встреченный человек был лучше расположен, чаще бывали, если играть более этически «правильно». На мой взгляд, этот вид реакции в зависимости от поведения – одна из лучших частей игры. Если вы найдете время и раскроете мне некоторые трюки и техники, использованные за кулисами, то я буду очень счастлив!

На самом деле нет никакого трюка, просто много грязной работы (а также и веселой грязной работы).

По существу, то, что необходимо сделать (на примере диалога NPC): вы пишете один диалог, который включает в себя 3-4 диалога, и вы вставляете «проверки персонажа» в определенных точках, чтобы увидеть, куда идет диалог (т.е. если у вашего персонажа низкий Интеллект, то идете в одну ветвь диалога, если у вас высокий навык разговора, то идете в другую ветвь, если у вас в руках оружие, то идете в третью ветвь и т.д.). Это требует значительной работы, ведь необходимо полностью проработать все эти три-четыре ветви, чтобы каждый игрок мог получить различный опыт.

То же самое и с квестами – вы создаете (по крайней мере) три различных пути, чтобы игроки с различными навыками могли его пройти.

Я не знаю, знакомы ли вы с книгой «Choose Your Own Adventure», но это то, на что игра в действительности опирается – это просто большой Choose Your Own Adventure, где дизайнер попытался воплотить все возможные пути прохождения во всех деталях. Однако логика игры и требования разработки обычно лишают вас возможности создавать свои решения проблем с таким уровнем свободы, какой доступен в настольно-ролевых играх.

Вопрос от **Richard M. Lippincott**:

3. Возможно, Вы ответите на вопрос о том, расположен ли Fallout в альтернативной реальности или нет. Под альтернативной реальностью я подразумеваю мир, в котором некоторые части истории расходятся с тем, что мы знаем. Судя по всему, много фанатов верит в это. Некоторые «знатоки» утверждают, что они видели оригинальные дизайн-документы первой игры, подтверждающие эту точку зрения. Однако, я не нашел свидетельств этому в Библии Fallout.

Fallout имеет место в альтернативной реальности. Нет конкретной документации о том, где и как эти реальности расходятся (и это никогда не будет написано в Библии Fallout – смотрите выше), но это так. Вы должны просто принять это на веру.

Sebastien Caisse (БОЛЬШОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ №1) послал мне исправление:

4. John Deily упоминал, что он [Мельхиор] получил своих любимцев снаружи... разве они не замурованы? ...

Нет, это была моя вина (John невиновен). Я забыл, что Анклав запечатал базу. Любимцы Мельхиора, вероятно, пришли из (ныне обрушившегося) ответвления пещер на Военной Базе (как и те мутировавшие свиньяры, бегающие вокруг). Извините за это. Мне надо было лучше исследовать Военную Базу, так что, если я узнаю что-нибудь другое, то дам вам знать.

Вопрос от **Steelface the Hunter** (ужасное имечко):

5. Что за дела со сканером сетчатки в доках Сан-Франциско и парнях, которые болтают про какую-то подводную лодку.

Сканер – обычная показуха. А что до подводной лодки, то это длинная история.

Как упоминалось в Fallout 2, Ши (а конкретнее – Др. Фунг) говорят, что они потомки экипажа китайской ядерной подводной лодки (*Ши-хуанг-ти* – останки которой были использованы для постройки Дворца в Сан-Франциско).

Подводная лодка должна была сыграть более значительную роль в Fallout 2, но мы её вырезали, потому что игра уже была слишком большой. Это был ещё один шаг для квеста по «подготовке танкера» - изначально в водах Сан-Франциско плавала эта подводная лодка, которая при обнаружении любого американского судна торпедировала и УНИЧТОЖАЛА его. Так что вам пришлось бы найти какой-то код для ее обезоруживания перед тем, как спокойно уплыть на танкере в Анклав.

Неизбежный вопрос от **Bud Klein**:

6. В последнем обновлении вы сказали, что в НКР была 1 машина на 200 человек. Если в НКР было так много работающих машин, то где же они?

Они там. Это логика игры. Вы их не видите по той же причине, по которой в НКР только 3 карты, 1 член Совета/сенатор и только около 40-50 человек в пределах города. Поэтому и существует Магазин Запчастей в Рено, поэтому безработный предлагает присмотреть за вашей машиной перед тем, как узнает, что она у вас есть и поэтому НКР построила гараж в Шэйди Сэндс.

Для того, чтобы объяснить «логику игры» на конкретном случае, не было бы никакой ценности в том, чтобы самому отремонтировать машину, если бы ее можно было просто украсть – или если у кого-то ещё в городе есть машина. Или, словами дизайнера (моими), «нет причины, чтобы персонаж игрока захотел совершить траханный огромный Fed Ex-квест по ее восстановлению, если можно было бы взять готовую». Последняя часть особенно правильна для массовых городских убийств, которые возможны в обоих Fallout.

И перед тем, как представить картину танков или джипов, колесящих повсюду с тяжелыми пулеметами на крыше, задумайтесь над тем, что большая часть уцелевших колымаг – старые тракторы или развалюхи вроде такси, старых автобусов, снегоочистителей или машин для строительных работ. Возможно, что таинственный паровой грузовик, упоминавшийся в архиве F1, до сих пор на ходу. Караванные компании Хаба до времен Fallout 2 искали путь расширения своего торгового влияния и новые машины (а также другие виды транспорта, такие, как поезда, лодки или баржи) с большой вероятностью будут использоваться для перевозки большого количества товаров на значительные расстояния. Старая добрая человеческая жадность сдвинет горы. Или, по крайней мере, восстановит то, что подлежит восстановлению. Когда они узнали о президенте Анклава на севере, скорее всего, было много охотников до планов вертибирдов, а еще лучше – работающего вертибирда.

Один от **Steel Knight...**

1. В FO2, в случайной встрече «Кафе разбитых надежд», Танди говорит, что Ян есть где-то в F2. Это правда или нет???

Танди – большая жирная лгунья. Ян изначально был включен в Fallout 2 (как очень старый парень в Дене), но он был убран в последний момент, потому что (на наш взгляд) в игре было слишком много повторяющихся персонажей. Если у меня получится найти его старые диалоги, то я сделаю это.

Два (а потом еще четыре) вопроса от Albert'a.

1. Кому принадлежала собака по кличке Саша, которая появляется в виде easter egg? Около Собора есть собака, до которой нельзя добраться, но её описание гласит, что она – сибирская лайка, верно ждущая, пока вернется её хозяин. Помимо этого, в Дене одна из фраз, которые наркоманы повторяют периодически – «Саша!» Кому из создателей принадлежит Саша?

Саша принадлежит Vince Denardo, одному из продюсеров Interplay (он не работал над Fallout, но он наш друг – помимо прочих заслуг, он был продюсером *Conquest of the New World*).

Dave Hendee сказал следующее:

Dave Hendee: Саша – имя собаки одного из старых продюсеров Interplay, Vince'a Denardo. Он не работал над Fallout 1 или 2. Это была небольшая традиция, вставлять одну из собак в игру от Interplay в той или иной форме. Саша была помещена в раздел особенных благодарностей или в различные разделы большинства наших старых руководств.

2. Как рейдеры продолжали существовать, как организация, все эти годы? Они набирали людей или растили детей? Я спрашиваю об этом, потому что нигде не было видно детей рейдеров, и мне кажется, что рейдеры не способны должным образом вырастить детей и обеспечить им здоровый образ жизни.

В основном это обусловлено логикой игры (так же, как 3 карты и один член Совета в НКР и т.п.) Мы старались не размещать детей в тех местах, где были вероятны перестрелки, потому что они могут пострадать под перекрестным огнем еще до того, как вы узнаете, что уже получили перк Детоубийца. К тому же, если вы играете в английскую версию, то некоторые дети могут быть убраны из соображений удобства локализации.

Но если бы Fallout имел место в действительности, тогда дети рейдеров существовали бы.

Рейдеры увеличивают свою численность путем поглощения других банд, пленников с рейдов, подавления духа рабов и их вербовки, заведения собственных детей. Кроме того, они пополняют свои ряды, притягивая бездельников со всех Пустошей. Это жестокая жизнь, но рейдеры иногда имеют детей и семьи в банде, даже если они и не всегда берут их с собой на рейды.

И потому что ни один хороший вопрос не может получить исчерпывающего ответа, вот ещё четыре вопроса от Albert'a.

Мой интерес к рейдерам возрос. Особенно много я думаю об их культуре (если ее можно так назвать).

Во-первых, я хотел бы включить информацию о Гадюках, которую я нашел в одном старом дизайн-документе Scott'a Campbell'a; мы уже видели Ханов в Fallout 1, а Гадюки – другая сторона монеты. Это может быть ответом на ваши вопросы, ведь изначально рейдеры – достаточно разнообразный народ.

1. Какого рода религии или, хотя бы, суеверия есть у рейдеров?

Различные - нет единой религии для всех рейдеров. У некоторых её вообще нет (Ханы), в то время как другие (Гадюки) – фанатики. В некоторых регионах Fallout «рейдеры» стали «дикарями», таким образом, есть банды дикарей, у которых бывают странные обычаи, среди которых встречаются такие, как поедание павшего противника, культ предков, культ природы/солнца и так далее. Однако чаще всего рейдеры – просто жестокие ублюдки, рожи которых просят кирпич.

2. У них есть настоящая культура или обычаи? Я знаю, что такие рейдеры как викинги и монголы, имели их.

Опять таки, по-разному, это зависит от группы рейдеров и их региона. Это может варьироваться от таких простых понятий, как выживание сильнейших, во главе с сильнейшим рейдером (Гарл) или более сложных кодексов чести вроде «никогда не сдаваться представителям закона», «никогда не оставлять свидетелей», «никогда не общаться с начальником города или каравана» до полного подчинения обычаям и ритуалам (как Гадюки).

3. На тему их семей, женятся ли рейдеры (или имеют этому эквивалент)? Вы упоминали, что у них бывают семьи, но если оба родителя: мама и папа, - ушли на рейд, то кто присматривает за их детьми? Кто-нибудь остается?

Они могут пожениться, если этого требуют их «понятия» или религия, но многие просто выбирают партнера на некоторый период времени, а потом меняются. Часто лидер группы рейдеров имеет исключительное право создания своего личного «гарема». Некоторые пустынные банды забирают из городов или караванов женщин и детей, таким образом наращивая свою численность. Через некоторое время, эти рабы становятся частью банды – часто им просто некуда больше пойти. Такое же случается и в бандах работоторговцев.

Что до детей, если они могут держать в руках оружие и стрелять из него, то *иногда* могут ходить на рейды, чтобы научиться «жизни» – в некоторых бандах рейдеров, уход на свой первый рейд – церемония перехода в совершеннолетие. Дети помладше остаются в лагере с несколькими рейдерами – не все рейдеры всегда участвуют в атаках.

4. Как они минимизируют жестокость и распри на своих стоянках?

По-разному, некоторые стоянки никак ее не регулируют, что, возможно, является причиной небольшого числа рейдеров в Пустошах. Обычно присутствие сильного лидера предотвращает слишком частое возникновение споров. Если такое случается, конфликт разрешается в присутствии лидера, обычно в форме кулачного боя или схватки на ножах. К тому же, рейдерам приходится аккуратно следить за своими словами и поступками – их жизнь стоит недорого, и смутян может быть устранен в любой момент.

К тому же, рейдеры могут выплескивать свою злость на караванах и жителях поселений, на которые они нападают, что несколько уменьшает проблему. В ином случае, распри обычно заканчиваются кулачными или ножевыми боями в лагере (этому способствует потребление наркотиков и алкоголя), схватка идет либо до первой крови (чтобы не выводить членов банды из строя тяжелыми ранениями), либо до смерти или невозможности продолжать бой одного из соперников, в таком случае проигравший остается умирать в Пустошах.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О РЕЙДЕРАХ

В каком-то древнем дизайн-документе, написанном, как мне кажется, Scott`om Campbell`ом, одним из первоначальных дизайнеров (я все ещё проверяю, был ли это он, возможно, придется распечатать титры), должно было быть три группировки рейдеров: Шакалы, Ханы, Гадюки. Они не только нападали на близлежащие города и караваны, но и охотились друг на друга. Как вы увидите из написанного ниже, их поведение и привычки в F1 определяются их названиями (или наоборот, определяют его).

Шакалы: Первый клан, Шакалы, - типичная группа сумасшедших. У них нет другой морали, кроме как выживание. Они используют групповую тактику, чтобы превзойти противника. Они трусливы и не будут нападать до тех пор, пока не будут уверены, что победят.

Гадюки: Второй клан, Гадюки, - загадочные последователи древней религии (или они просто об этом говорят). Обычно они действуют только по ночам, чтобы поохотиться или провести налеты. Они безжалостны, когда дело доходит до боя. Они предпочитают скрытность, а не силу. Обычно они с собой носят костяные ножи, отравленные ядом Норной Гадюки. Этот яд опасен тем, что при попадании в кровь жертвы парализует её. Большинство жертв, плененных подобным образом, уносятся в логова Гадюк.

Ханы: Последняя группировка, Ханы, возможно, самая опасная. Они живут как монгольские воины, совершают налеты на города, сжигают то, что не могут унести с собой. Обычно они путешествуют маленькими разведывательными группами, но иногда формируют и более значительные отряды. Ханы уважают прежде всего силу. Они рвутся в бой, чтобы показать свои достоинства в рукопашной или используя дубинки. Ханы носят с собой очень мало огнестрельного оружия (потому что оно предназначено для трусов). Любой, кто показывает выдающуюся силу, завоевывает у них уважение. Их лидером становится тот, кого никто не смог побить в бою.

Одним интересным фактом, указанным в исходной документации, было то, что все банды происходили из перенаселенного Убежища 15, но после его открытия разделились на отдельные группировки.

Все эти банды официально существуют во вселенной Fallout, хотя к началу Fallout 1 в Южной Калифорнии остались только Ханы. Горстки Гадюк, переживших кампанию Ромбуса по их уничтожению в 2155-ом, ушли на север и на восток тем же путем, которым до них проследовали Шакалы, побежденные Ханами.

ГАДЮКИ

Сосредоточимся на Гадюках. Гадюки вышли из-под пера Scott'a Campbell'a. Я думаю, что сейчас он работает в Contraband Entertainment. Поищите их продукцию там, где продаются компьютерные игры, вы сможете поддержать одного из первоначальных разработчиков Fallout.

Кстати говоря, в Fallout 1 не было никаких огромных мутировавших Норных Гадюк, поэтому не беспокойтесь о том, что вы их не видели.

Лидер Гадюк, Аспид, руководит их церемониями и исполняет обязанности администратора. Члены этого клана исполняют его приказы, даже если это приведет к их смерти. Аспид обычно одет в те же костяные доспехи, что и все остальные, но, кроме того, носит змеиный череп, украшенный перьями, как шлем, и накидку из змеиной кожи.

Гадюки всегда одеты в костяные доспехи. Эта броня, как отражает название, сделана из костей, крепящихся к телу полосками кожи. У каждого члена клана Гадюк есть устрашающие татуировки на всем теле. Экзотический пирсинг тоже распространен. Гадюки обычно носят с собой костяные ножи, костяные копья и, иногда, пистолеты.

Укрытие Гадюк, или, как они его называют, «Святыня», - это множество маленьких глиняных построек, окружающих большую яму. В этой яме они проводят свои религиозные церемонии. Жертвоприношения помещаются на алтаре, куда за своим обедом сползаются огромные Норные Гадюки. Хотя этого никогда не происходило, но если кто-нибудь сбежит с их стоянки, то Гадюки не будут его преследовать и дадут уйти, считая, что такова была воля великой Змеи.

Кроме Аспида была, по крайней мере, ещё одна личность, упоминавшаяся, как принадлежавшая к банде Гадюк, женщина по имени Кобра, «знахарь» клана, отвечающая за изготовление змеиного яда (или извлечение его из Норных Гадюк). У неё был сын по имени Клык, а её муж давно умер.

В оригинальных дизайн-документах был квест, который мог получить любой персонаж, пришедший к лидеру Ханов Гарлу — он давал бы задание убить Аспида и принести его церемониальный шлем и кинжал. Гарл предпочитает прямое нападение, но знает, что Гадюки могут сравниться с Ханами в силе, и что если Аспид будет убит, то шансы разбить Гадюк значительно возрастут.

Вражда: И Ханы, и Шакалы ненавидят Гадюк, но, кроме того, Ханы и Шакалы ненавидят друг друга еще в большей мере, чем Гадюк.

Замечание: Информация, изложенная ниже, для наглядности включает различные даты, но они не привязаны ко всему тому, что случилось в Fallout. Я просто включаю весь оригинальный текст, чтобы вы могли увидеть его во всем его величии.

Происхождение: 64 года назад человек по имени Джонатан Фауст вывел группу размером около 200 человек из перенаселенного Убежища наружу, в Пустоши. Так получилось, что его маленькая группа набрела на оазис посреди пустыни, в центре которого была глубокая яма, почти как кратер. После разворачивания лагеря Фауст решил осмотреть яму. Тьма приветствовала его.

Когда члены группы позвали его, Фауст обернулся и, испугавшись, упал в яму. Он прокатился вниз на дюжину футов, после чего упал ещё на 20 и сломал себе ногу. Пока он лежал там, не двигаясь, гигантские Норные Гадюки подползли к нему. Не зная, что это за существа, Фауст был в ужасе. Группа сверху услышала один длинный крик и больше ничего. Еще трое спустились, чтобы найти его, но никто из них не вернулся.

Маленькая группа, без лидера, без еды и воды, застрявшая посреди пустыни, решила остаться здесь, хотя бы ненадолго. Они накрыли яму и расставили вокруг кольев, чтобы тот ужас, который скрывался в яме, не мог вылезти наружу. Затем они расположили свой лагерь как можно дальше от ямы.

Шли дни. Все большее значение приобретал вопрос, что им делать. Был разговор о присоединении к другим вышедшим из Убежища. Был разговор о возвращении в Убежище.

Через 4 дня, почти $\frac{1}{4}$ группы была при смерти или уже была мертва. Те же, кто выжили, были ослаблены радиацией и не могли больше идти, поэтому им пришлось защищать поселение от созданий пустыни.

В конце концов, через неделю остатки группы решили уйти. Они начали собирать свои вещи, когда призрачная фигура появилась из тени. Это был Фауст, за исключением того, что это не был уже тот сильный лидер, которого они помнили. Он был бледным и истощенным, а в его глазах был лихорадочный блеск. Он рассказал им, что, когда был в яме, ему явился бог, указавший ему Истинный Путь. Они должны приносить жертвы Богам Ямы, и они будут жить в счастье и благополучии.

Конечно, все были настроены скептически. Некоторые были охвачены бунтарскими настроениями, говоря, что Фауст сошел с ума. Когда Фауст терпеливо их выслушал, он свистнул, и откуда-то из-за него выползли две очень большие Норные Гадюки. Они напали без предупреждения. Они атаковали всех из группы, включая Фауста, но он лишь смеялся, когда они кусали его плоть.

Когда на следующий день взошло солнце, две змеи, убитые руками Фауста, лежали на земле. Половина людей была мертва, другая половина была на грани смерти, потому что яд Норных Гадюк начал проникать в их организм. К вечеру большинство из них умерло, но сорок из них пережили воздействие яда, хотя и стали полубезумными. Сам Фауст имел иммунитет к яду, поэтому смог помочь остальным в это время, которое позднее было названо Великим Пробуждением. Он шептал им что-то, говорил им, что Великая Змея спасла их, и поэтому они будут сражаться, повинаясь ее приказаниям.

Так был рожден клан Гадюк. Они решили сделать Яму своей Святыней и выходить в пустошь, чтобы брать то, что им надо от этих богохульцев, которые не следовали Извилистому Пути Великой Змеи.

Когда Фауст (или Великий Властитель Змей, как его стали называть) стал слишком старым, чтобы править, его сын Аспид стал правителем и Верховным Жрецом. Он правит до сих пор.

Одежда: Типичная одежда Гадюк – костяная броня с красным поясом, и их элитные воины называются Кровавыми Языками.

Ритуалы: Раз в месяц Гадюки впадают в глубокий транс с помощью опасной смеси алкоголя и змеиного яда (любой не проснувшийся считается неугодным Великой Змее).

Когда Гадюки достигают совершеннолетия, они обязаны выпить особый состав, изготавливаемый из яда Норной Гадюки. Те, кто умирают (или находятся в коме более семи ночей), приносятся в жертву Детям. (Детями Великой Змеи называются змеи из Ямы). Те, кто выжили после 7-и дней бреда, становятся Воинами Змеи (также их называют Избранными).

Также есть ежемесячный ритуал, в процессе которого малую дозу яда принимают Высший Жрец и Жрица племени, что вызывает у них странные сны. Это называется Время Призыва, потому что многие заявляют, что во сне к ним приходила Великая Змея.

Когда приходит время жертвоприношения пойманного заключенного, его обычно сбрасывают в Яму в полночь.

Достопримечательности лагеря:

Яма: В центре лагеря Гадюк расположена большая яма. В данный момент в ней находятся четыре гигантских Норных Гадюки. Каждая из них очень стара и очень хорошо откормлена, но они по-прежнему очень смертоносны. Яма сама по себе ветвится на огромное количество тоннелей, где игрок может найти старые вещи Фауста, а также множество крысиных логовищ. Один из тоннелей ведет к секретному выходу около гор, так что догадливый игрок может убежать через него после того, как его бросят в Яму.

Святылище: Это то место, где спит и исполняет обязанности правителя Аспид. Его жена, Высшая Жрица Великой Змеи, всегда неподалеку. У них нет детей. Сама комната для встреч – длинная и увешанная факелами. Трон Аспида сделан из черепов и костей двух змей, которых убил Фауст во время Великого Пробуждения.

Клетки: Здесь держат заключенных. Расположенные на окраине Оазиса (они не могут поместить змей рядом с неверующими), эти «клетки» - ямы в земле. Входы в них сделаны из железных ворот, установленных в каменистой почве оазиса. Их обычно охраняют Кровавые Языки, особые элитные воины. Причина этого в том, что обычно в клетках находятся жертвоприношения для Детей.

Зал Вознесения: Это часовня, которой пользуются во Время Созыва. Она также используется и для других религиозных целей, за исключением Змеиных Жертвоприношений, которые происходят на платформе, построенной над Ямой.

Это все, что я смог найти по Гадюкам. Они официально существуют во вселенной Fallout, но отличаются от написанного выше следующим:

- Гадюки происходят из Убежища 15.
- Мутировавшие змеи *действительно* существуют во вселенной Fallout. Смотрите, куда наступаете.
- Имя лидера Гадюк неизвестно, но он был первым, кто открыл галлюциногенные эффекты мутировавших гадюк. Кто-либо ещё, отравленный ядом, умирает или впадает в кому.
- У Гадюк нет постоянного лагеря. Они бродят по пустоши, а брамины и рабы тащат большие стальные емкости, в которых находятся змеи.
- Гадюки покинули Южную Калифорнию после двух инцидентов:

1. Поражение в Хабе 2125: Их попытка совершать рейды на Хаб в его первые годы провалилась, благодаря фактически одному Ангусу. Оборона Ангуса заставила Гадюк уйти на север, и они многие годы путешествовали по пустыне, нападая на караваны и маленькие поселения. Где-то в начале 2150-ых, Гадюки набрали былую силу, превращая в рабов плененных караванщиков, после чего начали строить свою базу в бросовых землях севернее Хаба (и южнее бункера Лост Хиллс). Ведомые религиозным сумасшествием (и потребностью в обеспечении их все возрастающего числа солдат и храмовников), они стали нападать чаще, чем раньше, привлекая тем самым внимание Братства Стали. Братство выслало несколько разведывательных патрулей – это было скорее тренировочное упражнение, проводимое отцом Джона Максона, так как Братство считало, что несколько небольших отрядов в моторизированной броне смогут справиться с любой группой рейдеров, вне зависимости от ее численности.

2. Перед уничтожением Братством в 2155: Один из патрулей Братства обнаружил Гадюк и в ходе перестрелки отец Джона Максона (который был командиром отряда) был убит отравленной стрелой. Ответ Братства был незамедлителен. Паладины, ведомые Ромбусом, начали полномасштабную кампанию против Гадюк, выследив и уничтожив почти всех из них в течение месяца. Спасшиеся Гадюки смогли уйти на север и восток, в горы, но никто о них больше не слышал.

Во время кампании Братство послало несколько разведчиков и посланников в Хаб, чтобы выследить членов клана Гадюк, и с тех пор между Хабом и Братством были установлены крупные торговые отношения. (караваны ходили в Братство и раньше, но, немногим позже поражения Гадюк, они начали ходить напрямую из Хаба в Братство на регулярной основе). Поэтому присутствие Гадюк в Пустошах все же принесло что-то хорошее, но какой ценой...

Три вопроса от Ramon Dexter, посланные через DJ Slamák:

1) Локации в Fallout связаны с реальными местами, или вы просто выдумали их? Я имею в виду в первую очередь Хаб, Джанктаун, Геко, Модок.

Некоторые локации основаны на реальных местах (Некрополис = Бейкерсфилд, Клэмаст = Клэмаст Фоллс, Реддинг = Реддинг), но Хаб, Джанктаун и Геко были выдуманы.

Скорее всего, Модок взял имя от Заповедника Модок. «Модок», насколько я помню, изначально было названием индейского племени в этом регионе. Арройо – выдуманная локация, если верить Tim'y Cain'y.

2) Существует ли Военная база из Fallout 1?

Согласно Chris'y Tailor'y, Военная База Марипоза основана на Форте Орд. Это старая военная база, которая была основана у Залива Монтерей.

3) Что случилось с жителями Лос-Анджелеса, когда упали бомбы?

Обратимся к Chris'y Tailor'y:

Это не обязательно так, но я всегда думал, что ЛА был сильно разрушен. Большая часть людей в ЛА после падения бомб умерли от радиации, болезней, голода и сражений друг с другом. Большинство людей из демонстрационного Убежища ушли, а те, кто остались, в основном стали слугами Мастера и Детями Собора. Те, кто ушли, могли стать частью любой из организаций ЛА. Большая часть населения ЛА – это те, кто пришел туда *после* его разрушения. Большинство – для того, чтобы достать то, что могут, будь это еда, снаряжение или люди.

Вопрос от Classic316 (через Kreegle):

Х. В Библии Fallout вы сказали, что мертвяки по-прежнему живут в Некрополисе, но в руководстве говорится, что город был полностью опустошен (то, что случается, если вовремя не уничтожить Военную Базу.) Я посчитал это ошибкой, когда узнал, что в F2 считается, что Выходец из Убежища сделал всё «лучшим» способом, который возможен в Fallout 1 (включая уничтожение базы вовремя). Возможно, я не понял чего-то, что вполне вероятно, учитывая то, что я так давно не играл в игру, поэтому я был бы рад услышать любой ответ на этот вопрос.

Я ошибался. Большинство мертвяков были вынуждены покинуть Некрополис, начиная Великую Миграцию по Пустошам. Я напишу опровержение позже.

Несколько вопросов от Dane Zarbano:

1. Что случилось с Сержантом Гранитом и его командой после уничтожения Анклава?

Он и его команда сбежали на танкере на материк, смотря на фейерверк и шепча «О, черт!» самим себе, равно, как и бросая взгляды на женщин из Убежища 13 и Арройо. После достижения материка они отправились на север в Наварро (или остатки Наварро, в зависимости от того, в каком состоянии его оставил персонаж игрока) и о них больше не слышали, однако их приключения могли бы породить несколько серий дешевых комиксов, включая недавнее появление в воскрешении Keith`ом Giffen`ом *Suicide Squad*.

2. Каковы были отношения между Братством Стали и НКР после разрушения Анклава?

Неизвестно. Предположительно, они уже имели *какой-то* уровень сосуществования с НКР даже до событий F1, судя по тому, что один из штатов НКР был назван «Максон» (но бункер Лост Хиллс НЕ превратился в город НКР) и учитывая их связи с Хабом, который стал штатом ко времени F2. Я всегда представлял себе, что НКР и БС имели непростые отношения, заключавшиеся в бартере и обмене (некоторыми) технологиями.

3. Что случается с доктором, который выпускает вирус FEV в вентиляцию нефтяной платформы?

Разбитый тем, что пошатнулись его моральные основы, он не включил себя в список выживших. Когда он выпустил токсин, он, вероятно, умер вместе с остальными жителями Анклава, но его тело не было найдено.

4. Что случилось с...

a. Skynet

Судьба Skynet не документирована. Если мне будет позволено поспекулировать на эту тему, то он бы покинул игрока и начал путешествие по Пустошам, ища терминалы и информацию, которую он мог бы приобрести, чтобы обрести больше знаний, получить больше информации и, в конце концов, возможно, «обосноваться» где-то в виде мейнфрема. Его текущий корпус и мозг ограничивали доступный ему объем информации, а для развития AI требовалось больше дискового пространства. Возможно, что он ушел в Свечение, но доподлинно не известно. Любой писатель-фанат может спокойно заняться тем, что случилось со Skynet. Принимая во внимание его реплику во время боя – о том, что «миру нужна встряска».

В официальной вселенной, Skynet – не его настоящее имя. Как и некоторые аспекты в Армейском Подразделении Сьерра (например, новости) оно требует пересмотра и соотнесения с официальной хронологией.

b. Маркусом

Маркус ушел на восток, чтобы попробовать найти остатки армии Повелителя:

МАРКУС

Вдохновленный примером Избранного, через некоторое время Маркус отправился в путешествие через великие горы на восток в поисках других выживших солдат армии Повелителя. Вы никогда о нем больше не слышали.

c. Горисом

Никто не знает. Он последний из своего вида, измученная душа в королевстве руин. Можете ли вы слышать его вой по ночам? Конечно, можете. Не плачьте о храбром Горисе – он помогал добрым людям Пустошей, а теперь его время прошло. См. ниже для большего количества информации.

d. К-9 (Из Наварро)

После того, как его мотиватор починили, К-9 был оставлен Избранным в НКР, чтобы он мог получать необходимое ему обслуживание у Дороти и, вскоре после его восстановления, у Др. Генри (он был поставлен в критическое положение, когда Избранный за некоторое время до этого осадил его вопросами). Др. Генри, испугавшийся того, что К-9 может стать источником нежелательной информации об Анклаве, попытался уничтожить киборга, но был остановлен киберсобакой и Дороти, которые подозревали, что планировал доктор. Правительство НКР использовало нападение как повод для конфискации К-9 и киберсобаки, чтобы узнать больше об Анклаве и устройстве самих собак. Судя по последней записи (вопреки возражениям Дороти), К-9 и киберсобака разобраны и проанализированы. В отчете указывается, что повреждения их устройства при разборке убили их.

e. Ксарн, умный Коготь Смерти из Наварро.

По словам дизайнера F2 John`a Deiley, Ксарн должен был отправиться обратно в Убежище 13 и предупредить Убежище об атаке Хорригана, но он никогда этого не сделал (в оригинальных дизайн-документах он должен был иметь возможность вернуться и спасти всех Когтей Смерти и предупредить их об Анклаве, но это не было вставлено в игру). В последний раз, когда его видели, он направлялся в пустошь, в направлении Убежища 13 – до которого он не добрался, поэтому его последний пункт назначения неизвестен.

5. Если супер-мутанты могут размножаться...

Они не могут. Маркус просто пошутил в Нью-Рено. Супер-мутанты бесплодны. Вините меня за еще один эпизод плохого юмора, о жестокий читатель.

... Горис и Ксарн могут возродить расу умных Когтей Смерти, а новые мертвяки получают из переоблученных умирающих людей...

Горис и Ксарн не возродили расу – они последние представители своего вида. Смотрите ниже.

...это значит, что люди, супер-мутанты, мертвяки и умные Руки Смерти будут основными расами в Новой Калифорнии?

Доминирующая и наиболее хорошо принимаемая раса в НКР – люди (вероятно, это сохранится на протяжении поколений). Хотя к супер-мутантам и мертвякам относятся терпимо (некоторые из них получают настоящее признание, особенно среди военных и Рейнджеров НКР), но этого не произойдет в отношении Когтей Смерти любого уровня разумности, даже если бы после геноцида, учиненного Анклавом в Убежище 13, их выжило бы значительное число – чего не произошло.

Вопрос от Killian:

Есть ли в Пустошах какая-нибудь общепринятая идеология? Я предполагаю, что она монотеистическая? Или какие-нибудь интересные племенные религии, на которых вам надо сосредоточиться? Как насчет разъяснения некоторых непонятных реплик Хакунина? (Побочный вопрос: откуда взялось имя Хакунин? Я надеюсь, что он не имеет отношения к Бакунину, хотя я думаю, что Хакунин немного похож на Бакунина после цинги).

Все основные довоенные веры, вероятно, сохранились, но мы не использовали их ни в одной из игр серии из соображений политкорректности – Хабологисты, вероятно, самое большое из приближений, сделанных нами, и даже они поразительно похожи на современную религию. В результате, похоже на то, что здесь не так уж много места для размышлений о них, за исключением замечаний, что, скорее всего, они выжили в каком-то виде. Отдельные дизайнеры могут оборвать воскрешение других религий, если потребуется создать дискуссию и шумиху во всех газетах и форумах.

На мой взгляд, весь спектр христианства по-прежнему существует и даже раскололся на большее число разветвлений. Мормонство все ещё существует, потому что было трудно взорвать всю Юту, и мормоны – достаточно крепкий народ.

Отец Тулли из Нью-Рено, очевидно, на самом деле не был священником, также как и Джо из Модока, который выполнял обязанности священника, но ни один из них не принадлежал к существующим в действительности религиям. В оригинальной документации Тулли должен был быть человеком из Аббатства, которого выгнали, после того как он случайно устроил пожар в одной из их библиотек.

Нигде в документации не упоминались племенные религии, за исключением религии Гадюк (см. выше), так что все, что я добавил – просто домыслы. Однако они существуют, как в Арройо, где существует институт поклонения предку, возможны и его аналоги, фокусирующиеся на поклонении радскорпионам / солнцу / пустыне / вулкану / грозе / наркотикам / спорovým растениям / радиации.

Невнятные реплики Хакунина: Не знаю, откуда взялось его имя. Если Хакунин был частью оригинального дизайна FO2, то об этом может что-то знать Tim Cain. Я спрошу при случае. Его невнятные реплики – следствие дурманных разум наркотиков, которые он принимает для выполнения своей роли шамана.

Игровая логика, однако, объясняет это тем, что текст Хакунина был написан Mark'ом O'Green'ом. Он говорит в такой необычной манере из-за того, что у Mark'a есть талант и страсть к написанию оригинальных стилей общения для NPC (например, жаргон Сета, ямайский диалект Кости-в-Носу), и он занимается этим, потому что это весело. Так что мы обязаны этим Mark'у O'Green'у, парни.

О, и в Пустошах есть ещё множество культов. Остерегайтесь их, потому что обычно они не любят вас и то, что вы думаете.

Какая семейная структура наиболее распространена во вселенной Fallout? Из большинства примеров можно заключить, что типичные «ядерные семьи» или, чаще, чем обычно, родители-одиночки (дань морального уровня населения Пустошей, я бы предположил).

Мне кажется, что это зависит от региона (нет документов по этому вопросу), но в основном это будут «ядерные семьи», возможно – коммуны и даже некоторые виды родоплеменных отношений. В ситуациях, когда жанр требует возвращения к канонам 1950-ых, классическая «ядерная семья» выглядит наиболее подходящей.

Расизм. В мире Fallout мы видели дискриминацию «жителей из городов» по отношению к «вшивым дикарям», но есть ли в нем расизм? Я имею в виду, помимо «людей против мутантов». :] Я полагаю, что катастрофические события, такие, как великая война, сплотят людей.

На это нет никакой документации, но помимо очевидных мутанто-мертвяко-человеческой и культурной нетерпимости (племенные против городских, Город-Убежище против всех остальных), расизм и сексизм (это мое личное мнение) будут благополучно жить. Цвет кожи человека, положение и карьера - всегда хорошие причины для проявления страха и ненависти. Я думаю, что сообщества типа НКР и Модока, имеют меньше проблем с этим. Великая Война могла бы объединить некоторые сообщества, но она также может изолировать сообщества. Даже в Fallout 1 Шэйди Сэндс ненавидели Хаб, были подозрительны к Джанктауну, было несколько групп, не доверявших Братству, и т.д., и т.п. В Fallout есть много возможностей взрастить семя ненависти. Там не одна большая дружная семья. Пусть запылает пламя!

В заключение хочу сказать, я всегда думал, что это круто, что в Анклаве столько женщин-солдат, и мне понравилось, что изначальная группа дизайнеров решила сделать главой Города-Убежища Линетт (и в виде приятного дополнения сделали ее сторонницей рабства, чтобы дать игроку больше пищи для размышлений). Мировая культура получила очень интересную встряску.

Вот что хотел знать **Mr. Frosty**:

Я действительно хотел бы это знать. Как они стали племенем за такой короткий срок? Религиозные причины? Наркотики? Мой вопрос о племенах не в том, что у них нет технологий, что еще допустимо – или существует племенная структура, которую я вообще не рассматриваю. Мой вопрос в том, что природа племенной культуры нелепа, не может быть, чтобы постапокалиптические американцы деградировали в доколумбийских аборигенов.

Если вы ищите правдоподобия в Fallout 1 и 2, то неизбежно найдете дыры, и не для всех из них есть конкретные объяснения – иногда для них бывает много объяснений, которые противоречат друг другу. Решение сделать культуру Арройо «племенной», скорее всего, было вызвано логикой/тематикой игры (как и большинство других поворотов сюжета). С помощью племенной культуры в Fallout 2 изначальная команда дизайнеров создала определенную атмосферу, и я думаю, что они просто хотели обыграть тот факт, что игрок принадлежал примитивной, нетехнологичной, поклоняющейся предкам культуре. Это был способ перенести историю Выходца из Убежища из прошлого в настоящее и обеспечить игру хорошей предысторией.

Кроме того, есть еще одна причина (описанная в ответе на вопрос Killian'a выше) – то, что озвученные диалоги создавались Mark'ом O'Green'ом, который любит играть с языком и культурой персонажей. Лично мне понравилось, что он сделал с Сетом, Суликом, Старейшиной, Хакунином и всеми остальными. Конечно, они причудливы и заставляют задуматься над культурой мира, в котором вы живете, но я думаю, что это преимущество, а не недостаток.

Вопрос от **John/OTB**.

В последний раз, когда я пришел в Город-Убежище, обратил внимание на одного из поселенцев по имени Томас Мур. Вопрос достаточно простой: это ссылка на автора «Утопии»?

Leonard Boyarsky (изначальный дизайнер FO2, сделавший Мура) говорит, что он, скорее всего, был ссылкой на Чада Мура, одного из художников Interplay в то время.

От **Alin Sfetcu / Sanctuary**:

1. Почему доктор Города-Убежища (тот, что в самом Убежище) просит вас принести ему дозу Джета? Для личного использования или для исследования? Это какого-то рода квест или просто тупик?

Доктор Трой просит принести Джет, чтобы он мог сделать антидот для него, но сначала кажется, что он – всего лишь еще одна жертва зависимости. Это квест.

Несколько вопросов от **DoPr, Mat и Cervantes** (я пытался отослать это по почте, но меня отшивали, так что возможно, что вы увидите это впервые):

Прежде всего, благодарю за ответ на мой вопрос. Наконец-то я узнаю больше об истории Боярского. :-) Кстати, это была приятная новость на принадлежащем мне (и моим друзьям) сайте. В любом случае, Вы дали мне надежду на получение ответов на еще несколько вопросов:

1. Горожане Сан-Франциско часто дерутся ножами под названием «Шив». Я попытался его использовать, но это было невозможно.

Это действительно дерьмовые ножи – изначально, были предназначены для того, чтобы (1) их нельзя было заметить как оружие в руке, если вы подходили к кому-либо (или входили на боксерский ринг, или дрались на ринге против Ло Пэна), и (2) их можно было легко скрыть, если все вас искали. Не было способа заставить NPC не считать вас враждебным, так что мы не реализовали этого. В случае, если вас начинали «искать», вы не становились искомым во всей игре (за исключением Города-Убежища), так что шивы просто стали по-настоящему дерьмовыми ножами, хотя осталось много мест, где шивы тематически вписывались (Нью-Рено), так что их положили в инвентарь окружающим.

2. Правда ли то, что Святую Гранату можно найти в обычной случайной встрече с пещерой, полной врагов?

Я спросил у Jason`a Suinn`a, дизайнера случайных встреч в FO2 (он также создал встречу с Королем Артуром). Он говорит, что так не думает – она доступна только после встречи с Королем Артуром, в пещере с чрезвычайно опасной крысой.

Мы можем быть неправы, и она может внезапно появиться в другом месте (мы все ещё находим солнечный сжигатель в странных местах). Если у вас есть сохранения на месте, где это случается, дайте нам знать.

3. Почему Мирия (я думаю, что и Дэвин тоже) не переходят на более высокие уровни?

Потому что они ужасные NPC. Изначально они были введены как обуза, а не сила, которую стоило рассчитывать.

4. В НКР есть доктор (не помню его имени), который работает над антидотом для мутантов. К несчастью, антидот летален. Меня интересует, кто этот парень, потому что, судя по его диалогу, похоже, что он из Анклава... или, может быть, он просто работал там?

Др. Генри работал в Анклаве над кибер-генетическими программами на нефтяной платформе Посейдон и других базах Анклава. В НКР др. Генри объясняет свой уход тем, что его работы «не были оценены по достоинству», что является правдой: его теории по коррекции мутации среди населения Пустошей не были популярны среди остальных ученых Анклава, особенно одним из его наиболее заметных коллег, др. Шребером, с которым он работал над большим количеством генетических исследований в прошлом. Др. Генри заспорил с Шребером на базе Наварро о проблеме мутации в 5-миллионный раз, но Шребер в ярости сказал Генри, что собирается порекомендовать перевести Генри на другую службу, где его назначат на обслуживание кибернетики (эквивалент обязанностям кибернетического швейцара). Генри принял угрозу очень серьезно, и через несколько часов сбежал из Наварро, прихватив с собой кибернетическую собаку, и отправился на восток, добравшись в итоге до НКР. Анклав, недовольный его точкой зрения и направлением исследований, не был обрадован его побегом (им нужны были все ученые, которых они только могли найти), и несколько солдат были наказаны за халатность. Шребер никогда не раскрыл своей роли в исчезновении Генри, и просто заявлял, что др. Генри в последнее время действовал подозрительно и проявлял «симпатии к материковым мутантам».

5. Почему такой большой город, как Сан-Франциско, менее известен, чем Город-Убежище? Кажется, что люди из него не так изолированы, как горожане Города-Убежища. Я также не понимаю, почему караваны избегали Сан-Франциско, ведь в нем можно купить столько хороших вещей.

В действительности, он хорошо известен (по крайней мере, на юге), вы просто не видите караванов из Сан-Франциско. Сан-Франциско торгует рыбой с другими городами Пустошей. М-м-м, рыба.

6. Теперь вопрос о Братстве Стали. Как они узнали имя моего героя??? :-)

Они псионики, читающие мысли, поглощающие человеческую плоть и помыслы, к тому же у них есть нейролинки к компьютерам, как у Повелителя. Для них нет секретов.

У меня есть ещё два вопроса, но они не совсем от меня. Некоторые люди посылают эти вопросы на мой сайт, а я не могу найти ответы.

Первый вопрос – «по прохождению игры», но я все равно его задам. :-) Итак... парень по имени Mat спросил о втором экскаваторном чипе в Реддинге. Есть ли способ продать оба чипа?

Должен быть только один чип. Если их два, то это баг. Дайте мне знать, где вы нашли второй.

Второй вопрос – настоящая загадка для меня, потому что я смог понять только его часть. Кто-то по имени Cervantes спросил меня о шестом пальце, приобретаемом в Токсичных Пещерах, который можно удалить в Городе-Убежище. Эта часть ясна, а теперь кое-что интересное... Cervantes говорит, что после того, как он закончил игру, шлюхи в Нью-Рено продолжали говорить: «Тебе действительно надо использовать мутировавший палец на Хорригане». Это правда или Cervantes просто пудрит мне мозги?

Это шутка; не делайте этого. Это ничего не дает. Кроме того, не ешьте палец, насколько я помню, это вас отравит.

Немного вопросов от **Том:**

1. Что случилось с персоналом Армейского Подразделения Сьерра?

Генерал Клифтон и его солдаты эвакуировались с базы (где-то между 10 Июля 2077 и концом Октября 2077) и присоединились к оставшимся на соседних базах войскам или были посланы на фронт в Китай или на Аляску на самолете или корабле перед тем, как их жизни были превращены в золу дождем ядерного огня.

2. Кем были атакованы солдаты Армейского Подразделения Сьерра? Когда вытаскиваете из хранилища солдата, он говорит: «Мне нужно вернуться к моему отряду!» Печально, что он умирает.

Они были атакованы голодными или бастующими мятежниками США (однако, это не похоже на то, что говорит Доббс), или они были отправлены в Китай или на Аляску, где они воевали с китайцами. Отряд Доббса сражался на Аляске, но он был ранен и погружен в труповозку.

3. Почему у него был Red Ryder LE? Я никогда не использовал ВВ-ружья, потому что думал, что они слишком слабые. Враги были настолько слабы?

Тот факт, что у него было ВВ-ружье – шутка (также как и то, что он умирает через несколько секунд после того, как его вытащили из бака, из-за посткриогенного синдрома), но само ружье не очень забавно для тех, кому вы из него попадаете в глаз. У него высокая вероятность кровавых критических попаданий и постоянные повреждения в 25 очков от каждого попадания.

Два вопроса от **Sergeant Josh Grant:**

1) В руководстве к FO1 есть добавление в конце о GECK. Когда это было добавлено в руководство, уже было известно, что он будет ключевым предметом FO2 или это было случайно?

Нет – судя по тому, что мне сказал Chris Taylor, GECK был создан Jason`ом Anderson`ом и Leonard`ом Boyarsky для руководства FO1 – он не был введен, чтобы использовать его в Fallout 2. Но когда он понадобился в качестве McGuffin`а, он оказался тут как тут. Привет, игровая логика.

2) Может ли Выходец из Убежища в FO1 победить ZAX в шахматах?

Jess Heinig, одного из программистов, дизайнеров и ответственного за создание диалогов для искусственного интеллекта из Fallout 1:

Чтобы обыграть ZAX в шахматы, вам должно критически повезти при проверке Интеллекта, а ZAX должен её провалить. Очень, очень редкий случай. Я так думаю, что скрипт построен таким образом, что для этого нужно, чтобы у игрока был интеллект 10, но я могу ошибаться – это было давно. Ни одно из умений, за исключением, возможно, «азартных игр», не казалось подходящим, и я решил устроить обычную проверку характеристики.

Несколько вопросов от Michael Jeppesen:

1. Однажды я спросил Бутча из торговой компании Far Go в Хабе о Мальтийском Соколе, и он упомянул девушку по имени Надежда (Hope), певицу из Мальтийского Сокола. Когда я ознакомился с вашим недавним концепт-артом на Vault13.net, я вспомнил о персонаже по имени Надежда. Я никогда не находил эту девушку в игре. Почему? Какую роль этот персонаж должен был играть?

Если верить Scott`у Campbell`у, одному из изначальных дизайнеров Fallout 1, Надежда должна была быть певицей в Мальтийском Соколе и должна была быть отправной точкой каких-то приключений, связанных с криминальным миром Хаба. Мы не вставили её в игру, и на неё больше нет информации, к сожалению.

2. Что нужно сделать, чтобы спасти Хаб от уничтожения мутантами в финальной заставке? Я один раз прошел Fallout 1 таким образом, что Хаб пережил атаку, и дважды так, что он был разрушен; но, насколько мне известно, я не делал ничего отличающегося в первом, втором и третьем прохождении!

Я не помню. Я думаю, что это из-за разницы во времени прохождения. Это также может быть багом.

Вопрос от Dmitri Polioutinne (не от его матери, Nina Pastoukhova):

Х. Я прочитал все Библии, и мне все еще любопытна одна вещь. Почему Армейское Подразделение Сьерра вообще не упоминается? Я думаю, что АПС – немаловажная часть игры. Напротив, я думаю, что она замешана в деле о FEV или разработке футуристического оружия. Она не выглядит как простой оружейный склад. С другой стороны, зачем вставлять её в игру, если на то не было определенной причины? (или место, где можно набрать оружия и найти дополнительного NPC (возможно, одного из лучших)) Итак, мой вопрос: какова роль Армейского Подразделения Сьерра в Fallout и имеет ли она отношение к экспериментам над FEV, разработке оружия или исследованиям искусственного интеллекта?

Во-первых, Армейское Подразделение Сьерра должно было стать дополнительной локацией для игры, просто местом для приключений, не связанным с основной сюжетной линией (как и ЕРА, Аббатство и примитивное племя), но, в отличие от них, оно было вставлено (как Модок, Нью-Рено и Военная База, которые, хотя и поддерживают тему игры, не являются критичными точками сюжета).

Армейское Подразделение Сьерра использовали следующим образом (в основном взято с голодиска «Постановление о задачах Сьерры»):

1. 1942 - 1991, оно было ответственно за хранение различного военного имущества. Это правда.

2. 1992 - 2050, было ответственно за хранение большого количества старой амуниции. Это правда.

3. 2050 - 2076, это место начало становиться жутким. Оно стало засекреченной базой для исследований и разработок в области робототехники, а также испытаний биологического и экспериментального оружия. Skynet (созданный в основном для исследовательских нужд) был включен в 2050 и возможно, что он несет ответственность за все произошедшее, но это слишком невероятно.

Опять же, Skynet – не его настоящее имя.

Исследования по роботехнике: Skynet – первый машинный интеллект, созданный в Подразделении, он «появился на свет» в 2050-ом (он начал самостоятельно мыслить лишь в 2075-ом, тогда же начались работы над созданием кибернетического мозга, при помощи которого ему могла быть придана должная мобильность). В Июле 2077 Skynet был «скопирован». Две версии были сделаны для того, чтобы одна из них защищала другую, а вторая – находилась в лаборатории и ждала, пока исследователи не вернутся и не закончат разработку кибермозга, который занял так много времени на разработку.

Кстати говоря, базы данных, которые Skynet выдает за самоанализ и «последние инструкции» неправильны. Он стал анализировать себя в 2075, и прекратил в начале Октября 2077. Принято считать, что базы данных и другие данные Подразделения могли пострадать от какого-то повреждения или сбоя во внутренних часах базы.

Биологические исследования: в дополнение к испытаниям биологического оружия и наркотиков, на АПС проходило много нелегальных экспериментов над военнопленными и осужденными военным трибуналом солдатами (над теми пленниками и дезертирами, мозги которых не были использованы в роботах) – проводились попытки увеличения их интеллекта и боевых умений. Однако химические коктейли, которыми персонал АПС кормил подопытных, не имели ничего общего с исследованиями FEV, проводимыми в West Tek и Марипозе. Большинство мозгов, использованных в роботах армии США, были извлечены в АПС.

К тому же, в АПС содержалось большое количество заключенных и солдат в анабиозе, наиболее вероятно – для медицинских или тестовых целей (как рядовой Доббс).

4. 2077, год, когда Skynet был превращен в «разностороннюю личность» – для того, чтобы управлять защитой АПС, так как генерал Клифтон и его команда покидали базу. Так он и сидел там, в темноте, с тех пор, подсвеченный маленькими красными диодами, слышавший лишь шум записи магнитной ленты.

Как упоминалось ранее, никакой хороший вопрос никогда не сможет получить окончательный ответ, поэтому вот ещё один от **Dmitri Polioutinne**:

Х. Кроме того, я хочу узнать ещё одну вещь. (Не думайте, что я слишком настойчив). Все упоминают о ЕРА, Аббатстве, Примитивном Племени (Деревне). Есть ли для этих дополнительных локаций возможность увидеть свет? Данные этих локаций включены в Master.dat, если я не ошибаюсь. Поэтому должен быть метод, воспользовавшись которым можно было бы открыть их и сделать их играбельными, правильно? Мне кажется, что Вы знаете, что это значит для фанатов.

Для этих локаций никогда не было сделано ничего, кроме 5-6 страниц информации о ЕРА, которую я включил ниже – эти локации вообще не существуют в играбельном состоянии или даже «полузаконченном». Сомнительно, что мы их когда-нибудь сделаем или выпустим на публику.

Вот распространенный вопрос, который я часто получаю; на этот раз от **Evan Lally**.

КОРОТКИЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС - «КАК СТАТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ ИГР?»

Этот вопрос не будет включен в окончательную версию Библии, кстати, я пишу ответ на него здесь только потому, что я получаю подобные письма очень часто.

Я – ненасытный игрок и фанат ролевых игр, который желает войти в индустрию, но имеет ограниченные способности к графическому дизайну и программированию. Мой основной интерес – создание сценариев и миров в классическом ролевом стиле.

Конечно, с такими данными, очень трудно войти в игровую индустрию: лишь несколько игр действительно были сильно фокусированы на хорошем сюжете, что указывает на весьма ограниченный спрос. И все же, как мне связаться с компаниями, чтобы заявить о себе? Фанатское творчество – приятная вещь, но я никогда не слышал, чтобы писатель-фанат работал тем или иным образом в игровой компании.

Вы можете понять мою проблему.

Мои вопросы таковы: какая квалификация или опыт предпочтительны для того, чтобы стать сценаристом или дизайнером локаций? Кроме того, как мне связаться с компаниями, которым нужны заинтересованные и способные писатели?

Хорошо, во-первых, если вы заинтересованы в создании миров и историй, то я рекомендую попробовать свои силы в индустрии настольных и/или ролевых игр или написании книг – создание игр требует любви к игровой механике, спискам и тоннам правил. Если вы заинтересованы дизайном компьютерных игр, то должны сфокусироваться на следующем:

1. Любовь к RPG.
2. Критический взгляд на RPG (а предпочтительно – также и на другие игры), включая атмосферу, интерфейс, перемещение, баланс оружия, дизайн уровней и т. д. Играйте почти во все из них, и будьте способны сказать то, что вам понравилось и не понравилось в каждой отдельно взятой игре. Чем более конкретно – тем лучше.
3. Хорошие дизайнерские навыки – не только замечать указанные элементы, упомянутые выше, но и уметь выполнять их. Знать и узнавать игровые клише.
4. Хорошие писательские навыки – когда они не заняты спорами и метанием друг в друга отбросов через прутья решеток, игровые дизайнеры зачастую выполняют большое количество неприятной работы, типа составления дизайн-документов или написания 5000 писем. Это значит, что вам необходимо хорошее умение технического письма и умение организовать ваши мысли. Вам нужно уметь протащить документы через озвучку, контроль качества, маркетинг, программистов и художников, и они должны иметь возможность найти любую требующуюся им информацию, просто заглянув в документацию.

Если вы хотите подготовиться к работе в поле игрового дизайна, то я посоветую следующее:

1. Играйте в большое количество игр и анализируйте то, что вам понравилось и не понравилось в них. Когда вы будете проходить собеседование в игровой компании, вам обязательно зададут соответствующие вопросы, и наличие готовых умных ответов на них поможет им определить – хороший вы разработчик или нет.
2. Вам нужно играть в большое количество игр, но не менее важно смотреть, как *другие* люди играют. Обратите внимание на то, как игра играется, особенно на интерфейс, меню и способы взаимодействия игрока с игрой. Когда вы начнете это делать, то быстро увидите, что игрокам нравится, а что их раздражает. Запоминайте успешные идеи и методы их воплощения.
3. Если игра поставляется с редактором карт или уровней, то поиграйте с ними, опробуйте уровни или сценарии с вашими друзьями и используйте их мнение как едкую проверку вашей работы. Есть множество редакторов, например, редакторы карт для Quake, Starcraft, Warcraft, Arcanum,

Neverwinter Nights или любые другие, которые вам удастся заполучить. Выложите ваши уровни или моды в Интернет, получите критику и попробуйте сделать себе имя хорошего дизайнера уровней или карт до того, как пойдете в игровую компанию – это помогает, если ведущий собеседование видел вашу работу в Интернете и, возможно, даже играл в один из ваших уровней.

4. Настойчивость и энтузиазм много значат в игровой индустрии, так что, если вас однажды собьют с ног, просто встаньте и попытайтесь опять. Вас заметят.

5. Если вы думаете, на кого выучиться, то я бы посоветовал какие-нибудь творческие/писательские курсы, возможно, немного программирования и изобразительного искусства, и любые занятия, связанные с дизайном интерфейсов или планированием компьютерных программ.

Научитесь писать критически и технически, и познакомьтесь с Microsoft Word.

6. Многие дизайнеры не начинали в качестве дизайнеров. Если вы хотите найти дверь в индустрию игр, попытайтесь заняться написанием руководств, веб-дизайном, контролем качества или любой другой работой в игровой индустрии. Сделайте так, чтобы о вашей заинтересованности в становлении дизайнером узнали, и, если у вас есть навыки, кто-то может дать вам шанс.

P.S. У меня есть вопрос о Библии Fallout:

1) Большинство классических теорий о ядерной войне включают ядерную зиму, которая должна наступить после атаки, когда мельчайшие частицы в атмосфере вызовут сильное падение температуры вместе с выпадением снега, заморозками и т.п.. В Хронологии Fallout упоминается «Великая Зима», но она не идет сразу после ядерного обмена. Так ядерная зима была или нет? Если нет, то почему? Если да, то почему об этом не упоминалось раньше? Вполне возможно, что я это упоминание пропустил. Однако это должно было оказывать длительное воздействие на мир.

Нет, я просто предположил, что ядерная зима была, и это было плохое допущение. Я думал, что после сотен бомб, летающих вокруг, неминуемо наступила бы ядерная зима, но я не думаю, что она когда-либо случалась во вселенной Fallout.

Что до того – почему нет, то я в данный момент просто не знаю достаточно о ядерном оружии, поэтому не могу сказать, почему это не так – я сделаю предположение, что ядерные боеголовки, использованные во вселенной Fallout, были сопоставимы по мощности с ядерными боеголовками, которые существовали в реальности в начале 1950-ых. В таком случае даже их массовое применение, вероятно, не привело бы к образованию «пылевой подушки», которая скрыла бы Землю от солнечных лучей. Если кто-то обладает реальными знаниями о ядерном оружии и может просветить нас с Evan'ом, то я буду ему очень благодарен и сделаю его БОЛЬШИМ ПОБЕДИТЕЛЕМ в следующий раз.

Несколько вопросов от **Per Jorner**:

О финальном тексте Старейшины: сперва он говорит «она жила многие годы», затем, что она «ушла, спустя несколько месяцев». Это ошибка или она жила многие годы, а затем ещё несколько месяцев, и потом умерла? :)

Она умерла через несколько месяцев после того, как был обустроен Арройо, так как потребовалось много лет на то, чтобы разобраться, как работает GECK.

2 вопроса (не те, на которые я бы больше всего хотел узнать ответ, а которые крутятся у меня в голове сейчас):

1. Не могли бы Вы откопать, что выдает во всплывающих фразах Мельхиор на Военной Базе?

Я включил это сюда только потому, что, когда я играю в Fallout 2 под Windows NT, фразы мелькают у меня перед глазами слишком быстро, чтобы я мог их прочитать, так что, если у кого-то из вас есть такие же проблемы, то вот они:

Стой!

Не приближайся! Мельхиор Великолепный приказывает тебе.

Смотрите, я – величайший волшебник в мире.

Трепещите перед мощью Мельхиора Великолепного!

Мои любимцы будут пировать на ваших костях!

2.Профессор из Броукен Хиллс – это тот самый потерянный исследователь Ши, упомянутый в базе данных по биологии?

Нет. Исчезновение Профессора Шенга необъяснимо. Бедный Профессор Шенг.

3. В ответе John`a Deiley`и на вопрос о Горисе есть предложение «ген интеллекта сделал мужских особей доминантными», которое бессмысленно с точки зрения генетики, хотя это, конечно, можно объяснить научно-фантастическим подходом.

Эй, я до сих пор пытаюсь объяснить с точки зрения физики принцип действия Гидроэлектрического Магнитосферного Регулятора.

О, если ты прошел через Город-Убежище с Интеллектом 4, то мог заметить, что твой персонаж не всегда понимает некоторые длинные слова из лексикона Граждан.

По вопросу использования названий существующих в действительности мест в Fallout – я думаю, эта идея великолепна. Мне нравится открывать атлас и искать места из Wasteland и Fallout 2, и уж, наверное, абсолютно изумительно игроку в Fallout 2 по-настоящему жить в Клэмаст Фоллс или в других упоминаемых местах.

Я думаю, что Тим & команда тоже так считали, или они просто сделали это по каким-то другим причинам. Я не знаю, что за решение в действительности стояло за этим.

Тезис и большое "Эй!" от Krzysztof Lis:

Эй!!

Я только что скачал и прочитал две Библии: 0-ую и 5-ую, и у меня есть несколько вопросов о Fallout...

Жду не дождусь, когда же ты прочитаешь и это обновление.

1) Почему коровы в Fallout 2, когда их трогаешь (чтобы сдвинуть) падают на землю? Почему это выглядит так, что они «трясутся», как если бы в них попали из ружья? Почему невозможно их подвинуть?

Это должно изображать великий вид спорта «опрокидывание коров».

2) Перки Сексперт и Мастер Камасутры привносят какие-нибудь различия? В Fallout 2 не так много возможностей для занятий сексом. :-(

Я думаю, что они позволяют вам автоматически получить лучший ответ от Миссис Бишоп, также как и стать порнозвездой без проблем – Tom French (один из программистов) вставил их в игру, так что я не до конца уверен. Они обладают ограниченной бесполезностью, и я не советовал бы тебе брать их в серьезной игре жизни-и-смерти – или, если ты игровой манчкин.

3) Что случилось с Убежищем 15??? [Были приложены две карты, изображающие отличия в двух версиях Убежища 15] Вопрос длинный и комплексный, так что я добавил два изображения к письму, чтобы сделать этот вопрос немного понятнее...

(Я не присоединяю изображения Убежища 15 в Fallout 1 и Fallout 2, но очевидно, что у них есть значительные структурные отличия). Я повержен. Я спрошу дизайнеров. Вероятно, эти изменения были капризом дизайнеров; на это нет документации.

Однако если я понимаю правильно, то Танди говорит, что Убежище 15 было занято НКР на протяжении «нескольких лет» перед тем, как Сквактеры выгнали охрану. *Возможно*, они произвели некоторые раскопки и починки за последние 80 лет – особенно, пока строили НКР, но это ЛИШЬ ДОГАДКИ.

а) Люди, образовавшие сообщество Шэйди Сэндс, пришли из Убежища 15? Президент Танди говорит что-то вроде: «Нам нужны некоторые части из нашего старого Убежища». Она лжет или Арадеш не хотел говорить Выходцу из Убежища об этом? Насколько я помню, если сказать ему о том, что ты из Убежища, то он говорит что-то вроде: «Ладно, путник, я тебе поверю, пока», – «стандартный» ответ.

Да, большая часть из них. Есть исключения, как Ян. Я не знаю, почему Арадеш не упоминал Убежище 15; Я подозреваю, что он был достаточно скованным и осторожным перед странниками. Насчет «Ладно, путник, я тебе поверю, пока», Арадеш просто показывает, что он не уверен в том, что игрок из Убежища. Я знаю, что это не важно, особенно после спасения его дочери, но все-таки.

С другой стороны, вы можете посмотреть на это с позиции разработчика, озвучка голоса – это обоюдоострый меч. Круто слышать говорящих персонажей, но это может вызвать проблемы, не просто из-за дороговизны, но и из-за того, что (1) что ты записываешь, то и получаешь, (2) запись должна быть сделана за несколько месяцев до отгрузки игры, чтобы аудио могло быть обработано и привязано к движению губ персонажа, (3) Ron Pearlman очень страшный человек. Проблема проявляется в том, что вы не можете просчитать ход всех линий диалога, которые могут понадобиться для игры, поэтому иногда в некоторых ответах на «Скажи мне о» для некоторых говорящих персонажей нет прикрепленного к репликам голоса.

Также добавлю, что вы, скорее всего, никогда не задумывались над тем, почему «говорящие» персонажи Fallout обычно посылают вас за наградой к их помощникам – просто легче модифицировать неговорящих помощников, чем их.

й) Если мы заговорили о Арадеше, то почему он выглядит, как Генерал Максон? Они родственники или что??

Я думаю, что они оба были сделаны Scott`ом Rodenheizer`ом, у которого есть свой стиль лепки голов - они могли даже быть одной и той же головой. Я не знаю.

б) Почему Убежище 15 в F2 не такое, как убежище, которое мы помним в F1? Я имею в виду следующее:

й) Вход через пещеру выглядит совсем по-другому. Посмотрите на изображения - синим цветом отмечены стены, имевшие место в F1, зеленым – в F2.

В F2 можно попасть в пещеру через один из домов в Сквоте или на лифте в горе. В F1 есть только один путь внутрь – из старой хижины, через люк в полу. Также там нет никаких упоминаний о горе или холме. Так что там случилось??? Возможно, Вы также заметили различия в видах пещер и «построек» – были добавлены несколько холмов и комнат.

Мне нечего добавить к следующему:

(Я не присоединяю изображения Убежища 15 в Fallout 1 и Fallout 2, но очевидно, что у них есть значительные структурные отличия). Я повержен. Я спрошу дизайнеров. Вероятно, эти изменения были капризом дизайнеров; на это нет документации.

Однако если я понимаю правильно, то Танди говорит, что Убежище 15 было занято НКР на протяжении «нескольких лет» перед тем, как Сквактеры выгнали охрану. *Возможно*, они произвели некоторые раскопки и починки за последние 80 лет – особенно, пока строили НКР, но это ЛИШЬ ДОГАДКИ.

ii) Третий уровень также отличается. Все камни были выкопаны, но как? В F1 «невозможно убрать камни, даже лучшей взрывчаткой». Значит ли это: «один человек не может выполнить эту работу, но много людей за большой срок могут»??

Скорее всего, это каприз или вольное толкование дизайнеров. Возможно, что команда шахтеров с бурами и другими приспособлениями, присланная Республикой, могла справиться с этим за несколько месяцев (они же там были несколько десятилетий до прихода Скватеров), но я не знаю наверняка; это просто мои догадки или «ретро-объяснение чего-то, что требует объяснения».

iii) В F1 было два лифта. Один – на уровни 1-2, второй – 2-3. НЕВОЗМОЖНО перестроить шахты лифтов или я ошибаюсь?? ;-]

Опять же, это вызвано капризом/вольным толкованием дизайнеров или игровой логикой; дизайнеры, скорее всего, нуждались в перестройке лифтов, но это можно было сделать с помощью веревок в шахтах. Я представляю себе (и ПРЕДУПРЕЖДАЮ: это только предположение), что если бы там была шахтерская команда НКР, они могли бы каким-то образом починить/перестроить шахты (особенно чтобы извлечь тяжелое компьютерное оборудование или спустить снаряжение для бурения вниз). Но я так и не могу найти причин для изменений, и, возможно, других причин, кроме как каприза дизайнеров, могло и не быть.

4) У Кэссиди когда-нибудь была жена или любовница??

Множество. И иногда обе в один временной период. Вот почему у него такое плохое сердце.

5) Какое дерево растет из головы Гарольда? Дуб, лиственница или ещё что-то??

Это абсолютно новый вид деревьев, ему нет довоенного эквивалента, и оно никогда не было классифицировано. Оно уникально, как сам Гарольд.

6) Как насчет существ? Есть ли во вселенной Fallout киты? Разбившийся определенно существовал. ;-] Как насчет акул, других видов рыб, лобстеров (думаю, что они могли мутировать, подобно радскорпионам)?

Существуют рыба и водоросли, но ничего не известно о других морских созданиях, включая акул и лобстеров. Если это для целей фанатского творчества, то вы хотите написать о лобстерах, как в *Drawing of the Three*.

Предположительно, водная жизнь сохранилась лучше, чем наземные виды, но никто не проводил исследований того, как FEV и радиация действуют на ее представителей.

О, кит в F2 не считается, учитывая, что он упал с орбиты.

Несколько вопросов от Michael Roellinghoff (если написал имя неправильно, то извиняюсь).

Я опять прошел F2 и заметил в НКР голодиск, в котором говорилось о городах, большая часть которых узнаваема, за исключением «Максона». Я полагаю, что этот город назван в честь нескольких Максонов из Братства? Они обосновались и построили большой город? Я с трудом могу себе представить, что Братство Стали это сделало.

Во-вторых, в F1 Танди выглядит, как восточная индеанка, но в Fallout 2 она абсолютно белая. И у неё техасский акцент. Также, что случилось с религией в НКР? Я знаю, что она должна быть интернациональной, смешанной в Убежище этнически, но кажется, что они Хабологисты (у них встречается много крестов).

Хорошо, Арадеш имеет восточноиндейские корни, но я не знаю ничего о матери Танди, так как она откинула копыта до того, как началась игра. У неё более темная кожа в F1, чем в F2, скорее всего, потому что теперь она древняя и проводит НАМНОГО больше времени под крышей. Что до отказа от учения Дхармы, Танди любила своего отца, но не всегда с ним соглашалась, и мне представляется, что религия не была исключением.

Дизайнеры НКР, Zab Cook и John Deiley, говорят, что вместе с крупной торговлей браминами в НКР пришли и какие-то Техасские цвета и сленг (я думаю, что Zab просто слишком долго жил в Техасе, так что регион вбилс ему в череп), так что речь Танди огрубела в результате более 80-и лет браминоводства. Вот так вот.

Говоря о религии – если Арадеш верил в учение Дхармы, Танди всегда верила в разделение церкви и государства и противилась любым попыткам канонизации Выходца из Убежища в пределах города (статуя – это хорошо, но не более). Оба, Арадеш и Танди, поняли, что политика и религия не сочетаются, особенно, когда они ближе познакомились с людьми из Хаба и стали принимать редких посетителей из прославленных Последователей Апокалипсиса.

В любом случае, НКР разрешает не-психопатичным религиям иметь представительства в их столице (все направлено на свободу религии, до тех пор, пока она не требует человеческих жертвоприношений или погружения в чаны с FEV), а кресты – просто дань традиции окружения Fallout 1. Скорее всего, члены Шэйди Сэндс были католиками, но, как правило, с точки зрения разработчиков нужно очень осторожно переносить в игры религии из реального мира.

Хабологисты не имеют никакого отношения к Сайентологии. Считайте любые совпадения между этими двумя группами просто случайными.

Напоследок скажу, что с точки зрения разработчиков/логики игры, Хабологистка должна была быть в НКР в основном для того, чтобы отправить персонажа игрока в Сан-Франциско, очень похоже на Джейн из Хаба в Fallout 1.

В-третьих, будет ли что-нибудь сказано о произошедшем в остальном мире? В Канаде, Китае, возможно – в Европе? В штабной комнате Анклава на карте мира отмечены какие-то точки. Это другие базы США?

Ничего о других странах, чего бы уже не было упомянуто в Библии, по крайней мере, в ближайшее время.

Точки на карте мира – либо другие базы Анклава, либо интересующие Анклав места, особые разведывательные станции или просто красные, светящиеся точки, помещенные на карту для атмосферы. Ставлю на последнее.

Наконец, я кое-что узнал о ядерной зиме. Южная Америка сама по себе не имеет достаточно много природных ресурсов, так что не должна была быть затронута Великой Войной (никогда не была главным игроком, и никогда не будет), и из-за расположения далеко на юге не будет подвергаться воздействию радиоактивных осадков и множества других воздействий ядерной зимы. Каково состояние Южной Америки в мире Fallout?

Ладно, автор *The Last Ship* соглашается с тобой; Южная Америка, возможно, не была затронута или поражена настолько сильно, но я не буду вводить ничего конкретного в Библию, по крайней мере, не в ближайшее время.

Тот, кто спрашивал о пингвинах, в последней части, должен также обратиться к *The Last Ship*, потому что в нем автор затрагивает тему выживания пингвинов.

Вопрос от кого-то, чье имя я забыл:

Что делает желтый ключ-карта реактора?

Последнее, что я слышал – то, что он должен был либо (1) делать что-то с ядерной бомбой в Анклаве, или (2) сделать что-нибудь с реактором в Геко. Чем бы она ни была, я не думаю, что мы вставили это в игру, но я должен спросить программистов, чтобы убедиться. Они все перестали разговаривать со мной с тех пор, как я превратился в бредящего лунатика во время работы над Icewind Dale 2, так что это займет некоторое время, чтобы поймать их и посадить в клетки для допроса.

ГОВОРЯЩИЕ КОГТИ СМЕРТИ

Кстати говоря, напомним, что говорящие Когти Смерти были уничтожены в конце Fallout 2. Зарн и Горис не смогли создать новые виды. Они ушли. Капут. Прощайте. На самом деле, любое мутировавшее животное, которое могло говорить, может абсолютно точно считаться вымершим к моменту окончания Fallout 2.

Ваше последнее слово, говорящие животные?

Я думаю, что нет.

ИСТОРИЯ КОГТЕЙ СМЕРТИ

И для вас, любители Когтей Смерти, и всех тех, кто любит *Fallout: Tactics*...

Вы знали, что изначально Когти Смерти имели шерсть?

Вы знаете, что модели Когтей Смерти были содраны с других существ? И нет, я не имею в виду «Когтей Тени» в *Wasteland*.

Подождите до следующей части, где будут потрясающие ответы и концепт-арт! Вы увидите темные секреты разработки во всей их красе!

БОЛЬШЕ О ХОРРИГАНЕ

Я сверил информацию с создателем Хорригана (Matt`ом Norton`ом, одним из главных дизайнеров F2), и вычленил следующее:

1. Он – новая модель супер-мутантов, еще больше, сильнее и быстрее, чем остальные супер-мутанты.
2. Он не только был погружен в FEV, но ему ещё и вводили улучшенную версию FEV, чтобы окончательно превратить его в настоящего набитого мышцами уродца.
3. Он не может выжить вне его брони. Броня непрерывно накачивает его наркотиками и другими стабилизирующими лекарствами. Ха-ха-ха, Фрэнк.
4. Фрэнк Хорриган также является ссылкой на персонажа Клинта Иствуда из «In the Line of Fire».
5. Он – тот секретный агент, о котором говорил офицер корпуса химзащиты в Анклаве, упоминая, что над ним экспериментировали.

Вот описание НКР и Братства Стали для всех тех, кому интересно и кто не знает, что же такое «НКР» и «БС»; ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: это просто готовое на данный момент описание, а не окончательная версия информации о Новой Калифорнийской Республике. Флаг – заслуга Matt`а Norton`а из Fallout 2.

НОВАЯ КАЛИФОРНИЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА



НКР, общие сведения: Новая Калифорнийская Республика (НКР) – это государство, начавшее свое становление в деревне Шэйди Сэндс в Fallout 1, почти 80 лет назад. Столица НКР (Население: 3000+) расположена на востоке от Скалистых гор в средне-восточной части Калифорнии (почти прямо на восток от Сан-Франциско). НКР, возможно, самая большая из властных группировок в мире Fallout, с самой большой армией.

Правительство: Правительство НКР очень похоже на довоенные США, с Палатой Конгресса, состоящего из избираемых представителей (конгрессмены избираются их штатами). Эти представители назначают Президента и вице-президента, чтобы те возглавили Совет и правили Республикой, естественно, советуясь с этими представителями (на данный момент в НКР нет определенных сроков правления Президента – к началу Fallout 2 Танди состояла на этом посту уже в течение 10 лет). Названия представителей могут быть различны – «Советник», «Член совета», «Представитель», «Сенатор», особенно отличился Хаб (своим упрямым путем), предпочитающий называть своих представителей «Губернаторами». (Между Хабом и Шэйди есть много трений по ряду причин, обычно из-за торговых прав и караванных путей). В любом случае, все звания определяются и принимаются вне Конгресса, и используются только в патетических речах и жарких спорах, не являясь ничем больше, кроме как жалкими попытками каждого штата похвастаться своей независимостью.

На территории НКР объявлена вне закона работорговля, они имеют одну из самых больших армий в Пустошах, и правление последнего Президента, Танди, идет им лишь на пользу, так как она с Республикой с самого начала, с тех пор, как она была молодой девушкой в Шэйди Сэндс (см. *История*, ниже). Плюсом является то, что НКР запретило работорговлю на их территориях, пытается принести цивилизацию и закон в Пустоши, и не ведет (открытой) дискриминации мутантов и мертвяков.

В НКР мало или почти нет сексизма (в отличие от других территорий Пустошей), скорее всего, благодаря истории сообщества, восходящей к Убежищу 15, и продолжительному президентству Танди. Республика выказала весьма незначительную дискриминацию в отношении мутантов и мертвяков, хотя многие политические аналитики объясняют это тем, что НКР с ними редко пересекалось в прошлом (у НКР было мало контактов с Некрополисом и армией Повелителя).

Военные силы НКР разделены на несколько дивизий,¹ включая особые кавалерийские и механизированные отряды. Одно из их «спецподразделений» – Рейнджеры, отборная группа, которая призвана защищать людей от опасностей Пустоши, как Техасские Рейнджеры в древности. Рейнджеры располагают базами по всем Пустошам, и используют их для ударов по работорговцам за пределами территории НКР (обычно – на севере). Логично, что две эти группы страстно ненавидят друг друга. Также НКР имеет привычку размещать в главных населенных пунктах своих территорий маршалов, отвечающих за соблюдение закона в Республике. Известно, что помимо людей в армии НКР и даже среди Рейнджеров есть и мертвяки, и супер-мутанты.

К своим почти ста годам Танди сделала для объединения людей Пустошей гораздо больше, чем любой другой лидер, рожденный из пепла Великой Войны, и она была уважаема, как святая и даже названа «Великой Матерью» одним из племен вне территорий Республики. Обращения Танди к народу Республики при вступлении в должность были известны тем, что вдохновляли

¹ Эти «дивизии» меньше современных по определенным причинам. Хотя армия НКР численно превосходит аналоги всех остальных сообществ Пустошей, она ничтожна по сравнению с довоенными дивизиями.

большое число людей присоединиться к «службе» и возродить цивилизацию.² Республика выросла под её правлением, она концентрировалась на попытках восстановления довоенной инфраструктуры, для поддержания роста населения, находя новые способы транспортировки и производства, расчищая дороги и рельсы, строя форты, поощряя караваны и торговлю внутри Республики (и с другими территориями), избавляясь от угроз быстро и разумно. За все эти годы она не забыла, что её корни уходят к маленькой деревне из Fallout 1, и она всегда старается добиться благоденствия для обычных людей благодаря машине прогресса. Если говорить о «хороших людях», то Танди – хороший человек.

Законы НКР включают:

- Оружие нельзя носить открыто в пределах города.
- Публичное пьянство и употребление наркотиков являются основанием для ареста.
- Работоторговля, азартные игры и проституция запрещены в пределах города.

Строгость соблюдения этих законов понижается по мере удаления от столицы НКР.

История: Новая Калифорнийская Республика возникла из вышедших из Убежища 15, побратима Убежища 13, которое открылось раньше и выпустило своих жителей. Забросив свое Убежище (после выноса из него всего, что они могли), бывшие жители Убежища 15 основали маленькое огороженное стеной поселение Шэйди Сэндс, город на середине пути между Убежищами 13 и 15. В период *Fallout 1*, этим сообществом управлял Арадеш и его дочь, Танди, впоследствии ставшая президентом Новой Калифорнийской республики в *Fallout 2*. (Без усилий Выходца из Убежища в F1 рейдеры региона – Ханы – разграбили бы Шэйди Сэндс и уничтожили Республику еще до того, как она начала создаваться). Ко времени *Fallout 2* главным ресурсом НКР стали брамины, и они стали обеспечивать большую часть Пустошей таким количеством мяса и кожи, которое было востребовано. Браминовые бароны и хозяева ранчо в НКР (вместе с Ассоциацией Акционером) имели огромную выгоду от сделок с караванами и правительством.

Отношения НКР с их старым Убежищем перенесли несколько жестоких потрясений за прошедшие годы. Из логова чудовищ, рейдеров, поклонников Убежища 15, мародеров-мертвяков, оно перешло к более безобидным (и не таким уж безобидным) Скваттерам и отрядам раскопщиков, и хотя Республика пытается отстоять свои права на раскопки, очень похоже, что правительству или любому другому обитателю Пустошей очень трудно будет оставить это место в покое... потому что это Убежище, как-никак.

Ненависть владельцев браминов к радскорпионам широко известна, и она уходит к истокам Шэйди Сэндс. Слухи о том, что перегоны также были атакованы говорящими Когтями Смерти, ничем не подкреплены.

Пропаганда: НКР проводит большую рекламную программу и улучшает отношения с народом, они постоянно посылают курьеров в Пустоши для развешивания плакатов НКР или распространения пропаганды. Вот пропагандистская запись НКР из *Fallout 2*:

² «Ничто и никогда не разрушит наш дом», - Танди провозгласила во время речи, посвященной ее вступлению на второй срок. «Мы создадим новое будущее – без ошибок прошлого». Политический жаргон, бла бла бла, но от чистого сердца!

НОВАЯ КАЛИФОРНИЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА

Мы здесь! Почему бы к нам не присоединиться?

Впереди великолепное будущее – оно может быть твоим с Новой Калифорнийской Республикой!

Но ты хочешь знать, что это такое?

НАСКОЛЬКО ВЕЛИКА НКР?

Основанная 80 лет назад, НКР состоит из штатов Шэйди, Лос-Анджелес, Максон, Хаб и Свечение. Приблизительно 700.000 человек рады называть НКР своим домом¹.

ЗА ЧТО БОРЕТСЯ НКР?

Новая Калифорнийская республика несет мир, безопасность и справедливость людям великого запада. Полиция НКР постоянно патрулирует территорию и арестовывает рейдеров, каннибалов, рабство («работорговцев» – ред.) и незарегистрированных мутантов, а армия НКР защищает границы от внешних мародеров. Для упрочнения справедливости и свободы, все граждане имеют доступ в суд НКР и право голосования за кандидата для представления их интересов в Палате Конгресса. По словам президента Танди, «защищенные люди – сильные люди».

КТО ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ?

НКР может отличаться от того, что тебе было знакомо до этого. Здесь нет вождей, боссов, королей или диктаторов. Наши лидеры выбираются народом! Правильно – каждый штат имеет право послать своих представителей в Конгресс. Эти представители избирают Президента и вице-президента для руководства Советом, который будет помогать Президенту принимать решения. Уже десять сроков подряд президент Танди была единогласным выбором Совета, который доверяет её мудрости и благоразумию.

ЗВУЧИТ ОТЛИЧНО! КАК Я МОГУ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К НКР?

Все законопослушные и мирные люди и мутанты имеют право стать гражданами НКР. Все, что нужно сделать, чтобы стать гражданином – это прийти в НКР и подать прошение на иммиграцию. После проверки и удовлетворения твоего запроса, ты получишь статус условного гражданина. С этого момента до полного гражданства всего лишь один маленький шаг!

Конечно, НКР не для всех – работорговцам, не изменившим взгляды мутантам, известным рейдерам и другим нежелательным нет входа в НКР!

А ЕСЛИ ВЕСЬ МОЙ ГОРОД ХОЧЕТ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ?

В зависимости от того, где твой город расположен, НКР принимает прошения о присоединении от деревень, городов, баз, городов-штатов, даже маленьких королевств. После того, как ваше прошение будет принято, НКР официально определит территориальный статус вашего города. Когда у вас появится достаточная полиция и армия, и вы справитесь с бандитизмом и беззаконием, твое поселение сможет получить полный статус принадлежности к НКР. Это настолько просто!

Так что помните – МЫ ЗДЕСЬ. ПОЧЕМУ БЫ К НАМ НЕ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ?

Подготовлено Консультативной Группой по Отношениям Новой Калифорнии

КГОНК Изд. #A7-7893b

Положения НКР: О, и для закрепления, вот список законов НКР из Fallout 2:

Добро пожаловать в Новую Калифорнийскую Республику! Перед входом в наш честный город ознакомьтесь со следующими правилами и положениями.

Оружие нельзя носить открыто в пределах города.

Люди в алкогольном или наркотическом опьянении будут арестованы.

Работоторговля, азартные игры и проституция запрещены в пределах города.

Игнорирование закона недопустимо. Придурки получают пинок по задницам также быстро, как и умники.

Если не можешь жить по этим законам, то катись отсюда в преисподнюю, ты нам здесь такой не нужен!

Скоро будет больше информации об НКР — это было всего лишь введение. Это верно и для следующей информации о Братстве Стали (опять же, это не конечная версия, а всего лишь создание фундамента):



БРАТСТВО СТАЛИ

Братство Стали: Братство Стали (БС) — техно-религиозная организация, уходящая корнями в довоенные армию США и сообщество спонсируемых правительством ученых. БС в основном состоит из потомков этих военных офицеров, солдат и ученых, и, за исключением нескольких «внешних», являющихся его членами, оно настолько близко к чистому ДНК, насколько это вообще возможно за пределами Убежищ.

Считается, что члены БС — только лучшие и умнейшие... что означает, что БС — маленькая организация, по крайней мере, в сравнении с НКР.

Они подтверждают это пугающим арсеналом довоенных и послевоенных технологий: у них есть лазерное оружие, моторизированная броня, хирургические усовершенствования, боевые имплантанты — патруль Рыцарей Братства может стереть с карты целый город, не получив при этом и царапины.

Братство, в основной своей массе, — хорошие ребята, но у них есть свои недостатки — (1) их не заботят мутанты, (2) они поклоняются технологиям, и зачастую ставят их превыше человеческой жизни, и (3) они не любят делиться своими технологиями, не смотря на то, какую очевидную пользу могут принести эти технологии в Пустошах. В Братстве распространено мнение, что внешние недостаточно ответственны в использовании (и обслуживании) всех тех технологий, которые находятся в распоряжении БС. Известно, что они обменивались технологиями с соседними сообществами и штатами НКР, но большинство ключевых технологий они оставили при себе.

Распространено мнение, что текущий штаб БС находится в бункере Лост Хиллс в Fallout 1, но ко времени Fallout 2 они распылены по всей пустоши в маленьких бункерах, спрятанных от глаз обывателей – нахождение и уничтожение их всех была бы сложным и опасным заданием.

Члены БС имеют различные звания: *Посвященные* проходят подготовку, а когда достаточно натренируются, то повышаются до *Сквайров*. После того, как они проявляют себя, Сквайры повышаются до *Рыцарей*. После долгой службы и получения достаточного опыта, лучшие *Рыцари* становятся *Паладинами* – военной элитой Братства. Те Паладины, которые доживают до поздних лет, становятся *Старейшинами*, и формируют правящий Совет Братства.

Также возможно служить Братству в качестве *Писца*. Писцы отвечают за копирование древних технологий, сохранение ныне существующих технологий и даже за испытания нового оружия и других полезных устройств. Писцы редко покидают безопасные бункера БС, но они иногда призываются на полевую работу для изучения технологий или выполнения задания, выходящего за пределы умений солдат Братства.

Известно, что символ БС, разобранный по частям, символизирует каждое из этих званий. Меч символизирует Паладинов, крылья – старейшин («крылья» управляют движением меча), большая шестеренка – Рыцарей, две маленькие шестеренки – Писцов и Сквайров, которые обеспечивают Рыцарей сведениями и трудовыми ресурсами для выполнения их работы. Однако никто не знает, что означает круг.

Сквайры существуют только в *Fallout: Tactics* (я не могу вспомнить сквайров в Fallout 1, но у меня дырявая память), и если это так, то замените «Сквайров» в символике «Посвященными».

Скоро будет известно больше о БС – это было всего лишь введение.

Вот раздел про ЕРА, о котором я упоминал ранее:

ИНФОРМАЦИЯ О Е.Р.А.

"Мы просили будущего. И мы его получили".

КРАТКИЙ ОБЗОР

Агентство по Защите Окружающей Среды (Environmental Protection Agency) — это дополнительная локация в Fallout 2. Оно полно загадок, боев и различных странных приключений:

- 1А. Парковка, превратившаяся в джунгли, наполненные различными вариациями споровых растений.
- 2А. Ненормальный зоопарк. Наполнен людьми. Голодными людьми.
- 3А. Подуровни, наполненные удивительными ядовитыми газами и зараженными мутировавшими фруктами.
- 4А. Маленький музей правительства, полный диорам! Особенно впечатляет выставка об Америке после холокоста.
- 5А. Склад, полный семян для Арройо. Из некоторых семян вырастают плохие вещи.
- 6А. Экспозиция голограмм неисправимых преступников.
- 7А. Различные NPC в анабиозе.
- 8А. Компьютеры, наполненные информацией о севообороте и вирусе FEV.
- 9А. Мр. Хэнди в клинической депрессии и сверхактивный аппарат для производства наркотиков (для персонажей с высокой Наукой).

ЕРА должно было быть похоже на Город-Убежище/Убежище 13 интерьером (яркий белый, как в Убежищах). В ЕРА были особые объекты сценария, включая знак парковки и зашифрованный цветом код на стенах, переливающийся всеми цветами радуги.

ОСОБЕННЫЕ ВЕЩИ

Банка собачьей еды (*a la Mad Max*)
Средство от насекомых
Шампунь
Пестицид
Марихуана
Рор-Rocks (если вы выпьете с ними воду, то взорветесь с ужасающей анимацией смерти)
Правительственные батарейки ЕРА
Канистра Распылителя против Жуков (моментально убивает всех насекомых)
Канистра Распылителя против Растений (моментально убивает все растения)
Противогаз
Солнечный сжигатель (это было его изначальное местоположение)
Пробирка

ОФОРМЛЕНИЕ

ЕРА состояло из четырех карт. Карты были маленькими, и одни и те же «уровни» часто делили одну карту.

Парковка	
Уровень входа	(Офисное здание)
«Красный» уровень	(Охрана, Связь с Общественностью, Музей)
«Оранжевый» уровень	(Замораживающие кровь кафетерии и зловещие конференц-залы)
«Желтый» уровень	(Энергетический центр)
«Зеленый» уровень	(Животные и Биотесты; Питомник и Клетки Созданий)
«Синий» уровень	(Спячка)
Уровень «индиго»	(Сверхсекретные Исследования о Половых Трансформациях)
«Фиолетовый» уровень	(архив)

Ниже представлена схема карты:

КАРТА ЕРА



ОСНОВНЫЕ ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Плотоядные джунгли: Игрок должен пробраться через джунгли, наполненные Венериными Чоловеколовками (Venus Mantraps — ориг., прим. перев.). Это не приключение, но их нужно победить для того, чтобы попасть в ЕРА в первый раз.

Война голограмм: Игрок может встретить несколько голограмм, которые все ещё наполняют коридоры ЕРА. Когда ЕРА еще работало, они в основном использовались в качестве гидов для туристов, но с тех пор как «великое молчание» последовало за «большой вспышкой», их задачи изменились. Они получили экстремально летальное бюрократическое мышление, давая друг другу указания снова и снова, до тех пор, пока не создали замкнутый круг и не потеряли способность продолжать выполнение своих обязанностей. Головы каждого подразделения в данный момент спорят в одном из конференц-залов ЕРА — из-за воздействия очень сильных магнитных полей голограммы сохраняют лишь кратковременную память (они повторяют один и тот же аргумент каждые пять минут, потом забывают, что они сказали, и повторяют это снова). Только решением проблемы с магнитными кольцами, прерыванием обсуждения и приказанием им остановиться игрок может разомкнуть замкнутый круг.

Голограммы можно уничтожить только ЭМИ гранатами или уничтожением энергоснабжения на желтом подуровне.

Загазованный уровень: Один из уровней наполнен ядовитым газом. Если игрок находится на этом уровне, то получает сильные повреждения каждый ход до тех пор, пока не покинет его или умрет. Игрок может делать короткие «набеги» на этот уровень, чтобы красть вещи из лабораторий или же найти кислородную маску, спрятанную на одном из нижних уровней, которая даст ему возможность свободно ходить по уровню, до тех пор, пока она будет в одной из его рук.

Вентиляционный кошмар: Для того, чтобы попасть в главный комплекс ЕРА, игрок должен пробраться через серию вентиляционных шахт, где он может использовать только маленькое оружие против их обитателей: гигантских мантисов, маленьких скорпионов и нескольких плотоядных растений.

ДРУГИЕ ЗАЦЕПКИ

Неподвижное “Ззззз”: Игрок находит одну неисправную голограмму, которая говорит только тогда, когда находится в покое. Если игрок починит голопроектор (или замедлит его речь), то сможет узнать некоторые полезные коды и другую информацию.

Мр. Чемми! Игрок находит маленькую табличку на двери («Мр. Чемми»). «Мр. Чемми» — машина, поглощающая разное сырье (растения, пиво, презервативы, химикаты, мусор, хвосты скорпионов) и превращающая его в различные фармацевтические препараты, как Рад-Икс, Ментаты, Рад-Эвей и т.д.. Игрок может поэкспериментировать с машиной, чтобы получить определенные наркотики или удивительные субстанции. Персонаж с высоким Интеллектом, Удачей или умением Доктор или Наука может создать особые наркотики, недоступные другим персонажам.

Мр. Чемми всегда «говорит» восклицательными знаками.

Храбрый маленький тостер: На одной из кухонь ЕРА игрок может найти высокоинтеллектуальный тостер с IQ 6000. Вся сила его мозга сконцентрирована на убеждении человека сделать тост³. Диалоги с ним будут практически односторонними, т.е., игрок у него что-нибудь спрашивает, а тостер в ответ спрашивает о том, желает ли игрок тосты или вафли.

³ Да, я знаю, что это ссылка на поп-культуру. Удивлены? Подайте на меня в суд.

Хотя тостер выглядит как нечто странное, в своем диалоге он упоминает о том, что он поврежден и не имеет доступа до всего, что нужно для того, чтобы правильно приготовить тосты. Если игрок починит его, то он скажет ему код для входа в Убежище в одном из казино в Нью-Рено (которое практически нельзя открыть другим способом), несколько секретных кодов для опустошения игровых автоматов и даст несколько других бонусных предметов.

АВАСАВ: Один из компьютеров ЕРА упоминает простое лекарство от эпилепсии. Очевидно, повторением серии писем особого содержания, пациент может быть излечен даже от аутизма и эпилепсии. Если игрок узнает это, пойдет в Нью-Рено и скажет ключевую фразу Лаюшему Человеку (которого не оказалось в игре, поэтому я его вставил в *Planescape: Torment*), то последний даст игроку незначительную награду (вдобавок к незначительному опыту).

Нет Новостей об Оттепели: На нижних уровнях ЕРА игрок может найти ячейки криогенной заморозки, и, в зависимости от того, какого «типа» его персонаж (боевой, скрытный или дипломат), он может освободить одного из трех замороженных человек, законсервированных со времен великой тишины.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Голограмма 00000, Директор Науки: Блестящая голограмма, которая не может должным образом высказаться... недостаток энергии повредил его вокальные возможности, и теперь он может объясняться, только показывая числа двоичного кода. (Персонаж с высоким уровнем Науки или Интеллекта может «прочесть» его речь, понять, что он говорит, и починить его).

Голограмма 10001, Директор Безопасности: Горячий морпех, который насыщает свою речь множеством грубых немецких выражений. Он верит, что все, что находится в комплексе, должно быть убито, и тогда ЕРА сможет «перезагрузиться». К счастью, он не может больше управлять роботами, а ко всему оружию закончились патроны, так что он может только говорить о том, как он хотел бы все уничтожить, если бы мог. Если игрок выполнит несколько заданий этого Директора, то он получит доступ к раздевалке Службы Безопасности, в которой хранится немного старых патронов, оружия и брони.

Голограмма 12001, Директор Операций: Голограмма проницательного, нервно улыбающегося мужчины. Только персонаж с высоким Интеллектом может выяснить, что же он говорит, потому что он использует в речи много двусмысленностей. От этого персонажа нельзя получить ничего, потому что у него не было власти ни над чем.

Голограмма 10031, Директор Эксплуатации Поверхности: Бесполезная голограмма, которая ответственна за все обслуживание поверхности в ЕРА. Тот факт, что у него нет физического тела, и ни один робот не может сделать того, что он говорит, вынудил его действовать со 100% неэффективностью на протяжении нескольких последних десятилетий. Остальные директора упоминают это каждый раз, когда могут. Если игрок починит роботов или займется садовыми и ландшафтными проблемами в ЕРА (убьет опасные растения), Директор «наймет» его, разрешая пройти в медицинский кабинет или на склад (который содержит новые семена, химикаты, травы и различные инсектициды и уничтожители сорняков)

Голограмма 40011, Директор Связи с Общественностью: Эта сексуально озвученная (каким-то образом формальная и симпатичная одновременно) голограмма в ответе за все экскурсии и пресс-релизы. Её слащавые манеры и её непрерывный поток пресс-релизов очень быстро надоедают. Однако, игрок не может попасть в некоторые части комплекса ЕРА без неё... некоторые части комплекса откроются только, если она идет впереди (в основном музеи и зоопарк). Персонаж с высоким дипломатическим навыком может получить от неё гораздо больше, чем другие персонажи.

ВТОРИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Здесь нет вторичных персонажей. В жестоком мире ЕРА – все или ничего.

ТРЕТИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ззззгг: Неисправная голограмма, которая говорит только в покое, пока её не починить. Если его починить, то он сможет обеспечить игрока информацией о различных странных объектах на подуровнях ЕРА, а также дать коды, позволяющие пройти на запрещенные зоны.

Храбрый Маленький тостер: Гениальный тостер. У него IQ 6000. Он любит делать тосты.

Мр. Чемми: Радостное устройство для производства наркотиков.

ЖИЗНЬ С GECK

Что такое Garden of Eden Creation Kit? Ну, вот мои мысли. Не стесняйтесь их оспорить.

Этот материал основан на теме с форума BIS, начатой **Crazy Tuvok/Christopher Gannon**. Он задал несколько вопросов о GECK, и вот мои ответы:

Для начала хочу сказать, что GECK было сюжетным устройством. McGuffin. Оно давало возможность спасти Арройо, когда оно было в руках Избранного или ученого.

Как грубое сюжетное устройство, оно также могло быть использовано для развития сюжета и создания новых зацепок – таким образом, каким это было необходимо. В результате, все материалы этого раздела могут меняться в зависимости от того, для каких нужд вам потребуется GECK в вашей кампании или рассказе. Если хотите, чтобы это был волшебный чемоданчик образца науки 1950-ых – это круто, и мы могли это сделать. Однако мое сегодняшнее мнение таково, что GECK – не чудесное устройство, а нечто немного более приземленное. Если хотите, то оно вроде деконструкционного набора.

На самом деле GECK – не рог изобилия. Он включает в себя удобрительную систему, с вариациями семян пищевых растений, почвенные добавки и химикаты, которые могут превратить пустынную землю (возможно, испытания GECK проводились в виде облагораживания части поверхности Луны) в пахотную землю. GECK должен быть разобран после использования для строительства города (например, термоядерный источник питания предназначен быть основным источником энергии города), и так далее. Все остальное, что нужно было людям, они могли просто узнать в прикладных справочниках/Библиотеке Конгресса/энциклопедиях на библиотечном голодиске GECK. Фонарики были просто бонусом.

В GECK также содержатся некоторые базовые схемы силовых полей, так же, как информация о том, как сделать глиняные дома из земли (или содержит химикаты, которые могут создать «песчаные» стены).

Что до одежды, GECK мог быть оснащен кодами, которые позволяли автомату Убежища делать большее количество вариаций комбинезонов (и погодостойкой одежды). Также возможно, что в нем были другие коды, расширяющие функциональность компьютеров Убежища, которая не была доступна до этого, потому что их определенное использование или тем более разборка подвергли бы опасности выживание Убежища (или это шло бы вразрез с Великим Экспериментом).

Кроме того, GECK мог рассказывать жителям Убежища, как демонтировать части их Убежища (или внешнюю систему Убежища) для создания новых домов и защитных сооружений на поверхности.

Комментарий/шутка «просто добавь воды» в приписке к GECK в заставке *Fallout 2* говорит о том факте, что некоторые операции GECK требовали воды, так что Выходцы из Убежища должны были использовать систему очистки воды Убежища для земледелия, ирригации и, возможно, реакции холодного атомного синтеза. Не понимайте все буквально. Но если вы хотите, чтобы так было на самом деле, то это тоже круто.

Чтобы закрыть вопрос о «базовом размножителе», упомянутом в руководстве *Fallout 1*, надо сказать, что это было не более чем отобранные растения и удобрения. Факт, что он может «создать базовые структуры», введен, чтобы показать, что он может быть использован, чтобы отделить

части Убежища, полезные для сообщества, так же, как и обеспечить новыми кодами машины в Убежище для создания новых вещей из компьютеров и синтезаторов.

Вопросы от Tuvok:

1а. Не испортятся ли они [семена и почва] достаточно быстро?

Конечно, но подразделение правительства, спонсировавшее исследования, и поставщики GECK (Future-Tek) не были *по-настоящему* обеспокоены этой проблемой. Они были «относительно уверены», что семена будут жизнеспособны в постядерной обстановке. Они произвели «всесторонние исследования» и считали, что «все умозаключения по этому поводу подтверждают, что у GECK лучшие свойства». GECK – чудо... чудо, над которым они работали.

1б. Что можно посадить в настоящем, что нельзя посадить через 20 лет. Это то, над чем бы я особенно подумал во вселенной FO в связи с нестабильной экосистемой. Я имею в виду то, что если бы я хотел быть уверен, что то, что я сажаю, вырастет наилучшим образом, я стал бы собирать семена, споры и т.д. с уже растущих источников еды – они бы имели гарантированный уровень выживаемости. В конце концов, все семена, положенные в GECK 50 лет назад, не мутировали бы для выживания в Пустошах (даже в «нормальных» экосистемах выживают только те растения, которые мутируют).

Ты абсолютно прав. Создатели GECK не имели понятия, каким будет постядерный мир, и они не имели настоящего способа узнать это, несмотря на их «всесторонние проверки» (если быть честным, это сомнительно, что они много думали над этим, учитывая то, как плохо был организован проект Убежищ, не говоря об их экспериментальном назначении) – в то же время семена, предоставленные GECK Убежища 8, оказались жизнеспособными.

С точки зрения эволюции, использование старых семян будет равноценно возрождению вымерших видов, не справившихся с режущей кромкой эволюции.

Ты сделал ставку. И это опасно на стольких уровнях! Уиии!

Кроме того, практические справочники, схемы, строительство из песка и тому подобное... это кажется сложным для пользователя. Похоже, что GECK становится бесполезным для тех, кто не умеет читать или не имеет сырья для постройки силового поля, полимеров для строительства из песка и т.п.

Создатели GECK рассчитывали, что Выходцы из Убежища будут уметь читать и управляться с различными технологиями, представленными в Убежище – их не планировали для дикарей. Кроме того, они не рассчитывали на выброс FEV или на то, что Выходцы из Убежища могут быть атакованы гигантскими мутировавшими скорпионами или крысами. С одной стороны, ты можешь сказать, что они не были достаточно проницательны, а с другой стороны, ты можешь сказать, что они не готовились к тому, что будущее человечества станет бесконечным постядерным фильмом ужасов. Глупые кролики!

Мое впечатление о GECK было таково, что он действительно был Эдемским Садам. Считая всех дикарей в FO необразованными (ну, за исключением Избранного), и, что у них практически нет источников ресурсов (по крайней мере, если полимерные конструкции не требуют цветков Брок и корней Ксандер), GECK выглядит бесполезным для них (хотя – хороший чемодан =). Я понимаю, что изначально GECK был создан для жителей Убежища, и они могли бы (теоретически) обеспечить необходимый базис – так что мой вопрос в том, как дикари из Арройо «уговорили» GECK – то есть, пригодился ли он им в их жизни в Пустошах без точных знаний о том, что же он такое из себя представляет. Совместимо ли это с изначальным заданием Старейшины, в котором о GECK говорится в мистических тонах.

Дикари были убеждены, что GECK – панацея от всех их проблем. Они видели в нем чудесное устройство и, хотя, вещь *полезна*, это не рог изобилия, которым они его себе представляли.

Другие вытекающие вопросы с досок включают:

Section Eight/Gareth Davies: Я думаю, что в GECK должно быть нечто большее, чем простые семена и удобрения. Если нет, тогда Fallout 2 – задание для дураков.

В каком-то смысле, он был введен в игру для иронии. GECK просто не является решающим все проблемы священным чудо-устройством, каким жители Арройо его себе представляли, но в правильных руках он - очень полезная часть довоенных технологий, которая может помочь основать жизнеспособное сообщество.

Section Eight/Gareth Davies: В Fallout персонаж с высоким Интеллектом может рассказать в Шэйди Сэндс о севообороте и т.д. Так почему же в Fallout 2 персонаж с высоким Интеллектом не может сделать в Арройо то же самое? Бам. Игра закончена. Прошло 2 секунды. Весело.

Простых знаний о севообороте не достаточно, если урожаи погибают или земли не могут обеспечить урожаем и т.д. Хотя территории вокруг Арройо могут обеспечить произрастание, сельское хозяйство сообщества страдало – новые семена и удобрения могли решить проблему.

Нет, изначально он содержал базовые семена, удобрения и другие вещества, и отличный источник энергии – простых знаний о севообороте не достаточно. В правильных руках (и в руках Избранного) эти полезные функции могут быть использованы для создания устойчивого города. Все посевы в Арройо умирали, а удобрения GECK и новые образцы семян обеспечили бы новые, здоровые урожаи.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.0

Здесь представлен список «Скажи мне о...», который хорошо воспринимается на глаз, за который стоит благодарить **Sebastien Caisse**, БОЛЬШОГО ПОБЕДИТЕЛЯ. Я не проверял их все, но вероятно, что все они работают – и это хорошее место для того, чтобы начать, если вы хотите опросить жителей Fallout 1 об определенных ключевых словах. (Снова говорю спасибо **Michael Jeppesen**, который тоже прислал список ключевых слов).

ARADESH Aradesh	BUTCH Maltese
ARADESH Dharma	BUTCH Thieves
ARADESH Tandii	BUTCH Justin
ARADESH Razlo	BUTCH Harold
ARADESH Raiders	BUTCH Merchants
ARADESH Vipers	BUTCH Daren
ARADESH Khans	BUTCH Crimson
ARADESH Scorpions	BUTCH Demetre
ARADESH Claw	BUTCH Trader
ARADESH Junktown	BUTCH Butch
ARADESH Spear	BUTCH Beth
ARADESH Station	BUTCH Rutger
ARADESH Lair	BUTCH Water
ARADESH Scorpion	BUTCH Missing
ARADESH Tower	BUTCH Market
ARADESH Seth	BUTCH Claw
BARRY Chip	BUTCH Glow
BARRY Necropolis	BUTCH Town
BARRY Set	BUTCH Heights
BARRY Watershed	BUTCH Junktown
BARRY Hall	BUTCH Killian
BARRY Lou	BUTCH Brotherhood
BARRY Ghouls	BUTCH Elder
BARRY Normals	BUTCH Angel's
BUTCH Decker	BUTCH Adytum
BUTCH Underground	BUTCH Jon

BUTCH Cathedral
BUTCH Morpheus
BUTCH Jain
BUTCH Master
BUTCH Weapon
BUTCH Bob's
BUTCH All-In-One
BUTCH Followers
BUTCH Harris
BUTCH Falcon
BUTCH Nightclub
BUTCH Merchant
BUTCH Hightower
BUTCH Greene
BUTCH Caravan
BUTCH Romara
BUTCH Traders
BUTCH Tower
BUTCH Caravans
BUTCH Darkwater
BUTCH Steel
BUTCH Angels
BUTCH Boneyard
BUTCH Zimmerman
BUTCH Weapons
BUTCH Store
BUTCH guns
BUTCH Bobs
BUTCH Iguana
BUTCH Apocalypse
BUTCH Death
BUTCH Deathclaw
BUTCH Hot
BUTCH Oldtown
BUTCH Old
BUTCH Maxson
BUTCH All
BUTCH Junk
CABBOT Initiate
CABBOT Vree
CABBOT Rhombus
CABBOT Elder
CABBOT Elders
CABBOT Scribes
CABBOT Knights
CABBOT Hub
CABBOT Disks
CABBOT Merchants
CABBOT Brotherhood
CABBOT Ancient
CABBOT Exodus
CABBOT Cabbot
CABBOT Order
CABBOT Paladins
CABBOT Master
CABBOT War
CABBOT Army

CABBOT Caravans
CABBOT Cathedral
CABBOT Chip
CHILD Deathclaw
CHILD Raiders
CHILD Junktown
CHILD Brahmin
CHILD Chip
CHILD Merchants
CHILD Khans
CHILD Garl
CHILD Shady Sands
CHILD Hub
CHILD Tandi
CHILD Aradesh
CHILD Seth
CHILD Razlo
CHILD Police
CHILD Caravans
CHILD Traders
CHILD Children
CHILD Necropolis
CHILD Spot
CHILD Brotherhood
CHILD Boneyard
CHILD Towers
CHILD Town
CHILD Downtown
CHILD Heights
CHILDMEM Cathedral
CHILDMEM Mutants
CHILDMEM Master
CHILDMEM Boneyard
CHILDMEM Followers
CHILDMEM Chip
CHILDMEM Apocalypse
CHILDMEM Necropolis
CHILDMEM Set
CHILDMEM Watershed
CHILDMEM Hall
DECKER Decker
DECKER Underground
DECKER Maltese
DECKER Thieves
DECKER Justin
DECKER Harold
DECKER Merchants
DECKER Daren
DECKER Crimson
DECKER Demetre
DECKER Far
DECKER Butch
DECKER Beth
DECKER Missing
DECKER Market
DECKER Claw
DECKER Town

DECKER Heights
DECKER Cathedral
DECKER Morpheus
DECKER Jain
DECKER Master
DECKER Store
DECKER All-In-One
DECKER Falcon
DECKER Nightclub
DECKER Greene
DECKER Hightower
DECKER Caravans
DECKER Romara
DECKER Go
DECKER Trader
DECKER Harris
DECKER Death
DECKER Deathclaw
DECKER Old
DECKER Oldtown
DECKER Children
DECKER All
GARL Khans
GARL Garl
GARL Junktown
GARL Shady
GARL Hub
GARL Water
GARL Tandi
GARL Sands
GARL Chip
GARL That's us, you lackey.
GARY Water
GARY Necropolis
GARY Set
GARY Watershed
GARY Hall
GARY Lou
GARY Ghouls
GARY Normals
GARY chip
GIZMO Killian
GIZMO Gizmo
GIZMO Darkwaters
GIZMO Gizmo's
GIZMO Darkwater
GIZMO Gizmos
GIZMO Casino
GIZMO Junktown
HAROLD Richard
HAROLD Master
HAROLD Ghouls
HAROLD Loxley
HAROLD Cathedral
HAROLD Vault
HAROLD War
HAROLD Decker

HAROLD Grey
HARRY Master
HARRY Lou
HARRY Set
HARRY Shed
HARRY Ghouls
HARRY Norms
HARRY Necropolis
HARRY Unity
HARRY Cathedral
HARRY Chip
HARRY Hall
HARRY Water
HARRY Human
HARRY Normies
HARRY Normals
HARRY Children
HARRY Children of the Cathedral
HARRY Water Shed
HARRY Lieutenant
HARRY Lutenant
HARRY Loo
HARRY Lou Tenant
HARRY Larry
HARRY Barry
HARRY Gary
HARRY Terry
HARRY Sally
HUNTER Adytum
HUNTER Followers
HUNTER Cathedral
HUNTER Rippers
HUNTER Blades
HUNTER Gun
HUNTER Hub
HUNTER Junktown
HUNTER Water
HUNTER Nicole
HUNTER Boneyard
HUNTER Runners
HUNTER Chip
IAN Water
IAN War
IAN Shady
IAN Junktown
IAN Hub
IAN Raiders
IAN Caravans
IAN Chip
IAN Sands
IAN Followers
IAN Cathedral
IAN Garl
IAN Master
IAN Unity
IAN Set
IAN Watershed

IAN Necropolis
IAN Hall
IAN Library
IAN Overseer
IAN Medic
IAN Healing
IAN Vault
IAN Vault-13
IAN Vault13
IAN Killian
IAN Gizmo
IAN Boneyard
IAN Casino
IAN Store
IAN Deathclaw
IAN Exodus
IAN Initiates
IAN Paladins
IAN Scribes
IAN Children
IAN Brotherhood
IAN Vats
IAN Military
IAN Base
IAN Apocalypse
IAN Mutants
IAN Morpheus
IAN Khans
IAN Tandi
IAN Alya
IAN Diana
IAN Gwen
IAN Petrox
IAN Tolya
IAN Booze
IAN Drugs
IAN Seth
IAN Aradesh
IAN Razlo
IAN Zimmerman
IAN Regulators
IAN Scavs
IAN Blades
IAN Nicole
IAN Lieutenant
IAN Psychics
IAN Experiments
IAN Police
IAN Merchants
JAIN War
JAIN Master
JAIN Cathedral
JAIN Mutants
JAIN Hub
JAIN Steel
JAIN Vats
JAIN Holy

JAIN Unity
JAIN Brotherhood
JAIN Flame
JAIN Children
KATJA Water
KATJA Boneyard
KATJA War
KATJA Adytum
KATJA Followers
KATJA Cathedral
KATJA Chip
KATJA Garl
KATJA Master
KATJA Unity
KATJA Set
KATJA Watershed
KATJA Necropolis
KATJA Hall
KATJA Library
KATJA Overseer
KATJA Medic
KATJA Healing
KATJA Vault
KATJA Vault-13
KATJA Vault13
KATJA Killian
KATJA Gizmo
KATJA Junktown
KATJA Shady
KATJA Sands
KATJA Hub
KATJA Casino
KATJA Store
KATJA Deathclaw
KATJA Exodus
KATJA Initiates
KATJA Paladins
KATJA Scribes
KATJA Children
KATJA Brotherhood
KATJA Vats
KATJA Military
KATJA Base
KATJA Apocalypse
KATJA Mutants
KATJA Morpheus
KATJA Khans
KATJA Tandi
KATJA Alya
KATJA Diana
KATJA Gwen
KATJA Petrox
KATJA Tolya
KATJA Booze
KATJA Drugs
KATJA Seth
KATJA Aradesh

KATJA Razlo
KATJA Zimmerman
KATJA Regulators
KATJA Scavs
KATJA Blades
KATJA Nicole
KATJA Lieutenant
KATJA Psychics
KATJA Experiments
KATJA Police
KATJA Merchants
KILLIAN Gizmo
KILLIAN Killian
KILLIAN Lars
KILLIAN Vinnie
KILLIAN Doc
KILLIAN Skulz
KILLIAN Khans
KILLIAN Vipers
KILLIAN Darkwater's
KILLIAN Crash
KILLIAN Gizmo's
KILLIAN Skum
KILLIAN Cathedral
KILLIAN Claw
KILLIAN Hub
KILLIAN Shady
KILLIAN Necropolis
KILLIAN Raiders
KILLIAN War
KILLIAN Strange
KILLIAN Darkwater
KILLIAN Morbid
KILLIAN Darkwaters
KILLIAN Gizmos
KILLIAN Pitt
KILLIAN Sands
KILLIAN Pit
LARRY Water
LARRY Necropolis
LARRY Set
LARRY Watershed
LARRY Hall
LARRY Lou
LARRY Ghouls
LARRY Normals
LARS Gizmo
LAURA Followers
LAURA Nicole
LAURA Cathedral
LAURA Morpheus
LAURA Master
LAURA Nightkin
LAURA Dark
LAURA Auditorium
LAURA Sanctum
LAURA Servitors

LAURA Order
LAURA Apocalypse
LAURA God
LAURA Mutants
LEADER Set
LEADER Master
LEADER Water
LEADER Watershed
LEADER Hall
LEADER Necropolis
LEADER Chip
LORENZO.MSG:{11000
LOXLEY Decker
LOXLEY Jacob
LOXLEY Police
LOXLEY Harold
LOXLEY Kane
LOXLEY Crimson
LOXLEY Traders
LOXLEY Caravans
LOXLEY Market
LOXLEY Claw
LOXLEY Missing
LOXLEY Hot
LOXLEY Town
LOXLEY Heights
LOXLEY Bob's
LOXLEY Cathedral
LOXLEY Brotherhood
LOXLEY Angel's
LOXLEY Blades
LOXLEY Razor
LOXLEY Merchants
LOXLEY Spot
LOXLEY Iguana
LOXLEY Bits
LOXLEY Bobs
LOXLEY Steel
LOXLEY Angels
LOXLEY Boneyard
LOXLEY Caravan
LOXLEY Death
LOXLEY Deathclaw
LOXLEY Glow
LOXLEY Oldtown
LOXLEY Old
LT Unity
LT FEV
LT Master
LT Cathedral
LT Vats
LT Normals
LT Vaults
LT Morpheus
LT Virus
MASTER Unity
MASTER Master

MAXSON Brotherhood
MAXSON Mathia
MAXSON Cabbot
MAXSON Vree
MAXSON Library
MAXSON Rhombus
MAXSON Elder
MAXSON Elders
MAXSON Initiates
MAXSON Scribes
MAXSON Knights
MAXSON Paladins
MAXSON Hub
MAXSON Butch
MAXSON Traders
MAXSON Merchants
MAXSON Disks
MAXSON Player
MAXSON Roger
MAXSON Exodus
MAXSON Army
MAXSON Cathedral
MAXSON Angel's
MAXSON Gangs
MAXSON Adytum
MAXSON Claw
MAXSON Harris
MAXSON Maxson
MAXSON Angels
MAXSON Boneyard
MAXSON Master
MAXSON War
MAXSON Caravans
MAXSON Chip
MEDIC Medic
MEDIC Healing
MISSBRO Brotherhood
MISSBRO Steel
MISSBRO Talus
MORPH Nightkin
MORPH Master
MORPH Auditorium
MORPH Sanctum
MORPH Morpheus
MORPH Order
MORPH Caravans
MORPH Hospitals
MORPH Unity
MORPH Lasher
MORPH Followers
MORPH Nicole
MORPH Adytum
MORPH Apocalypse
MORPH Mutants
MORPH Holy Flame
MORPH Children
MORPH Base

MORPH Chip
NICOLE Morpheus
NICOLE Nicole
NICOLE Laura
NICOLE Jake
NICOLE Library
NICOLE God
NICOLE Master
NICOLE Nightkin
NICOLE Cathedral
NICOLE Adytum
NICOLE Angel's
NICOLE Followers
NICOLE War
NICOLE Hub
NICOLE Brotherhood
NICOLE Angels
NICOLE Boneyard
NICOLE Steel
OFFICER Overseer
OVER Water
OVER Vault
OVER War
OVER Outside
OVER Chip
OVER Library
OVER Healing
OVER Medic
OVER Vault13
OVER Vault-13
OVER Overseer
OVER Waterchip
RAZLO Khans
RAZLO Garl
RAZLO Junktown
RAZLO Shady
RAZLO Hub
RAZLO Water
RAZLO Tandi
RAZLO Aradesh
RAZLO Seth
RAZLO Razlo
RAZLO Sands
REBEL Overseer
REBEL Vault13
REBEL Vault-13
REBEL Vault
REGULATR Adytum
REGULATR Followers
REGULATR Cathedral
REGULATR Blades
REGULATR Runners
REGULATR Hub
REGULATR Junktown
REGULATR Chip
REGULATR Store
REGULATR Zimmerman

REGULATR Necropolis
REGULATR Glow
REGULATR Regulators
REGULATR Scavs
REGULATR Boneyard
RHOMBUS Vree
RHOMBUS Rhombus
RHOMBUS Talus
RHOMBUS Elder
RHOMBUS Scribes
RHOMBUS Knights
RHOMBUS Hub
RHOMBUS Disks
RHOMBUS Army
RHOMBUS Boneyard
RHOMBUS Paladins
RHOMBUS Master
RHOMBUS War
RHOMBUS Exodus
RHOMBUS Strange Army
RHOMBUS Merchants
RHOMBUS Missing Caravans
RHOMBUS Children of the
Cathedral
RHOMBUS Initiates
RHOMBUS Chip
SALLY Chip
SALLY Necropolis
SALLY Set
SALLY Watershed
SALLY Hall
SALLY Lou
SALLY Ghouls
SALLY Normals
SET Master
SET Ghouls
SET Mutants
SET Necropolis
SET War
SET Unity
SET Hub
SET Brotherhood
SET Shed
SET Cathedral
SET Chip
SET Hall
SET Children
SET Garret
SET Set
SET Muties
SET Brotherhood of Steel
SET Water Shed
SET Children of the Cathedral
SET Children
SET Watershed
SET Water
SETH Khans

SETH Garl
SETH Junktown
SETH Shady
SETH Hub
SETH Water
SETH Tandi
SETH Aradesh
SETH Seth
SETH Razlo
SETH Sands
SETH Scorpion
SETH Radscorpion
SETH Scorpions
SETH Radscorpions
TANDI Aradesh
TANDI Tandi
TANDI Razlo
TANDI Seth
TANDI Raiders
TANDI Well
TANDI Scorpions
TANDI Claw
TANDI Junktown
TANDI Hub
TANDI City
TANDI Scorpion
TANDI Khans
TERRY Chip
TERRY Necropolis
TERRY Set
TERRY Watershed
TERRY Hall
TERRY Lou
TERRY Ghouls
TERRY Normals
THERESA Chip
THERESA Vault
THERESA War
THERESA Outside
THERESA Overseer
THERESA Water
THERESA Waterchip
TYCHO Junktown
TYCHO Rangers
TYCHO Chip
TYCHO War
TYCHO Wastes
TYCHO Followers
TYCHO Cathedral
TYCHO Garl
TYCHO Master
TYCHO Unity
TYCHO Set
TYCHO Watershed
TYCHO Necropolis
TYCHO Hall
TYCHO Library

TYCHO Overseer
TYCHO Medic
TYCHO Healing
TYCHO Vault
TYCHO Vault-13
TYCHO Vault13
TYCHO Killian
TYCHO Gizmo
TYCHO Boneyard
TYCHO Shady
TYCHO Sands
TYCHO Hub
TYCHO Casino
TYCHO Store
TYCHO Deathclaw
TYCHO Exodus
TYCHO Initiates
TYCHO Paladins
TYCHO Scribes
TYCHO Children
TYCHO Brotherhood
TYCHO Vats
TYCHO Military
TYCHO Base
TYCHO Apocalypse
TYCHO Mutants
TYCHO Morpheus
TYCHO Khans
TYCHO Tandi
TYCHO Alya
TYCHO Diana
TYCHO Gwen
TYCHO Petrox
TYCHO Tolya
TYCHO Booze
TYCHO Drugs

TYCHO Seth
TYCHO Aradesh
TYCHO Razlo
TYCHO Zimmerman
TYCHO Regulators
TYCHO Scavs
TYCHO Blades
TYCHO Nicole
TYCHO Lieutenant
TYCHO Psychics
TYCHO Experiments
TYCHO Police
TYCHO Merchants
VREE Master
VREE War
VREE Discs
VREE Brotherhood
VREE Chip
VREE Elder
VREE Rhombus
VREE Exodus
VREE Strange Army
VREE Merchants
VREE Missing Caravans
VREE Hub
VREE Children of the Cathedral
VREE Initiates
VREE Scribes
VREE Knights
VREE Paladins
VREE Holo
WTRGRD Ration
WTRGRD Rations
WTRGRD Supplies
WTRGRD Water

«СЕКРЕТ» FALLOUT 2 - КАПИТАН ОХРАНЫ

Всегда хотели стать Капитаном Гвардии Города-Убежища? Ну, это проще, чем это звучит. В идеале, Линетт настроена следующим образом, что если вы полностью исцелите ее зад, ваша способность к убаюкиванию ее задницы будет вознаграждена производением в Капитана Охраны.



Если вы желаете поизвращаться и пройти через минное поле диалогов, то вам потребуется следующее:

- Разговор $\geq 75\%$, и Обаяние > 7 .
- Способность говорить с Линетт, Первым Гражданином Города-Убежища, *не* убивая её. Непростое задание.
- Выбирать каждую фразу, адресованную к ней, только, как к «Первому Гражданину», в том числе фразы «прощания».
- Остановить рейдеров, показать Линетт учетную книгу, которую ты достал у рейдеров, и голодиск Бишопов, рассказывающий о его сделке с НКР (который расположен в персональном сейфе Бишопы в Нью-Рено), и потом доставить диск Вестину в НКР.
- Когда вернетесь после выполнения миссии, если её уважение к вам достаточно высокое, то она наградит вас званием Капитана Охраны.
- Вы заметите, что большинство диалогов с гражданами Города-Убежища изменятся, особенно с Сержантом Старком, который будет не очень-то доволен вашим повышением. Возьмите Кэссиди с собой к Старку для большего прикола и немного большего опыта, если хотите отчитать Старка за налет на бар Кэссиди.

Лучший способ для страховки того, что **уважение Линетт к вам** достаточно высокое, – найти петлю в диалоге, где вы можете непрерывно обращаться к ней как к Первому Гражданину – после

того, как станете гражданином, лучший способ делать это – постоянно спрашивать о Убежище 13 (если ты его не нашел), выбирая ответ: **«Первый Гражданин, мне очень важно найти Убежище моего предка. Если я смогу просмотреть архивы, то я буду очень признателен»**. Повторите процедуру 10-15 раз для уверенности (нужно по крайней мере 10 раз – я делал пятнадцать, для подстраховки), затем просто убедитесь, что вы её не злите.

Заключительное слово, если вы хотите стать Капитаном Гвардии, НЕ говорите с ней, если вы *не* Гражданин. Это... раздражает Линетт. За каждый такой раз её уважение к тебе упадет на 1.

Вот и все на сегодня. Вы можете обсуждать, оспаривать или делать это одновременно при помощи моей почты, указанной в начале обновления, или на форумах. Почта обычно быстрее.

До следующего раза,

Chris Avellone @ BIS

ОБНОВЛЕНИЕ 7 БИБЛИИ FALLOUT

ИЮЛЬ 29^{0Е} 2002 ИЛИ ОКОЛО ТОГО



СЕМЬ СМЕРТОНОСНЫХ СЕКРЕТОВ FALLOUT

Это седьмое обновление Библии Fallout – если вы пропустили предыдущие, то отправляйтесь на главную страницу сайта Black Isle, в раздел «More News». Первые три части объединены в «нулевую», а четвертая, пятая и шестая остались сами по себе.

Тем, кто не видел ее раньше, стоит узнать, что Библия Fallout – это коллекция всех исходных материалов и пояснений к Fallout 1 и Fallout 2, собранная в один документ для того, чтобы фанаты могли с ней ознакомиться. Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому, если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на Cavellone@blackisle.com, и я посмотрю, что смогу сделать. Я не могу пообещать, что отвечу на ваши письма немедленно, но я однозначно займусь этим, как только смогу – обычно это происходит на выходных.

Это обновление содержит семь смертоносных секретов Fallout. Это не «семь смертельных грехов», но почти так же интересно.

Спасибо за поддержку Fallout.

Chris Avellone @ Blaque Aisle Stoodios

СЕМЬ СМЕРТОНОСНЫХ СЕКРЕТОВ

Это обновление содержит следующее:

1. Первые концепции Когтей Смерти.
2. Происхождение названия «Свечение».
3. Что такое Burrows? Вы спрашивали об этом.
4. Первые наброски локации EPA для Fallout 2... если я найду этот глупый документ за ближайший часок-другой.
5. Настоящее происхождение Когтей Смерти в Fallout.
6. Имя человека, ответственного за взрывающуюся голову Tim'a Cain'a в титрах Fallout 1.
7. Разницу между русским и польским. Языками, разумеется.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Вот другой список, с которого надо начать обновление. Он практически такой же, как в прошлый раз, так что вы можете его пропустить, если вы ветеран в отношении этих обновлений.

1. Еще раз скажу о том, что, если у вас есть какие-то вопросы или пожелания, то посылайте их на Cavellone@blackisle.com.

Перед тем, как делать что-то, прочитайте пункт 2 ниже, а потом «Вопросы, на которые я не отвечаю».

2. Предложения по материалам, которые нужно включить в Библию; предложения по старым добрым мелодиям 50-ых, сходным по духу с Fallout; комментарии на тему того, почему вы предпочитаете PnP RPG компьютерным; вопросы по событиям Fallout и ссылки на хорошие источники информации – все это приветствуется, но есть некоторые вопросы, на которые я не смогу или не захочу ответить, потому что я устал, и я вас ненавижу. Среди таких вопросов:

- Не буду давать подсказки по прохождению игры. Если вам нужна подсказка или прохождение, то отправляйтесь на доску объявлений Black Isle на:

<http://feedback.blackisle.com>

И в течение 15-и секунд кто-нибудь напишет вам решение вашей проблемы. Скорее всего тон ответов будет снисходительно-саркастическим и содержащим слова «глупый кролик» или «тупица», но ответ вы получите. Так что сделайте свой голос услышанным.

- Обеспечение технической поддержкой. Если у вас какие-нибудь проблемы с вашим диском Fallout или какой-нибудь другой игры Interplay, то вам нужно связаться с клиентской поддержкой Interplay по следующим адресам:

Для технических проблем:

support@interplay.com

И для других вопросов по продуктам Interplay:

orderdesk@interplay.com

- Ответы на вопросы, выходящие за пределы Fallout 1 и 2. Я не могу отвечать на любые вопросы о Fallout 3. Его нет в разработке. Клянусь жизнью Josh'a Sawyer'a, что никогда больше не буду отвечать на подобные вопросы, поэтому прекратите.

- Чтение фанатского творчества или созданных фанатами материалов по Fallout.
- Поиск информации по прохождениям, секретам или поддержке серии игр *Baldur's Gate*, *Icewind Dale I (или II)*, *Planescape: Torment* или *Dark Alliance*.

3. Благодарю всех тех, кто прислал мелодии. Если у вас есть что-то такое же хорошее, как музыка 50-ых, передающая атмосферу Fallout, то пошлите это мне по адресу, указанному в №1 выше. Я всегда ищу новые мелодии.

4. Есть много вопросов, которые остались в моем архиве (особенно недавних). Я о них не забыл. Я просто до них не добрался, потому что Я **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ ЗАНЯТ**.

БОЛЬШИЕ ПОБЕДИТЕЛИ И БОЛЬШИЕ ЗИМЫ

Я знаю, что обещал наградить людей, описавших замечательный мир ядерной зимы. Я просто еще не отсортировал все ответы, потому что Outlook решил перестать нормально работать именно в эти выходные. Я займусь этим очень скоро, просто не сейчас.

РАЗДЕЛ «ПИРОГОМ В ЛИЦО»

Добро пожаловать в раздел «пирогом в лицо», в котором вы сможете ткнуть меня носом в ошибки. Скорее всего, этот раздел будет постоянным.

1. Какой-то парень по имени **“Whatever”** прислал мне следующее письмо о «русском» сайте, о котором я упомянул в предыдущем обновлении Библии:

Это письмо посвящено одной-единственной ошибке, которую Вы сделали в шестом обновлении Библии.

Пункт 10

Строка 7

Слово 14

«Он на русском языке (как мне кажется)» РУССКОМ? Это польский сайт, я повторяю: П-О-Л-Ь-С-К-И-Й. Если Вы думаете, что он на русском, то Вы просто не видели русских букв. Я действительно встревожен, потому что я патриот и если Вы спросите меня об этой стране, то я убью Вас, отрублю Вашу голову, утоплю Вас, подвешу на крюк, после чего разрежу на два, а потом на миллион кусочков, а потом медленно поджарю с укропом и шпинатным соусом! С мятой!

ОК, теперь я спокоен (текст выше частично является результатом прочтения нескольких строк Библии о письмах, на которые Вы не ответите – у Вас «милый» стиль). Я требую от Вас исправить это немедленно и разместить новые копии на всех официальных серверах. Я ясно выразился? (Модифицированная фраза Охранника Анклава в Наварро из Fallout 2, я уверен, что Вы это заметили).

Благодарю

Наказание: Diablo 2 лучше BG:P

Ну, мой ответ будет следующим – парень, вы, русские, слишком чувствительны.

2. **Saint Proverbius** нашел ошибку в истории: Братство не выкапывало помещения под бункером Лост Хиллс. Они лишь несколько модифицировали базу, но не достраивали в ней дополнительные уровни. Поэтому игнорируйте мое замечание по этому поводу в предыдущем обновлении. Оно было тупым и никогда больше не всплывет. Продолжайте читать дальше. Здесь больше не на что смотреть.

3. Дизайн-документ ЕРА в прошлом обновлении на самом деле был одним из двух набросков этой локации. Первый был написан Jason`ом Suinn`ом, который предоставил мне его...

...а сейчас я не могу найти этот глупый документ, поэтому давайте отложим это на следующий раз. Там было упоминание об «easter egg»-наркотике, безумном ученом, управляющим комплексом, в котором проходят эксперименты на людях, и лаборатории, защищенной лабиринтом, наполненным мутантами и ловушками.

НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ

Вот несколько вопросов. Не много. Если я не ответил на ваши, мне очень жаль.

Вопрос от Ashmodai:

1. Если Ваш спам-фильтр еще не заблокировал меня, то получите мой следующий вопрос:

Кто несет ответственность за анимацию взрывающегося Tim`а Cain`а в Fallout 1?

Это было задуманным easter egg или один из дизайнеров просто потратил на него бесценное время?

Как мне кажется, это был Chris Johnes, программист F1, F2, Arcanum и проекта Jefferson – я слышал, что он однажды вставил ее, а потом Tim обнаружил это, когда решил узнать, почему рутина титров прерывается анимацией.

Вопрос от Kefir:

2. В Библии Fallout Вы написали, что FEV вызывает бесплодие у мертвяков и супер-мутантов, но в F2 в Броукен Хиллс в Доме Старых Мертвяков (как-то оно так называется) живет сын Сета. Сет не мог иметь детей, так как он был мертвяком, так вызывает FEV бесплодие или нет? (Или это всего лишь шутка?)

По словам дизайнера Colin`а McComb`а (который настолько крут, что [1] он был дизайнером Planetscape и [2] живет в Детройте), Тифон появился на свет до того, как Сет стал мертвяком и стал бесплодным жестокосердным мутантом.

Однако, так как это Броукен Хиллс, лучше просто игнорировать все, что произошло там, кроме расизма, квестов, караванов, Чада, Маркуса и ссылок на Единство. Не существует никаких говорящих растений, дома старых мертвяков, искателей сокровищ, бегающих мертвяков, экспериментов на интеллекте скорпионов, и т.п., и т.д. Та же ситуация, что с Армейским Подразделением Сьерра (голодиск новостей, имя Skynet, и т.п., и т.д.). Однажды я напишу список всех вещей, обсуждение которых необходимо прекратить, так как моя задница от этого уже болит так сильно, что трудно сидеть. Заряд сверхгорячей плазмы был бы наслаждением по сравнению с ними.

Давайте лучше поговорим о Когтях Смерти.

ИТАК... КОГТИ СМЕРТИ

Итак... эволюция Когтей Смерти. *Fallout Tactics* оказался прав, его создатели стали рабами коллективного бессознательного и познали истину. Ну, или им потребовалось, чтобы у Когтей Смерти была шерсть, чтобы игроки могли различать команды во время игры по сети. Я не знаю.

Во-первых, Когти Смерти являются ссылкой на «Когтей Тени» из *Wasteland*. Последние обитали в шахтах рядом с базой Рейнджеров. Они были очень круты и ужасны, и даже могли заставить вас обмочить штанишки.

Изначальный концепт-арт Когтей Смерти был нарисован Scott'ом Campbell'ом (который, помимо других достижений, написал сценарий для *Fallout 1* и создал многие основные локации и NPC). Когти Смерти выглядели следующим образом.



Это не совсем то, как они выглядят теперь.

Ах, но появление в *Fallout 1* Когтей Смерти связано с еще более ужасной историей, открывающей настоящую темную душонку создания компьютерных игр. Гнусный, грязный секрет, хранимый в тайне слишком долго. Теперь... Теперь правда должна выйти на свет.

В давние времена, неизвестно кто и неизвестно где, пришел к мысли, что было бы неплохой идеей сделать файтинг во вселенной *Forgotten Realms*. Космическая карма оказалась таковой, что она никогда не была реализована. Талантливым Scott'ом Rodenheizer'ом, сделавшим многие головы в

Fallout 2, уже были созданы многие глиняные модели. Кстати говоря, я подозреваю, что некоторые головы для Fallout на самом деле были не «глиняными», а настоящими человеческими головами, покрытыми гипсом. Но я оставляю это для другого обновления.

Если вы благословлены наличием этой книги, то полистайте Monstrous Manual 2-ой редакции AD&D в белой обложке, и, среди других иллюстраций, вы увидите, какими изначально были Когти Смерти. Пришло время, когда в Fallout потребовался ужасный монстр, и эта модель пригодились. Так родился внешний вид Когтей Смерти.

Если вы пришлете мне название этого существа, то попадете в мой растущий список **больших победителей**, который застыл с тех пор, как я задал вопрос о ядерной зиме.

Сравните Когтей Смерти с шерстью и их прообраз из Dungeons and Dragons. Разницы никакой.

DOGMEAT ИЛИ...?

Другой секрет: По словам дизайнера Fallout 1 **Scott'a Bennie** (создавшего кое-что в центре Хаба, включая Iguana Bob'a, Jake'a, и части Воровской Гильдии, а также верхние этажи Собора), Dogmeat в оригинале носил имя Dogshit.

Scott Bennie: Имя Dogmeat придумал я. Изначально он был псом Джейка из Хаба, именовался Dogshit (смягчение тона было хорошим ходом в этом случае), но Tim или Chris попросили меня изменить его в лучшую сторону. :-)

ЛОКАЦИЯ, КОТОРОЙ В FALLOUT НЕ БЫЛО: BURROWS

Для удовлетворения ваших потребностей в знании подоплеку создания Fallout 1, я презентую вам сканированные страницы (в этой версии – транскрипцию данных страниц – *прим. переводчика*) дизайн-документа «Burrows», локации, которой, равно как и Гадюк и Шакалов, никогда не было в Fallout 1. Он был написан Scott'ом Campbell'ом и Brian'ом Freyermuth'ом, поэтому откиньтесь на спинку кресла, прихлебывайте чаек и наслаждайтесь.

Я знаю, что в оригинальной дизайн-документации Scott'a Campbell'a West-Tek назывался FSEF, а Военная База – База Омега. (Я попытаюсь также включить в будущие обновления оригинальную хронологию Fallout Scott'a Campbell'a, чтобы вы могли сравнить, насколько сильно она изменилась в итоге).

Почему Burrows не были созданы? По словам Tim'a Cain'a (найденно при помощи **Peter Nelleman/FO-Tank**):

Tim Cain: Эта локация была описана в ранней дизайн-документации проекта. Хотя она была хорошо описана, я посчитал ее содержание не подходящим вселенной Fallout, в основном базирующейся на стиле и атмосфере игры, а не на изысках художников. Поэтому я не одобрил ее включение в игру, хотя на голодиске в Свечении все еще есть ссылка на эту локацию.

Спасибо **Tank** за поиски.

THE BURROWS

Тип: Фермерское и охотничье сообщество маленьких пушистых зверьков...

Описание:

Burrows – это сообщество, созданное мутировавшими животными, убежавшими из FSEF 60 лет назад. Оно образовано небольшими, похожими на енотов животными. Эти животные бегло говорят по-английски и высокоинтеллектуальны. Они образовали свое сообщество, являющееся связующим звеном между Природой и Человеком.

Животные Burrows разделяются по месту проживания. Часть поселения состоит из глинобитных домов на поверхности земли. Называемые «Поверхностники», их жители группируются около гигантского мертвого дуба, служащего центральным местом сборов.

Это – центральный круг. Половина внешнего кольца поселения на первый взгляд кажется обычной землей. На самом деле это Ямы, в которых живет вторая половина жителей. Замаскированные проходы ведут к подземному логову. Их дома грубы и располагаются в полном беспорядке, соединенные между собой множеством проходов.

Другая половина внешнего кольца поселения, обращенная к реке, является фермой сообщества. На ней выращиваются различные продукты. «Ямники» также занимаются охотой.

Территория вокруг Burrows покрыта довольно большим количеством растительности (по сравнению с другими районами Пустошей). Это обусловлено протекающей по ним рекой. К тому же они расположены довольно далеко от места падения бомб. Деревья, растущие здесь, образуют джунгли, способные переносить значительную жару.

Происхождение:

Нерес-Ка – лидер животных-мутантов, в конце зимы 2101-ого провел их долгим путем от Свечения до этого прекрасного оазиса. Вскоре они разбили лагерь.

На протяжении некоторого времени животные были миролюбивы. Однако их инстинкты взяли верх, что оказалось шоком для большинства. Они стали умелыми охотниками и заметно поумнели. К тому же они принесли с собой из Свечения многие устройства и древние тексты, а впоследствии – добыли много новых вещей. Они даже назвали себя Племенем С'Лантер, не зная или не помня о том, что они когда-то были енотами. (С'Лантер на их языке означает «род, клан»).

Сначала они строили свои здания на манер людских. Нерес-Ка, зная, что большая часть его «племени» помнит о том, что люди сделали с ними, не хотел превращать Burrows в подобие человеческого города. Хотя здания выглядели похожими на людские, их обстановка отличалась. Нерес-Ка вдохновил своих последователей придерживаться в этом вопросе своего животного происхождения. Даже сегодня в большинстве домов есть хворост и листья.

У некоторых из них любопытство возобладало над инстинктом самосохранения. Небольшие отряды исследователей отправились за пределы оазиса, и в 2106-ом один из них наткнулся на группу путешествующих людей (впоследствии стало известно, что это были Шакалы). Увидев животных, люди открыли огонь. Немногие из этих С'Лантер вернулись домой.

Это было моментом первого разделения. Половина животных хотела защитить себя от людей, поэтому они выкопали Ямы. Также они расставили по джунглям разнообразные ловушки. Таким образом, те, кто сохранил веру в технологии, остались на поверхности, а те, кто склонялся к животному образу жизни, ушли под землю.

Это разделение не взволновало С'Лантер. Да, Нерес-Ка был их лидером, но животные могли в той или иной мере заниматься тем, чем они хотели, до тех пор, пока они не нарушали нескольких простых правил. Основным из них было то, что ни один из С'Лантер не может безнаказанно ранить или убить другого. Это не запрещало соревнования в силе.

Собственность была общей. Однако дома согласно инстинктам членов С'Лантер являлись их личной территорией. Любое непрошенное посещение чужого дома должно было рассматриваться Главой Совета. Нарушитель изгонялся в течение месяца. На протяжении этого времени никто не говорил с ним, все просто переставали считать, что он вообще существует. Этим законом пришлось воспользоваться в 2108-ом, когда два С'Лантера подрались за жилище.

Однако в целом на протяжении многих лет царил мир. С`Лантер стали гордиться друг другом, племя росло. Немногие люди, забредавшие в джунгли, выпроваживались или попросту убивались «Ямниками». (Обычно – второе). Поэтому для людей Burtows стали легендарным местом. Никто не был уверен, что оно существует, но слухи о разумных животных блуждали по Пустошам.

В конце концов, в 2120-ом умер Нерес-Ка. Burtows охватил всеобщий плач, в день его смерти каждый С`Лантер обратил свой голос к небесам. С тех пор, какой бы С`Лантер не умирал, исполняется скорбная песнь в честь этого дня.

После смерти Нерес-Ка стал править Минишен. В 2140-ом он отправился на покой, смененный своей дочерью Ринар.

Перед тем, как продолжать, стоит кое-что сказать о религии С`Лантер. «Старшие» никогда не рассказывали молодому поколению о пережитом в лабораториях. Они просто говорили, что пришли из «Свечения». (Оно получило это название после того, как один из Старших попытался вернуться туда, но увидел лишь огромный источник света за горизонтом. Он не стал продолжать свой путь). Старшие просят своих детей забыть о Свечении.

Но Нерес-Ка, последний из сбежавших из лабораторий, умер, и молодое поколение начало интересоваться своим происхождением. Они прочли дневники Старших, старые довоенные книги, но не узнали ничего, кроме того, что «Свечение – это место, из которого пришли С`Лантер».

Зима 2130-ого была особенно трудной для С`Лантер. Во многих частях Пустошей она была известна как «Великая Зима», и С`Лантер было некуда отступать. Воцарилось уныние. В конце концов, их лидер Минишен понял, что нужно что-то предпринимать и каким-то образом восстанавливать надежду. Поэтому он изобрел «Религию Свечения». Он рассказал своим последователям, что боги, которые сотворили их, живут в Свечении. Лидер Burtows ссылался на них, подтверждая это содержанием рассказов Старших и их дневников, в которых говорилось о «Хозяевах», которые создали их.

Когда «Великая Зима» окончилась, Минишен уже знал, что в будущем они столкнутся с новыми трудностями. Поэтому он сохранил религию, говоря, что им помогли выжить Боги Свечения. До смены поколений оставалось еще 30 лет.

Только Минишен знал, что эта религия была выдумкой. Когда он умер в 2150, он унес секрет с собой. Никто не мог разоблачить его, так как ни один из отправившихся на поиски Свечения не вернулся.

Но вернемся к 2161-ому, незадолго до момента выхода персонажа игрока из Убежища. В это время группа «Поверхностников» решила узнать правду о Богах Свечения и отправилась на поиски своего дома. Они нашли его. Из-за высокой радиации большинство из них умерло. Вернулся только один.

Однако он получил большую дозу радиации и умирал. Он лишь повторял «Богов нет, только Смерть...»

Естественно, это вызвало раскол. Burtows снова разделились на два лагеря, но в этот раз дело шло к открытому столкновению. Более свирепые и менее цивилизованные, чем их кузены на поверхности, «Ямники» верят в Богов всем сердцем. «Поверхностники», являющиеся интеллектуалами, верят умирающему С`Лантеру, считая его слова доказательством того, что Боги не существуют.

Кто правит:

Ринар, внучка Нерес-Ка. Она спит в небольшом домике за проходом в Великое Дерево. (В конце сада). У нее девять детей, о каждом из которых она очень заботится. (Это может измениться в зависимости от действий игрока).

Население:

Сообщество разделено на две фракции – «Ямников» и «Поверхностников». На протяжении шестидесяти лет они были способны любить друг друга, как братья, но текущие религиозные споры ослабили эти узы...

Обе стороны готовы умереть за своего лидера, фактически именно она является тем, кто до сих пор не дал разразиться братоубийству.

Большинство не доверяет людям, особенно «Ямники», но общение с «Поверхностниками» не будет столь сложным, если, конечно, удастся до них добраться. «Поверхностники» знают о том, что люди злы, только из книг, и относятся к написанному со скепсисом. Они любопытны.

Вооруженные силы:

«Ямники» вооружены ножами, когтями, зубами и даже небольшими копьями. Обычно они охотятся отрядами. «Стражников» не существует – в случае кризиса сражаться будут все жители Bugtows, от мала до велика.

Важные локации:

ВЕЛИКОЕ ДЕРЕВО: Оно используется как место сборов и таверна. В середине умершего дерева находится площадка, используемая для соревнований в силе.

За Главным Залом располагаются три хранилища. Одно из них – библиотека, наполненная книгами и информацией. Другое используется для исследований. В нем находятся некоторые интересные устройства. Третье – это небольшая Святыня Богов Свечения.

САД: Это сад за Великим Деревом.

Важные люди:

- Ринар, лидер С`Лантар.
- Кэллай-Я, ребенок Ринара.
- Мек, проводник «Ямников», знающий дорогу к Свечению.

Текущая ситуация:

- Bugtows разделены на две фракции: тех, кто верит в Богов Свечения, и скептиков. Ситуация идет к жестокому разрешению.

При первом посещении:

В джунглях расставлены различные ловушки, призванные защитить поселение от путешественников, которые можно обойти различными путями. Пройдя через них, игрок попадет в засаду четверых «Ямников». С другой стороны подойдут два «Поверхностника», встающих на сторону игрока. Перед тем, как начинается бой, раздастся возглас «Стойте!». Появляется Ринар.

Она осудит «Ямников» и «Поверхностников» за желание убить друг друга. После этого она посмотрит на игрока очень внимательно, и, увидев, что он не мутант, отправит его к Великому Дереву. Один из «Поверхностников» будет сопровождать его в качестве проводника. Игрок НЕ должен отклоняться от пути, и если он делает это, то на него нападут «Ямники». (Хотя в принципе никто не запрещает игроку перебить всех четверых «Ямников»...)

По достижению Дерева начинается приключение «Поиск Свечения».

Приключения:

*** Поиск Свечения**

Это вводное приключение, которое начинается, когда игрок впервые посещает город. Ринар рассказывает игроку об их проблемах и говорит ему, что он – первый за 60 лет человек, говорящий с С`Лантер. Она объясняет игроку ситуацию и просит его отправиться на поиски Свечения.

Если он спрашивает о том, почему это должен делать он, а не С`Лантер, то Ринар отодвигает скрытую панель в стене и достает старый дневник, написанный самим Нерес-Ка. Некоторые страницы пропущены, но люди упоминаются как те, кто держал его в плену в старые времена. В нем также описывается оружие и другое оборудование. Ринар верит, что эти люди и есть те, кого С`Лантер считают богами. Она хочет, чтобы игрок принес ей доказательства этого, т.к. это сможет предотвратить братоубийственное столкновение.

Чтобы показать игроку путь к Свечению, Ринар даст ему проводника из «Ямников». Он также нужен для того, чтобы подтвердить, что в Свечении нет Богов.

В доказательство игрок может принести дневник Чи-Па или другие предметы. (Возможно, голограмму или нечто подобное). Если он сделает это, С'Лантер станут его союзниками. («Поверхностники» станут ему верны, а «Ямники» начнут его уважать).

ЗАМЕТКА

Если игрок возвращается в Burrows без доказательств, то ему разрешат войти и спросят о достижениях. Также ему дадут еды.

Следующие приключения могут начаться в любое время после первого посещения. (Другими словами, вы можете более подробно осмотреть Burrows и найти приключение «Поймать Светлячка»).

* Жена Лесоруба

Одна из дочерей Ринар, Кэллай-Я, исчезла. Это не было бы необычно, но место, где ее последний раз видели, сейчас выглядит так, как будто на нем произошла битва. А еще на нем есть следы. Человеческие следы.

Ринар думает, что одна из групп людей каким-то образом смогла пройти мимо ловушек и стражи и похитить ее. Она уже выслала двух охотников на поиски, но они также пропали. Она думает, что игрок может выяснить, кто это сделал.

Когда игрок приходит на место происшествия, он видит следы, уже стершиеся, но все еще видимые. (Давно не было дождя). Если у персонажа есть любой из навыков чтения следов, он сможет определить, что это человеческие следы..., но очень странные.

В любом случае, если игрок следует по следам, то достигнет деревянного моста над рекой. Любой РС или NPC с навыком «Обнаружение Ловушек» обнаружит на мосту «растяжки». В обратном случае игрок порвет их, и мост обрушится, увлекая его в воду.

Перейдя на другую сторону реки, игрок должен будет преодолеть различные ловушки и загадки. Их расставил потомок старого «мастера по выживанию» (survivalist).

Чтобы не возникало путаницы, необходимо описать истинное положение дел.

Старый «мастер по выживанию» по имени Билл Хэтч, незначительно мутировавший под действием вируса (выглядит как человек, но оставляет другие следы), живет на другой стороне реки. Его отец был сыном «мастера по выживанию», отвезшего семью в лес около реки. (Отец Билла украл женщину у Шакалов и у них родился Билл).

Билл абсолютно безумен. Сумасшествие впервые проявилось, когда умерли его родители, а незадолго до этого его укусил мутировавший жук. Он пережил это, но с тех пор катится по наклонной.

Зная о том, что должен продолжить династию, он похитил низкорослую мутировавшую женщину из Джанктауна три года назад. Она умерла.

Опечаленный, однажды утром Билл отправился на охоту и столкнулся с... Кэллай-Я. Он похитил ее и теперь думает, что она – его жена.

Ловушки вокруг дома были расставлены дедом Билла (чтобы защититься от проклятых либералов... Билл все еще использует этот термин, хотя и не знает, кто такие либералы...). Билл поддерживает их для защиты от неизвестного зла (либералов), которое, как он думает, охотится за ним.

Встретив Билла, игрок может немного поговорить с ним, но, вероятнее всего, тот будет драться, чтобы защитить свою «жену». Внутри его дома игрок может найти патроны и оружие.

* Поймать Светлячка

Кто-то крадет детей. С'Лантер напуганы и думают, что их забирает ужасное чудовище. Единственная улика, которая у них есть, это то, что место похищения обычно бывает разгромлено, как если бы на нем произошла драка. (Дети также являются яростными бойцами), Но никаких следов нет. Они называют чудовище Светлячком и наделяют его мистическими свойствами. Установлено наблюдение, «Ямники» расставляют вдоль реки дополнительные ловушки.

Мать ребенка, которого похитили последним, просит игрока найти ее дитя.

Осмотр места последнего похищения укажет на сломанные ветки и другие следы борьбы. Более внимательное изучение выявит, что следы были тщательно замечены. (С'Лантер, не имеющие контакта с людьми, не знают об этом и не используют этот трюк на охоте. Они думают, что скрытность можно использовать на охоте, но не при набегах). Также вокруг можно найти различные куски одежды, которые С'Лантер проглядели. Эти куски объединяет единый знак, присутствующий на них. Любой знающий о Шакалах может опознать в нем их символ.

Если игрок еще не сталкивался с Шакалами, и показал одежду Ринар или любому другому С'Лантер, то ему ответят, что они, вероятно, принадлежат человеческой одежде. Они также предложат отправиться на территорию людей в поиске ответов.

В любом случае, Ринар скажет, что если детей похитили люди, то они заплатят за это кровью.

Символ Шакалов узнают в Джанктауне и Хабе.

Попав в лагерь Шакалов, игрок может получить информацию различными путями. Однако подлинно известно, что у Шакалов нет этих детей, зато они знают, где они. Похоже, что член банды по имени Т-Воне был нанят кем-то для проверки легенд о «людях-животных», живущих около радиоактивного кратера на юге. Отправившись туда, он наткнулся на ребенка С'Лантер, ушедшего далеко от реки. После этого он и банда его поделщиков пробрались мимо ловушек и выкрали детей. Они были похожи на животных и ни на что иное. (До того, как повзрослеют, дети говорят на языке С'Лантер. После этого они учат английский, но только из уважения к Старшим).

Т-Воне расскажет, что он продал детей в странный караван, курсирующий по Пустошам. Данный караван принадлежит человеку, который называет себя «великий Р.Т. Варпум». Сам караван состоит из нескольких подобных «экспонатов». (Показательным является то, что если игрок будет очень раздосадован тем, что Т-Воне и его друзья похитили детей, он может убить их. Это не будет волновать остальных Шакалов).

Пользуясь различными источниками информации, игрок может найти караван и пересечься с его владельцем. Его странная история такова:

Вся его династия состояла из владельцев цирков. Даже после Великой Войны его дедушка продолжал обучать его отца всему, что касается семейного бизнеса. Он знал, что однажды все устанет и людям снова потребуются развлечения. Их семья некоторое время жила в Убежище (в том же самом, из которого вышли люди, образовавшие Хаб), после чего переселились в Хаб. Обжившись, дед Р.Т. организовал ночной клуб, полный фокусников и т.п.

Со временем бизнес перешел к его отцу (до сих пор неплохо справляющемуся с ним в Хабе). Р.Т. знал, что ему уготована другая судьба. Он хотел путешествовать, увидеть мир. Поэтому он приобрел караван и отправился в Пустоши.

Он коллекционировал интересные номера и даже придумал некоторые сам. В конце концов, он создал шоу, состоящее из нескольких танцоров, акробатов и т.п., и все шло хорошо. (Особенно с Ханами, которым очень нравились его танцовщицы). Некоторое время все было отлично, но впоследствии труппа начала распадаться.

В итоге он остался один – с мутировавшими животными и фокусами, которые он придумал сам. Он собирался вернуться в Хаб, признав свое поражение, когда услышал слухи про «людей-животных». В них говорилось, что эти странные существа, живущие около радиоактивного кратера на юге, ходят на двух ногах и охотятся при помощи оружия. Немногие вернулись оттуда, и никто не мог толком сказать, что они видели. Когда Р.Т. задавал вопросы, все лишь смеялись. Кого волнуют эти глупые животные, когда надо кормить семью, защищаться от мутантов и жить полноценной жизнью.

(Маленькое отступление: Это одна из причин, по которой С`Лантер не были обнаружены на протяжении столь долгого времени. Большинство людей имели более насущные проблемы и это не было никому интересно).

Р.Т. стал одержим этими слухами. Он знал, что эти неизвестные животные, которых никто даже не видел, сделают его знаменитым. На протяжении года он собирал информацию, и, в конце концов, нашел то, что искал. Зная, что он не сможет сделать этого сам, он пришел к знакомому члену банды Шакалов и попросил его поймать легендарных чудовищ.

Что тот и сделал.

Когда игрок найдет караван, Р.Т. будет представлять собой параноика с дробовиком. Игрок может уговорить его, или прокрасться в его лагерь, или просто убить его.

Если игрок заговорит с ним, то Р.Т. расскажет ему свою историю, но не захочет отдавать ему детей. Во всяком случае, если игрок не даст ему взамен что-то получше. (На самом деле он пытался показывать детей путешественникам, но те вскоре были утомлены скучным видом маленьких пушистиков). По слухам, около Лос-Анджелеса живет редкий красный скорпион, который ему нужен. После разочарования в «людях-животных» Р.Т. хочет вернуться в Хаб, а его отцу для чего-то нужен яд красного скорпиона. Немногие сумели найти его и вернуться живыми.

Когда игрок убьет красного скорпиона, Р.Т. отдаст ему детей и отправится в путь.

Когда они будут возвращены, игроку станут верны даже «Ямники», так как среди них были и их дети. Мать последнего из похищенных даст персонажу какие-нибудь хорошие предметы.

Следующее приключение может быть отыграно,
только если игрок принес доказательства того, что
«Богов» не существует.

* Торговый Маршрут

После того, как игрок завоеует доверие С`Лантер (хотя бы «Поверхностников»), Ринар попросит его наладить торговлю с людьми. Но только с теми, кто кажется игроку подходящими партнерами.

Если игрок предложит Джанктаун, их это не заинтересует. Их привлекают только Ханы и Хаб.

Хаб установит торговый маршрут и все, включая игрока, смогут увидеть караваны, курсирующие по нему. В дополнение, Хаб наградит его за нахождение нового торгового партнера.

Ханы атакуют город и попробуют перебить всех. Если игрок возвратится после этого, то он увидит руины и нескольких С`Лантер, которые атакуют его без предупреждения. (С`Лантер станут его врагами, и любой С`Лантер в команде игрока атакует его, как только они войдут в деревню).

В любом случае, это все в обновлении номер семь. Вы можете обсуждать, оспаривать или делать это одновременно при помощи моей почты, указанной в начале обновления, или на форумах. Почта обычно быстрее... даже, несмотря на глюки Outlook.

До следующего раза,

Chris Avellone @ BIS

ОБНОВЛЕНИЕ 8 БИБЛИИ FALLOUT

СЕНТЯБРЬ ИЛИ ОКТЯБРЬ 2002 ИЛИ ОКОЛО ТОГО



ОБНОВЛЕНИЕ 8 БИБЛИИ FALLOUT

Перед вами восьмая часть книги, если вы пропустили предыдущие, то отправляйтесь на главную страницу сайта Black Isle (www.blackisle.com), в раздел «More News».. Первые три части объединены в «нулевую», а четвертое, пятое, шестое и седьмое обновления идут отдельно.

Для тех, кто никогда этого раньше не видел, Fallout Bible – коллекция исходных материалов и приколов из Fallout 1 и 2, собранная в один документ, так что фаны могут посмотреть на это. Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому, если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на Cavellone@blackisle.com и я посмотрю, что я смогу сделать. Я не могу пообещать, что я отвечу на ваши письма немедленно, но я однозначно займусь этим, как только смогу – обычно это происходит на выходных.

Бла-бла-бла в том же духе... Это обновление содержит интервью с дизайнером Fallout Scott'ом Bennie, множество вопросов, изначальную версию EPA, ярость и волнение ядерных зим, немного информации о старом «сиквеле» Wasteland Meantime, причинах наличия у Corvega Highwayman большого топливного бака. А также кое-что о племенах, новый интеллектуальный конкурс, победители двух предыдущих, и множество случайно замеченных фактов по вселенной Fallout.

Спасибо за поддержку Fallout.

Chris Avellone @ Black Isle Studios

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Вот еще один список, с которого надо начать обновление. Он практически такой же, как в прошлый раз, так что вы можете его пропустить, если вы ветеран в отношении этих обновлений.

1. Еще раз скажу о том, что если у вас есть какие-то вопросы или пожелания, то посылайте их на Cavellone@blackisle.com.

Перед тем, как делать что-то, прочитайте №2 ниже, а потом «Вопросы, на которые я не отвечаю».

2. Предложения по материалам, которые нужно включить в Библию; предложения по старым добрым мелодиям 50-ых, сходным по духу с Fallout; комментарии на тему того, почему вы предпочитаете PnP RPG компьютерным; вопросы по событиям Fallout и ссылки на хорошие источники информации – все это приветствуется, но есть некоторые вопросы, на которые я не смогу или не захочу ответить, потому что я устал, и я вас ненавижу. Среди таких вопросов:

- Не буду давать подсказки по прохождению игры. Если вам нужна подсказка или прохождение, то отправляйтесь на доску объявлений Black Isle на:

<http://feedback.blackisle.com>

И в течение 15-и секунд кто-нибудь напишет вам решение вашей проблемы. Скорее всего, тон ответов будет снисходительно-саркастическим, и содержащим слова «глупый кролик» или «тупица», но ответ вы получите. Так что сделайте свой голос услышанным.

- Обеспечение технической поддержкой. Если у вас какие-нибудь проблемы с вашим диском Fallout или какой-нибудь другой игры Interplay, то вам нужно связаться с клиентской поддержкой Interplay по следующим адресам:

Для технических проблем:

support@interplay.com

И для других вопросов по продуктам Interplay:

orderdesk@interplay.com

- Ответы на вопросы, выходящие за пределы Fallout 1 и 2. Я не могу отвечать на любые вопросы о Fallout 3. Его нет в разработке. Клянусь жизнью Josh'a Sawyer'a, что никогда больше не буду отвечать на подобные вопросы; поэтому прекратите.
- Чтение фанатского творчества или созданных фанатами материалов по Fallout.
- Поиск информации по прохождению, секретам или поддержке серии игр *Baldur's Gate*, *Icwind Dale I (или II)*, *Planescape: Torment* или *Dark Alliance*.

3. Благодарю всех тех, кто прислал мелодии. Если у вас есть что-то такое же хорошее, как музыка 50-ых, передающая атмосферу Fallout, то пошлите это мне по адресу, указанному в №1 выше. Я всегда ищу новые мелодии.

4. Есть много вопросов, которые остались в моем архиве (особенно недавних). Я о них не забыл. Я просто до них не добрался.

5. **Robbie** просил меня разместить ссылку на его сайт в одном из выпусков Fallout Bible:

<http://www.geocities.com/ashfordcity>

Я ХОЧУ СДЕЛАТЬ MUSH/MOD/MUD/PNP/D20 КОНВЕРСИЮ FALLOUT!

Я думаю, что это может отсечь множество вопросов от тех из вас, кто является потенциальными разработчиками игр (или чего-то подобного), желающими использовать лицензию Fallout. Перед тем, как вы будете читать дальше, запомните следующее:

1. Следующее – лучший ответ, который я могу вам дать. Его получение заняло много времени, это то, что я смог получить. Не нравится? Замечательно.
2. Даже если вы не будете вешать на свою продукцию ценник, и не будете делать на ней деньги, вредить или создавать неправильное представление о лицензии Fallout, риск все-таки останется, но будет невелик. Найдите себе юриста, специализирующегося на правах интеллектуальной собственности и проконсультируйтесь с ним.

Итак, допустим, что ваш вопрос звучит следующим образом:

Я хочу сделать MUSH/MOD/MUD/PNP/D20 изменение в Fallout. Можно?

Официальная позиция заключается в том, что: (1) у нас нет официальной позиции и (2) это значит не «нет», а «если вы решили что-то делать, то вы будете действовать на свой страх и риск».

Расстроились? Давайте я объясню:

Чтобы дать вам разрешение, мы должны были бы подписать множество контрактов, на что у Black Isle Studios нет времени.

Если вы все еще хотите использовать тему Fallout, то вы должны соблюдать торговую марку и закон об авторских правах относительно лицензии Fallout, и чтобы сделать это, Black Isle Studios рекомендует вам встретиться с юристом, специализирующимся на правах интеллектуальной собственности.

Напоследок напомним, это не официальное разрешение, но, пока вы не используете лицензию Fallout для получения дохода или не пытаетесь любым путем нанести лицензии Fallout вред (например, поместив ее на web-страницу с рекламой детского порно), или же не включаете в свою игру/мод/т.п. искаженный или порочащий лицензию Fallout материал, или не доказываете, что Interplay - источник ваших материалов (например, «Это - официально спонсируемый Interplay MUSH!»), то с вами будет все в порядке.

Опять же, это не официальное разрешение, а только руководство о том, что BIS советует вам делать, если вы хотите использовать лицензию Fallout. Мы только хотим, чтобы вы знали, что если вы решили использовать лицензию Fallout, то потенциально можете попасть под юридические риски.

Итак, в общем случае, вы можете использовать Fallout, если вы готовы взять на себя все риски интеллектуальной собственности. Это не «нет» или «официальное да», а «если вы решили что-то делать, то вы будете действовать на свой страх и риск».

Мне жаль, что мы не можем просто взять, выйти и сказать «да, конечно», но у нас нет времени на контракты. Мне кажется, что, если вы будете соблюдать правила лицензии Fallout и не стремиться к получению прибыли, а также не станете объявлять, что Interplay спонсирует ваш проект или объявляет его официальным, то все будет хорошо.

ПЛЕМЕННЫЕ СООБЩЕСТВА

Как бы там ни было, продолжим. **David Camacho** прислал свой комментарий к информации о племенных сообществах, которая была представлена в одном из прошлых обновлений.

В обновлении Библии Fallout от 10 Июля 2002-ого, кто-то спросил о возрождении племен, особенно в Арройо.

Есть множество примеров превращения европейских поселенцев в «туземцев». В Гондурасе есть племя Мискито. Мне кажется, что они произошли от английских поселенцев, смешавшихся с местным племенем. Они разговаривают на одной из форм пиджин-английского (pidgin-English) и живут, занимаясь в основном охотой и рыболовством. Также есть еще одно племя в районе Амазонки, произошедшее от немецких поселенцев, они говорят на таком диалекте немецкого языка, что коренному немцу будет трудно их понять.

Мое впечатление от игры было таковым, что Выходец из Убежища наткнулся на людей в Пустошах и привел их в Арройо, где они и поселились, основав племя, возможно, что эти люди произошли от тех, кто во время войны не жили в Убежище, но, так или иначе, выжили.

Кроме того, не знаю, совпадение это или нет, но в Калифорнии есть город под названием «Марипоза».

Спасибо, David. Если еще у кого-нибудь есть комментарии, то шлите их мне, я их размещу.

РАЗДЕЛ «ПИРОГОМ В ЛИЦО»

Добро пожаловать в раздел «Пирогом в лицо», в котором вы сможете ткнуть меня носом в ошибки. Как и обещал, эта рубрика станет постоянной.

1. **Will Toraason** оставил комментарий по поводу Нью-Йоркского инцидента с реактором в хронологии Fallout:

Я не знаю, все еще обновляете ли Вы это или нет, но у меня есть небольшое замечание насчет хронологии...

В графе за Июнь 2065-го года упоминается, что ядерный реактор в Нью-Йорке достиг «критического состояния». Критическое значение для реактора – нормальное состояние, это означает, что поддерживается постоянный, стабильный уровень энергии (некоторое количество нейтронов находится на одном уровне, то же самое и на следующем, бла-бла-бла). Бесконтрольное сверхкритическое состояние опасно, в смысле того, что энергия очень быстро растет, что может привести к расплавке топлива, утечке продуктов радиоактивного распада в окружающую среду и т.п.

То есть должно получиться что-то вроде «... ядерный реактор в Нью-Йорке достиг сверхкритического значения, что едва не привело к его разрушению...»

Не давайте мутантам спуска,

Will Toraason

Ваш дружественный физик-ядерщик.

Спасибо, Will.

2. В прошлый раз я не смог найти дизайн-документ EPA, но недавно все же сумел раскопать его – его первую версию, написанную Jason`om Suinn`ом...

Earth Protection Agency (EPA)

Игра слов с Environmental Protection Agency

Описание

Эта локация является местоположением офиса довоенной промышленной компании, занимавшейся переработкой токсичных отходов заводов-гигантов будущего. В результате суматохи, вызванной войной, комплекс был заброшен. После многих лет запустения и разрухи начали происходить утечки хранившихся некогда в безопасности химикатов, результатом чего стало образование целого озера токсичных жидкостей. В комбинации с радиацией и FEV, попавшим в атмосферу в ходе войны, это озеро приобрело уникальные мутагенные характеристики. Это не было бы проблемой, если бы озеро осталось в покое, так как, чтобы мутировать, животное должно было выпить токсичной жидкости. Ни одно живое существо в здравом уме не стало бы этого делать.

Некто, называющий себя «Доктором», обнаружил уникальные характеристики мутагена и решил сделать целью своей жизни проведение экспериментов по исследованию озера и других химикатов, которые он нашел в лабораториях. Мне нравится представлять Доктора как человека, которому нравится мучить насекомых и животных, как это любят делать маленькие дети (т.е. отрывая крылья мухам, наступая на улиток, привязывая банки к кошачьим хвостам...) Будучи человеком подобного толка, Доктор занялся выведением различных чудовищных форм жизни, выпуская их на волю в Пустоши.

Мастерская

Это место, где Доктор проводит большую часть своего времени. Он перестроил помещение, ранее бывшее складом, установив в нем множество клеток и препарационных столов. Здесь Доктор работает над своими творениями. В клетках, идущих по обе стороны от коридора, игрок сможет увидеть результаты его экспериментов (кентавров, летунов, когтей смерти, людей?) Через диалог игрок сможет узнать у «Доктора», что он создавал подобных кошмарных существ и выпускал их на волю.

Озеро

Большое светящееся озеро, окруженное стеной из плотно стоящих бочек с промышленными токсичными отходами. Это место очень радиоактивно, но его нужно пересечь, чтобы попасть в мастерскую Доктора. В этой локации будет использоваться уже существующий арт, возможно, стоит сделать несколько новых бочек – имеющих новые логотипы.

Идеи

- Я думаю, что доктор может также баловаться созданием лекарств и наркотиков из тех химикатов, которые он нашел в бочках. Могут быть связи с Нью-Рено. Не потребуется или потребуетея немного арта для инвентаря. Наркотики, созданные Доктором, имеют высокую степень привыкания и **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** смутят игрока. Возможно, какое-то постоянное уменьшение характеристик персонажа игрока или что-нибудь смешное, вроде постоянного привыкания, но, вместо потребности в принятии новой дозы наркотика, ему придется постоянно питаться игуаной-на-палочке. Также будут Easter Egg-наркотики. Возможно, лекарство, которое будет нейтрализовать негативный эффект какого-либо наркотика, а если персонаж игрока никогда не принимал этот «плохой» наркотик, это лекарство будет навсегда повышать какую-то характеристику.
- Дать игроку возможность открыть клетки, когда Доктор будет находиться в лаборатории. Существа выйдут из клеток и атакуют Доктора.
- Если будет существовать связь с картелем, то будет вероятность того, что игрок сможет купить у доктора наркотики, которые можно купить у картеля... естественно, некоторые наркотики будут «с изъяном».
- Возможно, будет небольшой лабиринт, в который Доктор может заманить игрока. После этого он спустит на него своих чудовищ.
- Персонаж героического типа может найти людей, на которых Доктор проводил свои эксперименты, запертых в две разные клетки. Открыв первую, он выпустит несколько благодарных фермеров, но открыв вторую, он столкнется с преданными Доктору солдатами. Солдаты Доктора – это обычные фермеры, только необычайно сильные и быстрые, и, разумеется, безумные – настоящие фанатики.

КОГТИ СМЕРТИ...

В этот раз у нас два больших победителя, один – за Когтей Смерти, а второй – за ядерную зиму. Большой победитель за Когтей Смерти – это (попробуйте представить вспышки фотоаппаратов и ревущую толпу):

ANTHONIE WAIN

Anthonie Wain – наш новый БОЛЬШОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ. Его ответ, разумеется, верный – это тарраска. Его ответ звучал как:

Ужасные Когти Смерти = мини-Тарраски

БОЛЬШИЕ ПОБЕДИТЕЛИ И БОЛЬШИЕ ЗИМЫ

Наконец-то я просмотрел все ответы о ядерной зиме. Победителем является:

MARK OTTOW

Хотя другие прислали столь же полезную информацию, что и Mark, он отличился тем, что был очень, очень быстр, и очень, очень терпелив, поэтому и стал победителем. Заметьте, что я не требовал «правильного» ответа, а всего лишь некоторых разъяснений. В любом случае, ответ Mark'a был таким:

В обновлении Библии Fallout #6 Вы попросили кого-нибудь «просветить» Вас об эффектах ядерной зимы. Ладно, если у Вас хватит терпения, чтобы прочитать следующие несколько абзацев и при этом не уснуть, то я попытаюсь ;) Эта информация интересна, только если вы, ну... интересуетесь ей.

Во-первых, хочу оговорить, что я – всего лишь любитель-постъядерщик, а не физик. Я интересуюсь этой информацией просто потому, что она кажется мне увлекательной, но я понимаю только наиболее базовые из вовлеченных в эти процессы физических эффектов.

Вся «теория ядерной зимы» впервые была озвучена в 1982-ом немецким ученым Paul`ом Crutzen`ом, и развита пятью другими учеными: Turco, Toon`ом, Ackerman`ом, Pollack`ом и Sagan`ом. Их статья в журнале «Science» под заголовком "Ядерная зима, глобальные последствия многочисленных ядерных взрывов" превратила эту теорию в культурную икону современности. Так или иначе, эта идея вскоре была подхвачена и русскими учеными, и все вместе они смогли убедить мир в том, что ядерная война между США и СССР приведет к новому ледниковому периоду. Это было не такой уж плохой идеей в период правления Рейгана, когда Холодная Война вошла в очередную фазу активного противостояния.

К сожалению, для Sagan'a и его коллег (но к счастью для серии Fallout, так как это сохраняет status quo), первоначальная теория ядерной зимы имела некоторые значительные недостатки. Особенно заметным было написание двумя американскими учеными, изучающими атмосферу, Thompson'ом и Schneider'ом, статьи «Новые сведения о ядерной зиме», опубликованной в журнале «Foreign Affairs». Они указывали на несколько значительных недочетов в расчетах группы Sagan'a, и обвиняли лично его в перекладывании политических взглядов (он был сильно настроен против ядерного оружия и до 1982-го) на сделанные им выводы. Также они сообщили о том, что те факты, которые русские ученые упомянули ранее, основывались на их собственных расчетах, сделанных с подменой действительных эффектов взрывов на такие, которые давали более предпочтительный результат. Thompson и Schneider предложили собственную модель изменения климата вследствие крупномасштабного ядерного обмена. В ней говорилось о том, что общемировая температура упадет на 20 градусов по Фаренгейту, и этот эффект продлится несколько недель, в то время как их оппоненты говорили о падении на 60 градусов по Фаренгейту, которое должно было продлиться годы. В результате, они прогнозировали, что никакой ядерной зимы не будет. Всего лишь несколько прохладных (и радиоактивных) недель.

Что до Вашей теории о ядерных технологиях 50-ых, то Вы частично правы. Есть большая разница между радиусом поражения старого килотонного и современного мегатонного термоядерного оружия, но она не настолько проста, как Вы думаете. Меньшие бомбы обычно поднимают в воздух большее число частиц (относительно их размера), и эти частицы больше по размеру. Однако они поднимают их не настолько высоко, так как большие частицы не могут быть подхвачены ветром и быстро падают вниз. Более мощные бомбы обычно сжигают окружающие место падения материалы до очень маленьких частиц, но поднимают их выше.

Простой аналогией могут быть петарды и динамитная шашка... В детстве многие из нас забавлялись, подрывая петардами все вокруг. Лично я всегда любил приклеивать их к (полному) пакету молока и смотреть на дыру, которую они проделывали. Маленький взрыв проделает рваную дыру, обрывки упадут на землю, и из пакета начнет выливаться молоко. Теперь представьте, что бы было, если бы мы привязали к нему динамитную шашку... Пакет разорван в мельчайшие клочки, молоком забрызгана половина вашего двора... При этом все частицы, из которых пакет состоял до взрыва, равно и как все молоко, все еще существуют. Вы физически не в состоянии сделать так, чтобы они перестали существовать... Только разделить их на маленькие частички и отправить в далекий полет туда, где вы их никогда не увидите.

То же самое в больших масштабах происходит и с ядерным оружием. Большие бомбы создают менее плотные, но более долгоживущие облака высоко в атмосфере, а маленькие бомбы создают более плотные, но менее долгоживущие облака низко в атмосфере. Надеюсь, Вы сами сможете оценить, какое влияние это может оказать на климат.

Конечно, есть также разница между взрывами на поверхности (каковые вызывали в большинстве своем старые бомбы) и взрывами в воздухе, но я думаю, что уже рассказал Вам достаточно, поэтому не буду Вас этим утомлять... Сегодня.

Надеюсь, что это помогло.

TheCaptn.

АКА Сарру (для моих друзей), АКА Mark Ottow.

Марк оказался столь добр, что смог ответить на множество возникших у меня вопросов, поэтому заслуженную награду он получает и за терпение.

Другие претенденты:

ЯДЕРНАЯ ВОЙНА 1

От Rhombus:

Эй!

Объяснение того, почему в мире Fallout не было ядерной зимы, которое я слышал, таково.

В 50-ых не знали об этой теории, а так как Fallout придерживается ретро-стиля 50-ых, то и воплощенные в нем эффекты ограничились представляемыми тогда – выжженной землей, покрытой ордами мутантов.

// David (известный на форумах как Rhombus)

Круто.

ЯДЕРНАЯ ВОЙНА 2

David Camacho (помните его по разделу о дикарях?) может сказать о взорванном мире следующее...

Что до ядерной войны, Николай Толстой (племянник Льва) в 1980-ом выдвинул гипотезу о том, что результаты ядерной войны будут сравнимы с моровыми поветриями в Европе. Если же в мире Fallout не была изобретена водородная бомба, то масштаб разрушений значительно меньше. В том же случае, если в основном были использованы нейтронные бомбы, большая часть физической инфраструктуры уцелеет, хотя единовременный выброс радиации убьет практически всех живых существ. Если определяющим фактором катастрофы будет радиация, то, ведь уже сегодня переселяются районы Хиросимы и Нагасаки, разбомбленные в конце Второй Мировой войны. Можно отметить и то, что уровень радиации при выбросе непосредственно после аварии в Чернобыле меньше естественного уровня излучения в некоторых районах Испании и Франции, за большое число раковых заболеваний на этой территории ответственны радиоактивные изотопы цезия и йода. Гипотетически, эти изотопы распадутся до безопасного уровня уже через 20 лет или около того. Большинство эвакуированных с пораженных территорий в Украине вернулись в свои дома, и большая часть взрослых вполне здоровые люди.

Еще я хотел спросить: я и некоторые мои друзья думаем, что пистолет-обрез винтовки в обеих играх основывается на пушке Декарда из Blade Runner. Можете ли Вы подтвердить или опровергнуть это?

Спасибо за информацию, Дэвид. Что до пушки Декарда, то я не смог найти художника, чтобы подтвердить или опровергнуть это, но выглядит похоже.

ЯДЕРНАЯ ВОЙНА 3

Robbie Crash бросил свои атомные 2 цента...

Я только что прочел обновление Библии, в котором был задан вопрос о ядерной зиме. Я читал о том, что, учитывая новые реалии возможной ядерной войны, идея ядерной зимы практически забыта. У меня нет доказательств этого, только то, что я помню из передачи по Discovery Channel.

Я помню, что они говорили о том, что ядерная зима могла бы случиться, если бы все ядерные арсеналы СССР и США эпохи максимального накала Холодной Войны были одновременно взорваны с равным распределением по всей поверхности планеты. В таком случае она бы не представляла собой планеты, так как в течение недель, если не дней, на Земле не осталось бы ничего живого из-за радиации.

Я постараюсь найти какие-либо свидетельства сказанному и пришлю Вам ссылку.

-Robbie Crash

За этим последовало:

Недавно я посылал Вам письмо и вот та ссылка, про которую я говорил:

http://www.ulib.org/webRoot/Books/National_Academy_Press_Books/nuclear_war/war158.htm

Там говорится, что ядерная зима случится только в результате огромного ядерного обмена. Они останавливаются на половине ядерных арсеналов эпохи Холодной Войны. Я не уверен, какое количество бомб было использовано в мире Fallout, поэтому не буду высказывать предположений о том, была бы реальная ядерная зима. Если бы обмен был ***настолько*** велик, то он, вероятно, затронул бы всю территорию вселенной Fallout.

Robbie Crash

ЯДЕРНАЯ ВОЙНА 4

Vipasnipa пишет:

В Библии FO #6 Вы просили кого-нибудь, разбирающегося в теории ядерной войны, объяснить Вам, возможна ли ядерная зима. Я могу с большой степенью уверенности утверждать, что невозможна. Причина заключается в том, что «теория ядерной зимы», разработанная в 50-ых, - это и есть «теория». Идея некоторое время изучалась, но почти все ведущие ученые сошлись во мнении, что глобальный ядерный обмен не поднимет в воздух столько пыли/грязи/материалов, чтобы заблокировать солнечный свет и значительно понизить среднюю температуру.

Причина того, что люди все еще верят в ядерную зиму, заключается в том, что правительство хотело отвлечь американцев от обеспокоенности по поводу ядерной войны с Россией в 50-ых и 60-ых годах. Почему правительство это делало? Если случится ядерная зима, то все погибнут, поэтому нет смысла готовиться к ядерной войне и таким образом уменьшать эффективность экономики.

Надеюсь, это поможет - если Вам потребуются дополнительные объяснения, то обращайтесь

Благодарю, Vipasnipa.

КТО СТАНЕТ БОЛЬШИМ ПОБЕДИТЕЛЕМ? ИМ МОЖЕШЬ ОКАЗАТЬСЯ ТЫ!

Ладно, сегодня стартует новый конкурс для фанатов Fallout – первый, кто пришлет мне ответ на CAvellone@blackisle.com будет объявлен БОЛЬШИМ ПОБЕДИТЕЛЕМ в следующем обновлении. На этот раз для нахождения ответа придется порыться в сети и провести некоторый анализ, но ничего, что поставило бы под угрозу вашу жизнь.

В любом случае, вопрос... барабанную дробь, пожалуйста.

Песня группы Ink Spots, *Maybe*, была не первым кандидатом на роль главной темы Fallout 1.

Права на использование песни, выбранной изначально, могли быть оспорены, и было принято мудрое решение подыскать замену.

О какой не вошедшей в игру песне этой же группы идет речь?

ИНТЕРВЬЮ: 13 ВОПРОСОВ К SCOTTY BENNIE

Я собираюсь взять интервью у старых членов команды разработчиков Fallout 1 и 2 (и, если повезет, и *Wasteland*) и опубликую их в следующих обновлениях.

Scott Bennie – это ветеран команды Interplay, работавший примерно над 5 миллиардами компьютерных и настольных игр, и, если вы об этом еще не знаете, этот хитрец был еще и дизайнером Fallout 1!

Я задал ему 13 вопросов, и вот ответы.

1. Представьтесь. Кто вы, черт возьми, такой?

Scott Bennie. Заслуженный (это означает "непостоянный" и "своенравный") гейм-дизайнер. Работал над настольными RPG с 1981-го, когда впервые написал материал для журнала Dragon, и над компьютерными играми с 1990-го. Я работал над "Lord of the Rings", "Castles", и почти всем, на чем была надпись "Star Trek" от Interplay, за исключением пинболла.

Вместе с Dave'ом Hendee, я составляю канадскую диаспору в команде Fallout. И когда я увидел ту часть вступления, где "Канада подверглась аннексии", я ухмыльнулся и сказал "ага, щас", как и подобает патристичному фанату Fallout из Канады. Между тем, я вынашиваю планы рассказать настоящую историю событий в Канаде и написать историю Догмита.

2. Как кто-то вроде ВАС стал работать над Fallout?

Меня попросил Tim Cain, а у меня было свободное время после того, как провалилась очередная вариация на тему Stonekeep II, и до начала работы над Starfleet Academy, так что я присоединился к команде и сделал несколько локаций, а также помогал по мелочам в меру сил. К тому времени проект уже далеко продвинулся, но я делал, что мог. Я не был важным членом команды, но горжусь, что принимал в этом участие.

3. Да, да, а что вы делали для Fallout?

Я работал над частью Хаба (Джейк, Локсли, Игуана Боб), наземной частью Собора, и написал часть сообщений при попадании в духе "ой, больно". Еще я придумал перк «Таинственный Незнакомец». В теории это была хорошая идея, но хотелось бы, чтобы в игре этот перк был полезнее.

4. Ваша любимая вещь, локация или предмет, из тех, над которыми вы работали в Fallout?

Сюжетная ветка с шантажом Игуаны Боба. Chris Taylor еще раньше придумал, чтобы Игуана Боб покупал человечину, а когда до Боба добрался я, то подумал: "что если, вместо того, чтобы разоблачать его, вы могли бы его шантажировать?" Я никогда не встречал раньше RPG, позволявшей делать что-то в этом духе, так что мы с создателями скриптов это осуществили. К сожалению, когда я прекратил работать над Fallout, эта сюжетная ветка отпала, потому что игрок *должен* был иметь возможность сдать его полиции, но Dave Hendee (который делал полицию Хаба) был *очень* занят в то время. Знаете пословицу про то, что поздно осушать болота, когда вокруг очень много аллигаторов, ну так в конце разработки любой компьютерной игры эти аллигаторы вырастают до динозавров, так что я не виню Dave'a за то, что не все квесты были доделаны. Хотя было бы неплохо поправить это в патче.

5. Ваша самая *нелюбимая* вещь, локация или предмет, из тех, над которыми вы работали в Fallout?

Мне никогда не нравился Локсли. Он был слишком жеманным. Вообще закос под Робина Гуда показался мне избитым, так что, думаю, он один из самых незапоминающихся NPC в обеих играх.

6. Вы хотели поделиться какими-нибудь секретами или чем-то, что осталось за кадром?

Ну, например, доктор Ву, не лезущий ни в какие рамки в своем непотребстве врач в Соборе. Я всегда ограничивал себя самоцензурой при написании чего-то до Fallout'a, но постыдный сеттинг поразил меня атмосферой, *требовавшей* большого количества грязи и непристойности с жестокостью и черным юмором, так что я с удовольствием обеспечил игре рейтинг "только для взрослых" и сделал Ву воплощением непристойности. Врачи – это персонажи, которых обычно не трогают даже убежденные убийцы, и мне было интересно посмотреть, сколько игроков пожертвуют возможностью лечения и пристрелят Ву просто за то, какой он подонок.

Tim Cain *ненавидел* Ву; он думал, что Ву зашел слишком далеко ("у этого парня башка есть?"), и попросил меня смягчить его. Я это сделал и передал исправленную версию Leonard'у. Тем не менее, в процессе разработки исправленный Ву где-то затерялся, потому что в игре мы видим оригинального, неочищенного, не стесненного ничем Ву.

Я почти жалею, что не поработал над Собором побольше, но я старался не вводить там побочных квестов, так как я считал тогда, что на этой стадии игрок будет стремиться к окончанию игры, и любые квесты в этот момент будут его скорее раздражать, чем приносить пользу. Иногда стоит притормозить игрока, а иногда приходится предоставить ему свободу. Так что Собор сделан скорее для красоты. Я постарался придумать нескольких NPC, которые не вызывали бы презрения; мне казалось, было бы интереснее, если бы культ привлек не только глупцов и злодеев. Таким образом, они бы лучше контрастировали с людьми вроде Морфея (диалог которого был написан еще до моего появления в команде), который *был* приспособленческим дерьмом.

7. Было что-то, сделанное вами, что не вошло в игру?

Secret of Vulcan Fury? Ууупс, не то интервью. Почему никто из этих ублюдков из Star Trek никогда не хочет поговорить со мной?

Tim Cain просил меня написать вступление к игре, так что я написал несвязный текст, где какой-то полувменяемый парень разглагольствовал о своих предках и ругался на тему того, что произошло с миром – как бы жилось в мире, где у браминов была только одна голова. То, что в результате вошло в игру, было *гораздо* лучше ("War Never Changes"), но Tim хотел приткнуть куда-то в игру какого-нибудь пьяницу в баре, который выдал бы оригинальный диалог. Этого, правда, так и не сделали, и диалог давно потеряли.

8. Какие-нибудь личные воспоминания о процессе разработки?

У меня остались тяжелые воспоминания о том, как Tim Cain пытал меня шоколадным печеньем, ведь я диабетик. (Я все равно съел несколько. Печеньки, ням...)

Потом еще был случай, когда я испортил форматирование в большом разделе диалогов и Tim серьезно взбесился... нет, не хочу этого вспоминать...

Во мне есть кое-что от писателя, и, когда я писал тексты для Культистов в Соборе, то пугал некоторых коллег тем, что вошел в положение персонажей и рассказывал людям, насколько разумен был Повелитель и его мечта. И что Fallout вовсе не героическая история, а трагедия о падении Повелителя, которого жестоко убили люди, которым он всего лишь старался помочь, но которые оказались (всхлип) слишком упрямы, чтобы принять перемены. Никто не разделил мою трактовку. (Само по себе это уже трагедия).

Еще была история с T. Ray'ем, официантами и стаканами в клубе "33", куда мы пошли отмечать сдачу Fallout. Но Mark Harrison, наверное, убьет меня уже за то, что я упомянул этот случай, так что мне лучше заткнуться сейчас.

9. Если бы вы могли заполучить один предмет из инвентаря в Fallout, что бы вы выбрали?

Не знаю насчет предметов из инвентаря (может быть, G.E.C.K.), но я бы с удовольствием завел маленькую собачку, у которой хватило бы духу укусить Когтя Смерти за ногу по команде, и которая бы не стреляла мне в спину ("привет, Ян!").

10. Чем занимаетесь сейчас? Какие у вас мечты и надежды на будущее?

Я делаю компьютерные игры и пишу настольные RPG. Похоже, следующей весной выйдет мое дополнение для системы d20 для Green Ronin, а следующим летом выйдет сеттинг Champions от Hero Games. Пожалуйста, купите оба. Сделайте меня богатым и счастливым.

Что до мечты, мне действительно стоит оторвать задницу от дивана и хотя бы попытаться написать роман.

11. На какой вопрос о Fallout, которого не было в этом списке, вы бы хотели ответить?

"Насколько хороши Tim Cain и Chris Taylor?" Думаю, это очевидно, они просто потрясающие люди. Они сделали игру и имели смелость проводить эксперименты – в области сюжета и игровой механики – об успешности которых я боялся и помыслить. Это огромное достижение.

12. Если бы вы могли загадать одно желание, которое бы обязательно исполнилось, то что бы это было?

Я бы не знал, с чего начать.

13. Есть ли что-то, что вы всегда хотели сказать в интервью и не имели такой возможности?

Интервью? Люди, правда, хотят поговорить со мной? Ух, ты.

НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ

Вот немного вопросов и ответов. Если на ваш вопрос нет ответа, значит, сейчас он рассматривается, так что хватит ныть, ты, плаксивый жопошник.

ВЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО НЕКРОПОЛИС – ЭТО БЕЙКЕРСФИЛД?

Theodor задал вопросы по географии:

Я довольно давно играл в Fallout, но, надеюсь, я правильно помню.

1. Предполагается, что Некрополис – это Бейкерсфилд. Но Бейкерсфилд расположен к северо-северо-западу от Лос-Анджелеса. На карте Fallout'a это был бы примерно 3 квадрат к югу от Братства. Единственное реальное место, соответствующее Некрополису на карте – это городок Бейкер на озере Сода.
2. Киллиан четко говорит, что Некрополис к югу от Джанктауна, а Хаб к юго-западу. Очевидно, Некрополис должен был быть по пути в Бониярд.
3. То ли Ян, то ли певец в Skumpitt объясняет вам, как найти дорогу, относительно береговой линии. Его объяснения совершенно не соответствуют карте, и, по его словам, Хаб должен быть гораздо ближе к берегу, чем сейчас.

Мое заключение: диалоги писались задолго до создания карты, и никогда не менялись впоследствии; трудности с перемещением по разной местности изначально должны были играть гораздо более важную роль в игре, отсюда и сложность путешествия вдоль берега.

Да, похоже, что я единственный, кто это вообще заметил.

Думаю, что локации могли быть передвинуты позднее, чтобы лучше рассредоточить их по карте. Предполагается, что Некрополис – это Бейкерсфилд, но я еще уточню у Chris'a Taylor'a.

Кстати, Вы не единственный, кто это заметил. Смертоносный **DJ Slamák** тоже обнаружил это (возможно, он прочитал об этом в вашем сообщении на форуме BIS, если вы – Bertcom):

DJ говорит: Есть одно противоречие, о котором мне хотелось бы узнать. В Fallout 1 голодиск Vault-Тес “Расположение Убежищ” говорит о трех Убежищах: номер 12, 13 и 15. Убежище 12, предположительно, расположено под городом Бейкерсфилд. Убежище Повелителя в ЛА – точно не оно, и единственный “кандидат” – Убежище в Некрополисе. Руины Некрополиса, к тому же, довольно обширны на карте мира. Таким образом, принимаем Некрополис=Бейкерсфилд.

Между тем, как заметил один из пользователей с форума BIS (*Ped: Возможно, это был ты, Theodor*), в то время, как Некрополис расположен к северо-востоку от Лос-Анджелеса, реальный город Бейкерсфилд находится недалеко к юго-западу от бункера Братства Стали (который является не Убежищем, а военным бункером, как следует из журнала капитана Максона). Положению Некрополиса примерно соответствует городок Бэрстоу.

Поэтому я хотел бы спросить, правда ли, что Некрополис – это Бейкерсфилд? И если да, то почему его передвинули? С другой стороны, почему Убежище 12 остается “за кадром”, и, в то же время, мы можем видеть два других Убежища, не упомянутых в брошюре?

Еще, если вы продолжите игру в F2 после уничтожения Анклава, торговец оружием в Нью-Рено предложит вам “специальные цены”, которые, на самом деле, повышаются в десять раз или больше и повышаются каждый раз, когда вы к нему обращаетесь, а если попросить его модифицировать оружие, он вас атакует. Выглядит странновато для бага, может, это какая-то шутка?

Наверное, это баг. Знаю, знаю, большой сюрприз.

ИСПРАВЛЕНИЯ БРАТСТВА СТАЛИ

Sebastian Rushworth (автор руководства по Братству Стали для ролевой системы Fallout PnP, между прочим – см. <http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>) прокомментировал мое описание Братства Стали из Библии #6 (спасибо, Sebastian).

Спасибо за последнюю часть Библии Fallout, мне очень понравилось. Просто хотел бы указать вам на некоторые ошибки в разделе о БС. Я приведу их в том порядке, в котором они шли у вас (Если я что-то неправильно понял, не стесняйтесь меня поправить :))

1. Базы Братства (пункт 4). Аванпосты в Fallout 2 – не полноценные базы Братства, они используются исключительно для сбора информации об Анклаве (Поэтому на каждом аванпосте поставлен только один брат), и, как мне кажется, Избранному об этом рассказывает представитель Братства в Сан-Франциско. Насколько я понимаю, Братство по-прежнему сконцентрировано вокруг бункера в Лост Хиллс даже в Fallout 2.

2. Паладины (пункт 5). Звание Паладина не связано с возрастом. Паладины – это отборные солдаты Братства, и отличаются от Рыцарей так же сильно, как и Писари. В Fallout 1, когда вы разговариваете с одним из Братьев в бункере, он говорит, что Писари разрабатывают технологии, Рыцари осуществляют их «в металле», а Паладины их используют.

3. Старейшины (пункт 5). Старейшина – это не статус, получаемый автоматически по выслуге лет, так как одновременно может быть только 4 старейшины (и один верховный старейшина) (Fallout 1). По этой причине старейшин должны как-то выбирать, хотя как – не объясняется. Только старость не гарантирует получения должности старейшины.

4. Вы правы, сквайры – изобретение Fallout Tactics.

Между прочим, я не думаю, что Братство действительно ненавидит мутантов просто на основании того, что это мутанты (в конце концов, они самые просвещенные люди в Пустошах). Думаю, причина скорее в том, что мутанты старались уничтожить человечество.

Еще раз спасибо, Sebastien. Мои неточности в тексте БС:

Базы Братства: Понял – я не имел в виду, что эти аванпосты были полноценными базами. Укрепления и бункеры, что я упоминал, расположены где-то еще.

Паладины и Старейшины: Ну, я не нашел ничего определенного об этом, так что спросил у Dave'a Hendee, который делал БС:

1. “Выбираются” ли Старейшины совета БС, или они – просто паладины, достигшие пенсионного возраста?

Dave отвечает: Выбираются или назначаются другими Старейшинами, не помню, что именно, но не думаю, что об этом где-то упоминалось, так что можно ответить как угодно, не боясь, что игроки обнаружат несоответствие с игрой.

Sebastien – я считаю, что они – паладины, выбранные в совет, но в правление Максона они обычно получали повышение с возрастом. Вы правы – ограниченное число членов совета мешает стать старейшиной только из-за возраста, хотя можно возразить, что члены БС обычно не доживают до “старости”.

2. Когда вы первый раз говорите с "Jerry the Mouth", он спрашивает, кто вы: Посвященный в Рыцари или в Писари, но не в Паладины. Чтобы стать Паладином, необходимо быть Рыцарем?

Dave отвечает: Да, только будучи Рыцарем, вы можете стать Паладином. Становление паладином – особое событие.

Я думаю на этот счет, что Братство желает, чтобы, прежде, чем вы станете Паладином, вы знали об обслуживании своего оборудования все – от «А» до «Я». Это вписывается в их культ технологии. Рыцари все же участвуют в боях и даже ходят в дозоры.

Неприятие мутантов: Их нелюбовь к мутантам в основном связана с расположением БС на карте мира Fallout (Лост Хиллс очень близко к Военной Базе, которая породила кучу мутантов, а не только супер-мутантов Повелителя) и их армейской психологией (если вы заперты в бункере на 80 с лишним лет, вам необходим враг, на котором сосредотачивается внимание, иначе все переделается между собой). Этому способствует то, что большинство мутантов мерзко выглядят и являются (в основном) кровожадными гнусными тварями.

Мертвяки – другое дело. Знакомство БС с мертвяками (во времена F2) было недолгим, но неприятным – БС трудно уважать беспорядочное сборище истощенных мародеров, которые склонны разбирать или извращать до неузнаваемости достижения старой технологии. Раздражение БС усилилось, когда начались разнообразные операции по спасению имущества в Свечении (месте, очень заботящем БС из-за погибших товарищей, и в качестве источника довоенных технологий), проводимые в первую очередь именно мертвяками. Большинство членов БС считают мертвяков грязными падальщиками.

...И КОНЬ, НА КОТОРОМ ТЫ ВЪЕХАЛ

Sean P задал несколько вопросов.

У меня есть вопросы насчет вселенной Fallout, которые имеют мало отношения к самим играм, но, тем не менее, пробудили мое любопытство. Можете на них не отвечать.

1) Пережили ли лошади (в любом виде) Великую Войну в области Калифорнии? Вряд ли, предполагаю, что, если бы они выжили, то заменили бы машины и стали основным средством транспорта.

Нет. Выжило несколько мулов (бедный мул, убитый рейдерами в F1), но и они долго не протянули. К тому же, по-моему, тот мул был недоразумением.

2) Учитывая, что лошади не выжили, можно ли одомашнить кентавров? Думается, что выжившие люди попытаются использовать мутировавших животных с их увеличенными размерами для перевозки грузов, ведь очевидна нехватка машин и дорог.

Думаю, кентавры слишком свирепы для одомашнивания. Я имею в виду, что они помесь человека и собаки (по меньшей мере) и не очень довольны тем, как они были, эээ, смешаны.

Вообще-то, можно было бы создать разнообразные сюжеты в стиле *Day of the Dead* о том, как кто-то пытается приручить кентавра, но менее... успешно... чем доктор Франкенштейн в *Day of the Dead*.

3) Вопрос больше по движку игры, чем по атмосфере. Как именно АС определяет вероятность попадания врага? Сейчас я играю и пытаюсь сделать персонажа, ужасно мощного в бою без применения оружия (забавно, рукопашный бой, кажется, эффективнее оружия ближнего боя). Теперь, представим, что мой персонаж (назовем его Lil' Jesus) встречает солдата Анклава и начинает бой.

У Lil' Jesus'a 51 АС, но у солдата Анклава по умолчанию 160% шанс попасть по нему плазмой. Будет ли вероятность попадания Анклавца определяться так:

а) Солдат Анклава имеет вероятность попадания по Lil' Jesus'у 160%, которая округляется до 95%. Эти 95% далее уменьшаются на 51%, так что он будет попадать в 44% случаев.

или

б) Солдат Анклава имеет вероятность попадания 160%, которая уменьшается на 51%, а потом вероятность попадания Анклавца "понижается" до 95%.

Правильный ответ – б, как я понимаю. Прокачка навыков больше 100 предназначена для того, чтобы компенсировать штрафы за расстояние, освещенность и высокий АС противника.

Если верно второе, то где можно заказать приличные похороны для поклонников ближнего боя в Fallout?

В Реддинге.

4) Это относится к третьему вопросу, но не планировалось ли больше оружия ближнего боя или еще перков для ближнего боя?

Ну, Fallout 1 и 2 уже сделаны, так что нет. Если бы мы когда-нибудь сделали продолжение, то не знаю. Возможно.

5) Насчет NPC-соратников. Планировалось ли лучше проработать характеры персонажей? Я заметил, что «ранние» члены команды (Вик и Сулик) проработаны лучше, чем «поздние» (Кэссиди, Маркус) и т.д.

Нет. В целом, в игру вошло то, что и планировалось. Лично я не хотел ничего больше делать с Кэссиди, потому что иногда можно испортить персонаж, если слишком глубоко его прорабатывать (Мирон).

6) Наконец, позволяет ли движок NPC получать перки или особые способности? Я всегда надеялся, что Сулик может получить что-то вроде Уклонения в Рукопашной, или, что Маркус может найти металлическую броню Лейтенанта с Военной Базы Мариписа (Отправиться на вышку Анклава голым для него слишком круто).

Думаю, это было бы здорово. Движок игры этого не запрещает, но мы просто не стали этого делать.

ЕНОТЫ

Вот концепт-арт Енотов из Burrows из прошлого обновления. Да, и старая ханская броня из покрышек. Rharr!



ПРОСТО ПУСТЫНЯ

Spawn_NER хочет знать, откуда взялись все эти пустыни.

Привет. Меня донимает один вопрос... Fallout 2 - это "GURPS post nuclear adventure", но после ядерной войны должна быть ядерная зима, станет очень холодно... а в Fallout везде пустыня.

Вообще-то, судя по обратной связи, не думаю, что в мире Fallout была ядерная зима. Это часть жанра — мили и мили выжженной земли, населенной многочисленными кровожадными мутантами.

ПОЧЕМУ МИР FALLOUT ТАК СТРАННО ВЫГЛЯДИТ?

У Rob замечание:

Во-первых, я думаю, что у вас отличный сайт. Я действительно люблю Fallout и пишу, чтобы выяснить, когда случилась война, и почему машины и постройки выглядят так странно? Я так понимаю, что война должна была произойти в будущем, но почему тогда люди одеты и ведут себя, как в 50-ых?

Эй, Rob — основной мотив игр Fallout — то, что мир 2077 года (к моменту, когда упали бомбы) имел ретро-стиль 50-ых, — вроде как “каким люди 50-х представляли будущее (и постапокалиптическое будущее)”. Этот мотив диктует “облик” и сами законы мира (в стиле Torg, если

вы играли в *Torg*) – так что, в любом случае, получаем гигантских радиоактивных монстров, псевдонауку с лазерами, бластерами, вакуумными лампами, большими дорогими машинами с крыльями-плавниками, архитектурой в стиле арт-деканса, роботами с мозгами в куполах на их головах, множество компьютеров, работающих на катушках с лентой и общей атмосферой “ядерной угрозы”, что объясняет художественный стиль интерфейса.

Вот так вот.

БЕЗУМИЕ С 13 ПО 31

Pawel/Paul Kranzberg прислал мне 31 вопрос, из которых я выбрал 8:

Как и Вы, я получаю деньги за работу над *Fallout* :) Я перевел около 70% текста F1 для издающей его в Польше компании – ну, Вы знаете, это такая часть России, где местные жители используют в русском языке латинские, а не кириллические буквы (можете сослаться на меня, если столкнетесь с одним из этих польских идио... я хотел сказать «патриотов» - я немец и мое мнение является точкой зрения стороннего наблюдателя). Я знаю игру довольно хорошо, но у меня по-прежнему осталось несколько вопросов.

1. Я думаю, что этот вопрос скорее риторический, но когда вы создавали *Fallout*, не черпали ли вы вдохновение из классных обучающих мультиков 50-ых годов, таких как 'Duck and Cover', 'Survival Under Atomic Attack', 'Atomic Alert', и, разумеется, 'About Fallout' (доступные для скачивания на

<http://webdev.archive.org/movies/prelinger.php>)?

2. Можно ли в F1 играть в рулетку или кости?

3. Было ли Убежище 13 расположено под горой Whitney?

4. Где расположено Убежище 69?

5. Эти «голо-что-то там» – все же «диски» или «пленки»? Они выглядят как пленки...

6. Находится ли *Fallout* в одной вселенной/временной линии с *Wasteland* (о чем свидетельствует присутствие Тайко)? Если да, то почему руины к юго-востоку от Убежища 15, которые расположены там, где был Лас-Вегас, покинуты?

16. Почему доктор Ву из Собора так много ругается?

29. Если Некрополис – это Бейкерсфилд, то почему он расположен к северо-востоку от ЛА, а не к северо-западу? Разве вы, янки, не знаете, что в реальной жизни на том месте, где находится Некрополис, есть только такие городишки как Бейкер и Круцero, а настоящий Бейкерсфилд расположен около Лост Хиллс (Цитадели Братства)?

Я попытаюсь ответить на остальные вопросы в будущем, а вот то, что получилось узнать быстро:

1. Как я понимаю, атмосфера игры была в значительной мере навеяна обучающими фильмами.

2. Мне так не кажется, но я не слишком-то много играл в азартные игры в F1, поэтому могу ошибаться. Я знаю, что Chris Holland, один из программистов F2, любил кости и рулетку, поэтому он написал скрипт для игровых столов, который можно увидеть в игре.

3. Не знаю. Я так не думаю – но спрошу у создателей. I don't know. Если разработчики F1 читают это и знают ответ, то пусть пришлют его мне.

4. Никогда не скажу. :) Если быть честным, то, вероятнее всего, ответа на этот вопрос никогда не будет – если только это Убежище не появится в одной из следующих частей серии.

5. По словам Ври, это «высокоплотные считываемые лазером устройства для хранения данных на основе кристаллов. Каждое вмещает свыше 4000 гигабайт информации». Я предпочитаю думать о них как о пленках, но не знаю, можно ли считывать пленку при помощи лазера. В Fallout 1 их называют и пленками, и дисками (а минимум однажды – «голодискowymi пленками»), и все они используют одно и то же изображение, поэтому я остановлюсь на пленках – это больше соответствует духу 50-ых.

6. Нет. Если бы они располагались в одной вселенной или временной линии, то мы сделали бы Wasteland 2.

16. См. интервью со Scott`ом Bennie ранее в этом обновлении. В нем содержится ответ на ваш вопрос об этом гнусном докторе By!

29. Во всяком случае, некоторые из нас знают об этом. Ищите ответ на этот вопрос где-то в этом восхитительном обновлении. Послушайте, этот вопрос уже начинает мне надоедать.

ЧТО ЗА ТОЛСТАЯ АВТОЗАДНИЦА?

Petruschka спросил, почему машину в Fallout 2 планировалось снабдить огромной задницей:



Заметка: Это один из старых скриншотов, на нем присутствует тот самый топливный бак.

Matt Norton, главный дизайнер Fallout 2, сказал следующее:

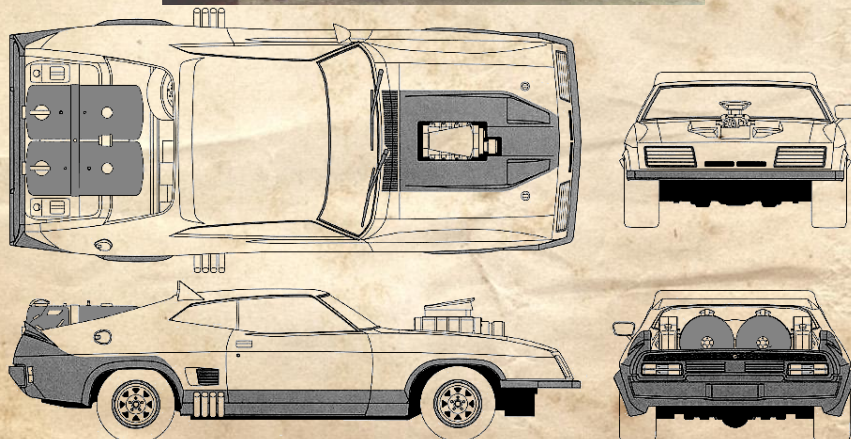
Изначально машина должна была работать на ядерном, термоядерном или каком-то подобном источнике энергии (таком, при наличии которого не нужно беспокоиться о том, что кончится бензин), и эти большие баки сзади должны были изображать этот «реактор», установленный в Chevy образца 57-го года.

Тогда мы еще наивно думали, что машину можно будет совершенствовать, улучшая ее скорость, броню и вооружение, что она будет более важной частью геймплея — но движок и программисты заставили нас отказаться от идеи движущейся техники (это было безумием, я знаю ;)), поэтому мы оставили все «за кадром». Источник энергии был заменен на более приземленный движок объемом 22 кубических фута (больше, чем у любой существующей машины этого класса!).

Проще говоря, энергоустановка Highwayman'a была уменьшена до соответствия стандартам, принятым в штате Калифорния. Зачастую, концепт-кар очень отличается от того, что уходит на конвейер ;)

Потом **Petruschka** нашел альтернативный ответ на свой собственный вопрос:

Спасибо за ответ. Я просто хотел до конца разобраться, почему на машине были установлены эти «ракетоносители». Наш читатель Jay Kowalski обнаружил, что на некоторых изображениях машины **Interceptor** (машины «Безумного Макса» (Mad Max)) есть такие же топливные баки:



Так что, то, что их убрали из Fallout, может быть связано с юридическими проблемами... или же просто с тем, что игроку требовался багажник для хранения вещей.

Вот так вот... или близко к этому - **petruschka**



ЧЕРТ ПОБЕРИ, ЧТО ЭТО ЗА ПРЕДМЕТЫ?

DJ Slamák прислал несколько вопросов:

Не знаете ли Вы что-нибудь о следующих предметах из Fallout?

- Рука Танглера (Tangler's Hand) (FO1, предмет номер 114)
- Переключатель полей (Field Switch) (FO1, предмет номер 222)
- Клевый предмет Смита (Smith's Cool Item) (FO2, предмет номер 264)
- Кубок Отличия (Trophy of Recognition) (FO2, предмет номер 275)

Спасибо.

Выше изображены те самые предметы.

Там нет **клевого предмета Смита (Smith's Cool Item)**, так как он представляет собой всего лишь синий квадрат.

Вот что сказал **Tim Cain** о руке Танглера (Tangler's Hand) и переключателе полей (Field Switch):

«Я практически абсолютно уверен, что оба эти предмета были частью удаленных квестов. Рука Танглера должна была стать доказательством того, что вы убили кого-то (хм, вероятно Танглера), мне кажется, что это было в Адитуме, который был сильно модифицирован в конце FO. По поводу переключателя поля уверенности меньше, но я помню, что мы много спорили о том, как разрешить игроку выключать силовые поля на Военной Базе, поэтому есть вероятность, что он должен был использоваться для этого, а когда было найдено вошедшее в игру решение, о нем забыли».

Мистер Taylor может помнить это лучше, чем я.

Tim."

Chris Taylor сказал о руке Танглера и переключателе полей следующее:

"Похоже, что Tim прав.

Chris"

Что до меня, то я (Chris A) – единственный, кто знает, что такое «клевый предмет Смита». Во время работ над Городом-Убежищем Feargus определил, что результатом помощи фермеру Смиту в Пригороде Города-Убежища будет получение персонажем игрока некоего «клевого предмета». Природа этого предмета никогда не оговаривалась, поэтому мы просто сделали предмет-«пустышку», чтобы проверить, что квест работает. В конце разработки, когда создание новых изображений казалось очень плохой идеей, мы поменяли «клевый предмет Смита» на Desert Eagle, но оставили его в списке предметов.

Никто не знает, что такое **Trophy of Recognition**, хотя я могу предположить, что это чья-то шутка над Dave`ом Hendee.

ВОПРОСЫ ИЗ РУМЫНИИ!

Пусть этот парень представит себя сам:

Привет. Меня зовут Butnariu Catalin, я – большой фанат Fallout из Румынии. У меня есть вопрос по Fallout 2: в Арройо, в локации, где нужно найти пса, есть большой камень, при осмотре которого сообщается, что он имеет неестественное происхождение. Я пытался взорвать его динамитом, но это не помогло. Я не нашел никакой информации по этому поводу и в прохождении. Для чего он нужен?

Опасность использования изображений из Fallout 1 заключается в том, что иногда описание предмета или декорации ссылается на обстоятельства, в которых они использовались в прошлом. Я думаю, что этот завал в прошлом использовался в начале пещер радскорпионов в Fallout 1. Подобные ситуации возникают и в других моментах F2.

ВОПРОСЫ ИЗ ЧЕШСКОЙ РЕСПУБЛИКИ!

Petruschka стал союзником сил тьмы и послал следующие вопросы (он просит прощения за свой английский – я не думаю, что он понимает это, но его письма намного грамотнее многих других, приходящих мне на почтовый ящик).

Я – редактор одного из крупнейших сайтов по Fallout в Чешской Республике

<http://madbrahmin.bonusweb.cz> (что означает – не такого уж большого, если Вы осведомлены о размере моей страны... ЕСЛИ Вы вообще знаете об ее существовании). Еще раз напомним – я просил у Вас благословения на перевод Библии (это адски сложная, но интересная работа) несколько месяцев назад.

Один из наших читателей - Jay Kowalski – покопался в файлах Fallout 2 и обнаружил следующие интересные:

1. В `ldata\party.txt` и `ltext\english\game\MISC.MSG` есть запись о 25 членах партии, включая Марию (старую версию Мирии?), парня по имени МакРэй (Кэссиди?), Дока (Док) (?), Цыпленок (Chicken) (?), Карла (эту старую развалину из Дэна?) и даже Багажник Автомобиля (он то тут к чему?) Вопрос таков: это неиспользованные в игре члены партии или просто более старые alter ego существующих NPC-союзников?

1. Мария: не уверен. Она может быть более старой версией Мирии, как мне кажется.

МакРэй – это бывший Кэссиди. (См. Ответы на другие аналогичные вопросы где-то в этом восхитительном обновлении!)

Док: не знаю.

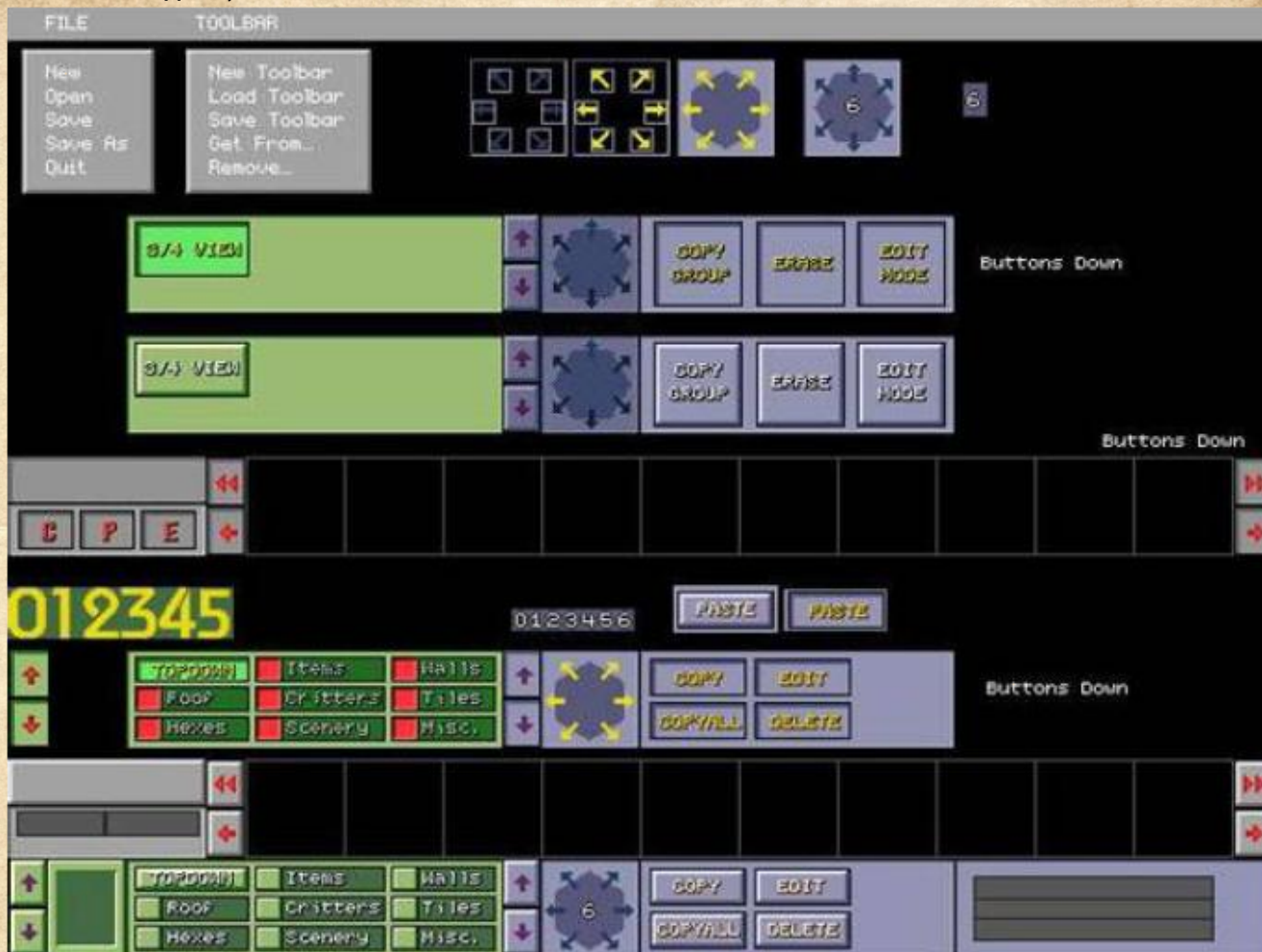
Цыпленок: Цыпленок должен был быть NPC, который высиживал бы «пасхальное яйцо» (easter egg).

Карл: я не знаю.

Багажник: я не знаю. Вероятно, он был выполнен в виде NPC для того, чтобы он мог сопровождать игрока, и имел собственный инвентарь, но я не уверен в этом.

2. Другая загадка – что означает эта картинка (*mapper2.lbm*) из файла *ldata*:

Она похожа на изображение давно забытой утилиты для редактирования игры. Скажем... возможно ли выпустить эту красавицу в свет, для свободного использования? ОК – возможно, это наивный вопрос, но надежда умирает последней, как Вы знаете...



Я спросил одного из наших программистов, Chris`a Jones`a, и он сказал:

Chris Jones: #2 – это изображения, которые использовались редактором для создания интерфейса. Все они хранились в одном файле *.lbm* вроде этого, а координаты каждой части были записаны в исходники редактора карт.

Крис работает над выпуском редактора в свет в одиночку. Он делает это в свободное время, поэтому присылайте ему деньги, если это вас не затруднит.

3. Еще один: эти названия видео взяты из файла *naming.txt*, но их нет в *master.dat*:

timeout.mve – содержит эту картинку:



THE END

Это тот «ролик», который появляется, если «прожить» в игре большое число лет (13, как мне кажется). Такое ограничение пришлось ввести из-за программных ограничений.

***adestroy.mve* – Разрушенное Арройо с умирающим Хакунином?**

Название говорит само за себя – ничего особенного...

***car.mve* – Первая поездка на машине?**

Мы хотели сделать ролик, который демонстрировался бы при первой поездке на машине. Вррум. Вррум.

Этот ролик был создан, но показался нам настолько отстойным, что мы вырезали его, что подтверждает **Scott Everts**.

Насколько я помню “*car.mve*” было фактически сделано, но оказалось так плохо, что мы выбросили его.

***cartucci.mve* – Сделка семьи Картуцци с Анклавом?**

Это ролик, в котором изображался вертибёрд, а Сальваторе встречались с Анклавом. Картуцци – это придуманное Tim`ом Cain`ом старое имя Сальваторе, как мне кажется. Мы решили, что обойдемся не «мультиком», а роликом на движке игры.

***dethclaw.mve* – Изображение лидера Когтей Смерти?**

В изначальном дизайне мы хотели показать босса Когтей Смерти из Убежища 13, но не стали это реализовывать.

***enclave.mve* – Пленники Анклава бегут на танкер?**

Название говорит само за себя – мы просто не стали его делать.

4. И последний вопрос – почему база Хабологистов в некоторых файлах называется базой Элронологистов? Я не знаю – возможно, это какая-то понятная только американцам шутка, вероятно, стоит разъяснить, что к чему, жителям других частей света? Я знаю, что Хабологисты = Сайентологи (ОК-ОК – в целях политкорректности – Хабологисты ≠ Сайентологи... конечно нет... о, где же свободный дух хиппующих США :) Итак, кто такие Элронологисты?

Вы можете думать, что «Элронологисты» было изначальным именем Хабологистов, но любая связь между этими группами случайна.

ЭТИ ГЛУПЫЕ КАРТУЦЫ!

Neli пишет:

Я нашел в одном из .txt-файлов, расположенных в файле master.dat, строку «Сделка семьи Картуцци с Анклавом», что она означает? Я думаю, что это должен быть видеоролик, но он был вырезан из игры.

Картуцци – это старое имя Сальваторе из Нью-Рено. В игре должен был быть мультик об их сделке с Анклавом (это упоминается выше в «Вопросах из Чешской Республики»).

А ТЕПЕРЬ... MARIANO

Mariano пишет:

1. Возможно, мой компьютер глючит (хотя я так не думаю), но во дворце Ши я вхожу в северную лабораторию и «использую» компьютер, после чего мне пишут, что я очень удачлив и дают только одну опцию диалога – «далее» – когда я щелкаю на нее, меня просто выбрасывает из диалога. Что должно происходить на самом деле? Что на самом деле можно сделать с компьютерами Ши?

Если я правильно помню, то, если ваша Удача достаточно высока (8 или выше, как мне кажется), то есть шанс угадать пароль. Это зависит от компьютера, который вы используете (По-моему, это проверяется в компьютере биологии и компьютере физики).

2. Парень, который говорил, что компьютер в Армейском Подразделении Сьерра (на 2-ом уровне) не выключает силовые поля, был прав – он выключает шоковые пластины (ненавижу).

Понял.

3. У меня проявился отвратительный баг – Линетт не дает мне голодиск для Вестина, и, даже когда я превратил один из предметов своего инвентаря трейнером, Вестин не может у меня его взять (нет соответствующего варианта диалога) – что мне делать? (Я играю без CD, так как произвел вариант «огромной» установки?) Я действительно хочу завершить этот квест, чтобы увидеть, могут ли Гeko и Город-Убежище выжить (Я думаю, что это самый большой скрытый квест игры).

3. Ты уверен, что это баг? Чтобы выполнить квест, недостаточно просто получить предмет, так как игра проверяет некоторые контрольные значения. Для его выполнения нужно:

а. Найти и победить рейдеров.

б. Найти книгу учета в сейфе рейдеров. Здесь есть хитрость – книга учета сама по себе означает только то, что Бишоп нанял рейдеров, но не дает представления о том, «зачем».

с. Открыть сейф Бишоп на верхнем этаже Shark Club и взять оттуда голодиск, после чего отнести его Линетт.

д. Когда она получит все эти предметы (их можно предъявлять ей по очереди, не обязательно одновременно), спросите ее, что вы еще можете сделать, и она попросит отнести Вестину голодиск.

Когда я играл в последний раз, я перебил рейдеров, нашел книгу учета, получил голодиск из сейфа Бишоп и предъявил Линетт обе находки одновременно – и все сработало, как и должно. Поэтому опиши поподробнее последовательность своих действий. Простого взлома инвентаря недостаточно, так как в игру встроена система проверки контрольных значений, определяющая, на каком этапе выполнения находится тот или иной квест.

4. Есть ли в игре перки, которые трудно приобрести? Например, «Вакцинация Города-Убежища» была действительно хорошо спрятана – я нашел ее случайно, когда мне посчастливилось быть отравленным укусом радскорпиона.

«Вакцинация Города-Убежища» - один из них, еще есть «Копатель навоза» в Броукен Хиллс, «Снятие шкур с гекко» в Клэмаде, «Медицинская подготовка Города-Убежища» в Городе-Убежище (ну, должно же в игре быть что-то хорошее для докторов). Если вы хотите, вы можете оставить сообщение на форумах www.blackisle.com, и я гарантирую, что в течение часа кто-нибудь даст вам подробный ответ, содержащий описание методов получения каждого из них.

Еще один перк: Если я правильно помню (к сожалению, мой файл диалога с доктором Троем поврежден), когда вы становитесь Капитаном Охраны, у вас появляется возможность отвести Маркуса к Авто-Доку в Городе-Убежище.

Когда вы сделаете это:

Доктор Трой: «О Боже, тело Вашего друга-мутанта напичкано пулями и дробью! Удивительно, что у него не произошло заражения. Мне удалось извлечь их все. Вот они».

...и он дает вам кучу патронов.

5. Я пробую играть злым персонажем. Можно ли объединиться с рейдерами?

Нет, хотя объединиться с Бишопом возможно.

Почему в игре нет тараканов? С самого рассвета мира они являются наиболее способными к выживанию существами.

Мы не сделали тараканов. Я не знаю, почему. Возможно, не хватило времени.

Вопрос личного характера, – какие перки Вы любите больше всего?

Я влюблен в перк «Эмпатия», хотя он не используется на каждом шагу. Я хотел бы, чтобы в игре было больше перков подобного рода, но «Эмпатия» была болью в заднице с точки зрения ее включения в игру.

FEV – ВОТ ОТВЕТ

Вопрос Peter Hopkins:

Я читал пятое обновление Библии, и нашел некоторое несоответствие в присутствующих в ней сведениях... В одном из ответов Вы написали, что, произойдет ли повышение или понижение интеллекта под воздействием FEV, определяется случайным образом. Однако, насколько мне известно, FEV увеличивает размер ВСЕХ клеток, удваивая число содержащегося в них генетического материала. В этом случае увеличение размера мозга (если до воздействия это был здоровый мозг) и соответствующее увеличение интеллекта должны наблюдаться у всех супер-мутантов. Другая теория заключается в том, что, в то время, как масса тела мутанта возрастает, его мозг не справляется с процессом его контроля. Возможно, что изначально интеллект повышается, но мозг не получает сопротивления радиации, которым обладает тело, и результатом облучения становится ухудшение его свойств. Какие либо из этих предположений верны? PS. На форуме No Mutants Allowed (www.nma-fallout.com) есть очень хороший документ об эффектах FEV. PPS. Не знаю что до т.н. «пуристов», но я в значительной мере заинтересован в познании мира Fallout и хотел бы, чтобы в Библию входили и материалы по FOT.

О FEV:

Это может быть причиной того, почему некоторые мутанты (такие, как Лейтенант) стали (или остались) умными – но в среднем они примерно на 30% глупее обычных людей – если верить голодиску с исследованиями Ври из Братства Стали. Я не удивлюсь, если процесс погружения вызывает повреждения мозга жертв, ведь, так или иначе, это ужасный шок для всего организма.

Кроме того, всеобщий любимец – самообучающийся искусственный интеллект Зах может сказать об этом следующее:

При вакцинации пациента, перенесшего значительные генетические повреждения, например, от радиации, он [FEV] вызывает массивное изменение внутренних органов, что может быть причиной их отказа и последующей смерти. У генетически чистого пациента он изменяет участки ДНК, вызывая ускоренные мутации, обычно ведущие к усиленному росту, обусловленному строением самого FEV. Этот усиленный рост приводит к повышению мускульной массы и размера мозга, но зачастую сопровождается появлением физических недостатков и повреждением нервной системы, вызывающим потерю памяти.

Другие факторы, которые могут объяснить глупость супер-мутантов, включают:

- Большинство мутантов имели некоторый уровень облучения, что могло вызвать проблемы и повреждение мозга, как описано выше.

- Процесс не отлажен – процент смертей при погружении достаточно высок. Это может объясняться высоким уровнем облучения жертв.

- «Иногда» при погружении повреждается или полностью теряется память, то же самое может произойти и с интеллектом. Память Гарольда после получения дозы FEV находится не в лучшей форме.

Судя по довоенным записям, интеллект некоторых млекопитающих возрос (енотов), а других – нет (собак), или даже уменьшился (шимпанзе). Однако в старой документации Scott'a Campbell'a была пометка о том, что животные, которым был введен FEV (особенно шимпанзе) скрывали свое повышение интеллекта от людей (или же, в случае с енотами, воспользовались им для осуществления побега).

Кроме того, испытания FEV в West-Tek проводились при помощи инъекций, а не погружения, поэтому есть возможность того, что сам процесс погружения вызывает повреждения мозга. Возможно, увеличившемуся мозгу становится тесно в черепной коробке, и он начинает вытекать через уши.

В то же время, в своем аудиодневнике, Грей говорит о множестве животных, обитающих около Военной Базы, чей интеллект повысился, и что он сам стал гением.

А теперь – множество ответов на случайным образом выбранные вопросы. Поехали!

ЭЙ, NELI!

Вопрос Neli:

Возможно, я упустил что-то очевидное, но до сих пор не могу понять, что же случилось с базой Анклава в Наварро, на ней все еще сохранились несколько вертибёрдов и (если их не убивать) отряд солдат Анклава, вынашивающих новый план по освобождению мира от мутантов?

Никто не знает, что случилось с Наварро после Fallout 2 – после уничтожения Анклава база не сможет самоподдерживаться в течение более чем нескольких месяцев, после чего им придется переместиться или изменить род деятельности.

MARCIN, MARCIN

У Marcin много вопросов:

Привет, у меня несколько вопросов о Fallout, особенно о Fallout Tactics. Я знаю, что FOT был создан не Black Isle, но все же они расположены в одной вселенной, да?

1. БРАТСТВО СТАЛИ!!! Это то самое Братство из F1 или FOT – это новая история, не имеющая связи с F1 и F2?

1а. Если это одна вселенная, то почему Выходец из Убежища или Избранный не отправился в Убежище 0, являющееся супер-Убежищем, в котором точно есть много водных чипов и GECK?

2. Вы, правда, не разрабатываете F3 (в Интернете все фанаты Fallout говорят о том, что F3 будет обладать 3D-движком с возможностями масштабирования и вращения камеры) или вы просто не хотите говорить об этом? Если верно второе, то единственное, что я могу сделать, это начать УМОЛЯТЬ ВСЕХ РАБОТНИКОВ INTERPLAY И BLACK ISLE НАЧАТЬ РАБОТУ НАД СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТЬЮ ЭТОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ.

2а. У меня есть идея того, как сюжет F3 может быть связан со всеми играми серии Fallout (F1, F2, FOT). На его карте мира должны быть расположены все города из всех частей серии (я знаю, что это потребует огромных трудозатрат, но все города + несколько новых – это все, что фанаты ожидают от Fallout 3).

Я знаю, что Вы можете подумать, что я – всего лишь еще один тупой фанат, но я просто написал то, что чувствую. Не думайте, что я видел только FOT – я играл во все части Fallout и прошел их более 5 раз и теперь хотел бы узнать, сможете ли вы ответить на мое письмо.

На самом деле история/логика мира в FOT и FO не совпадают – есть очевидные разногласия, особенно в том, что касается теорий об Убежищах и Когтях Смерти, но некоторые разногласия такого рода присутствуют и в Fallout 2. Лучше я попробую ответить на ваши вопросы:

1. Насколько мне известно, Братство Стали в FOT – это отколовшаяся от Братства Стали из FO1 группа.

1а. Выходец из Убежища знал только об Убежище 15. Ни он, ни кто-либо еще в FO и FO2 и помыслить не мог об Убежище 0. Точно так же, как никто в F1 не догадывался о существовании таинственной организации под названием «Анклав».

2. См. Библию Fallout Bible #6 для получения ответа на этот вопрос.

2а. Это была бы ОЧЕНЬ большая игра. Я не знаю, возможно ли сделать нечто подобное даже теоретически.

PROMPTS>_?

Вопрос Per Jorner:

Задав эти вопросы, я постараюсь «исправиться» за те, что вошли в обновление номер 6. Если бы я с самого начала знал, что Вы включите мои вопросы в обновление, я бы сделал их умнее :)

Обращаюсь ко всем: если вы не хотите, чтобы ваш вопрос вошел в обновление, то дайте мне об это знать. Впрочем, есть вероятность того, что я все равно его опубликую.

* В разделе «Пирогом в лицо» «исправление хронологии» включает следующие слова: «ведомые Лидией, главой движения «за возвращение на поверхность», среди них также были ее сподвижники, Тереза и Лайл». В F1 главой революционного движения была Тереза, Лайл не был обозначен как мятежник, и не было никого по имени Лидия. Возможно, она пряталась в одной из тумбочек...

::Прямое попадание пирогом в лицо. Спасибо за помощь, я исправлю это. Наверное, при написании этого раздела я опирался на неверное прохождение откуда-то из Интернета. Или просто старею.

* Меня интересует факт того, что невозможно обнаружить, откуда Эд получил фляжки Убежища 13 – я имею в виду то, что игровой дизайн в данном случае противопоставляется атмосфере мира игры. Вся «ветка Вика» стартует в Арройо, а в Городе-Убежище попросту умирает, хотя на карте мира еще много городов, которые можно исследовать. Не было ли изначально задумано сделать непрерывную ветку улик и связей, проходящую через всю игру, для тех, кто хотел бы по ней следовать?

В общем случае, ветка улик выглядит «следующим образом»:

- Фляжка Вика из Клэмата.
- Отправляйтесь в Клэмат, узнайте, что Вик в Дэне.
- Отправляйтесь в Дэн, узнайте, что он получил фляжку от Эда.
- Отправляйтесь в Город-Убежище, найдите Эда, найдите нечто, что, по вашему мнению, является Убежищем. В этот момент вы понимаете, что:
 - a. Возможно, это Убежище 13.
 - b. Это не Убежище 13, но оно может содержать информацию об Убежище 13.
- Отправляйтесь в Гeko для получения доступа к Убежищу Города-Убежища.
- Вернитесь в Город-Убежище. Воспользуйтесь компьютером на третьем уровне.
- Компьютер содержит информацию о местоположении Убежища 15.
- Отправляйтесь в Убежище 15. Оно расположено настолько близко к НКР, что с большой вероятностью вы обнаружите и его.
- Из НКР и Убежища 15 есть множество способов обнаружить Убежище 13.



Я думаю, что это может быть неочевидным, но все было спланировано.

Однако Вы правы в том моменте, что никто не заставляет игрока двигаться по этой ветке улик. Вы можете вообще не принести GECK в Арройо, вообще – это несколько «не в Fallout» - заставлять игрока действовать в некоем заранее утвержденном порядке. Torment оставляет совершенно другой опыт, он сфокусирован на исследовании сюжета в большей степени, чем на исследовании мира.

* По некоторым причинам мне нравится, что в F1 были упомянуты паровые грузовики. Это несколько озадачило меня, так как, насколько мне известно, это единственное упоминание о технике в F1, обидно лишь то, что факт их наличия у армии супер-мутантов не получил никакого развития. Игрок слышит о них единственный раз, если он находит мертвяка-беженца за книжным шкафом.

Возможно, они стеснялись развить эту тему. Эти машины могли выглядеть до неприличия уродливо.

Вероятнее всего, что эта тема не была раскрыта из-за проблем художественного или геймплейного характера («Где этот паровой грузовик?! Я хочу им порулить!»).

* Другой возможный «пирог в лицо»... Ян должен был находиться в Аббатстве, да? А после того, как от идеи с Аббатством отказались, он был перемещен в Дэн?

Насколько я знаю, вы правы, и Ян из Аббатства был перемещен в Дэн, но кое-что, на что указал Ausir, говорит о том, что до того, как его вырезали из игры, он располагался в Городе-Убежище.

Эй, похоже, что этот старый пердун много путешествует – когда не занят стрельбой в вашу спину.
Ausir – спасибо тебе за «Старого Джо»

"СТАРЫЙ ДЖО"

{100}{ }{Вы видите старика с безумным блеском в глазах.}
{101}{ }{Вы видите Старого Джо, местного сумасшедшего.}
{102}{ }{Привет. Давно не виделись.}
{103}{ }{Мы с Вами знакомы?}
{104}{ }{О да. Давно. Чем ты был занят все это время?}
{105}{ }{Да, прошло много времени. Где ты пропадал?}
{106}{ }{То тут, то там. Откуда Вы меня знаете?}
{107}{ }{Старик, пойми – я не знаю, кто ты такой.}
{108}{ }{Я много путешествовал и в конце концов осел в этом забытом Богом месте. Совсем не как в старые добрые времена. Нет, сэр.}
{109}{ }{Да, старые добрые времена. Помню, как мы однажды...}
{110}{ }{Сейчас все не так, это уж точно. Так, что же мы делали вместе?}
{111}{ }{Не помнишь меня, да? Да, похоже, что ты слишком молод.}
{112}{ }{Что ты пытаешься мне сказать?}
{113}{ }{Ты выглядишь так знакомо. Ах, мои старые глаза. В любом случае, доброго дня.}
{114}{ }{Ух, да... До свидания.}
{115}{ }{Да, мы наподдали Повелителю, разве не так? Без тебя дела пошли под уклон. Пришлось переехать и сменить имя. А где был ты?}
{116}{ }{Я жил в небольшой деревушке.}
{117}{ }{Хорошо, тебе лучше быть осторожным. Здесь все не так спокойно, как кажется. Лучше смотреть по сторонам.}
{118}{ }{Ладно, спасибо.}
{119}{ }{Да, я искал твое Убежище на протяжении некоторого времени, но так и не нашел. Так у тебя есть какие-нибудь интересные истории, которые ты хочешь рассказать старому другу Яну?}
{120}{ }{Ян?}
{121}{ }{Да, Ян. Ты не помнишь меня? Прошло много времени. Думаю, что тебе не стоит забывать о лучшем друге. Ну... кроме этой стрельбы в спину. Прости меня за это.}
{122}{ }{Извини, но ты, должно быть, думаешь, что я – Выходец из Убежища. Моя деревня была основана человеком, пришедшим из Убежища.}
{123}{ }{Отлично, это многое объясняет. Приятно слышать, что мой друг не оплошал. Будь осторожен. Это место не так безопасно, как кажется.}
{124}{ }{Что здесь творится?}
{125}{ }{Граждане Убежища очень высоко ценят свое происхождение, их мало заботят проблемы таких людей, как я и ты. Возьми эту пушку. Она защитит тебя, если события выйдут из-под контроля. Они не должны видеть тебя говорящим с безумным стариком. Лучше уходи.}
{126}{ }{Спасибо за помощь.}
{127}{ }{Дай старику отдохнуть.}
{128}{ }{Настолько знакомый...}
{129}{ }{Теперь оставь меня.}
{130}{ }{Лучше иди.}
{131}{ }{Они станут подозрительными, если мы продолжим разговор.}
{132}{ }{Давай, иди. Сделай так, чтобы мой друг мог бы гордиться тобой. }

* О толкании коров: этот эффект присутствовал и в F1, но для этого на брамине надо было использовать Буз или пиво. Я подозреваю, что большинство игроков не пытались заниматься этим. (Кстати, в F2 все же можно сдвигать коров с места толканием, просто с вероятностью около 50% они вместо перемещения они будут падать).

Угу.

* Вот дополнение к библиотеке Fallout. В конце 70-ых и начале 80-ых один француз по имени Claude Auclair создал пост-апокалиптический комикс в пяти частях под названием Simon de Fleuve. Он был переведен на несколько языков, включая шведский, голландский и норвежский, но не на английский. Среди прочего, он включает кочевое племя, подвергнувшееся нападению, и обращенное в рабство оставшимися силами милитаристского правительства, использующего танки и высокотехнологические летательные аппараты, расу похожих на мертвяков мутантов-карликов, живущих на атомной электростанции, которая вот-вот взорвется, группу бритых ученых в очках, выглядящих точь-в-точь как модель доктора Морбида :)

Спасибо – еще одна книга, которую можно внести в пост-апокалиптическую коллекцию.

3-3...NINA – ТВОЯ МАТЬ?

Следующий вопрос говорит сам за себя:

Эй, Chris, спасибо за ответ на мой вопрос. Я рад, что Вы смогли уделить мне время в своем напряженном графике. Знаете, я был несколько ошарашен, когда увидел письмо, адресованное моей матери. Как Вы, должно быть, уже поняли, я воспользовался ее почтовым ящиком, и письмо оказалось подписано ее именем. Меня зовут Dmitri Polioutinne, а Nina Pastoukhova – моя мама. Надеюсь, в следующем обновлении я увижу свое имя. Теперь – к делу.

Просто в качестве предупреждения – когда я получаю от кого-то письмо, я считаю, что его выслал тот, чье имя значится в графе «отправитель». Если это не так, то пишите истинное имя задающего вопрос ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ так, чтобы мои старые, уставшие глаза могли это заметить.

- Я высылаю исправленную версию моего вопроса. Надеюсь, что вы вставите ее, так как я не хочу выглядеть, как неграмотный ублюдок.

ИСПРАВЛЕННЫЙ ВОПРОС ОТ DMITRI – ВЕДЬ ОН НЕ НЕГРАМОТНЫЙ УБЛЮДОК.

Мне действительно нравится проект «Библия Fallout», я считаю, что это отличная идея. Я прочитал все Библии, и мне все еще любопытна одна вещь. Почему Армейское Подразделение Сьерра вообще не упоминается? Я думаю, что АПС – немаловажная часть игры. Напротив, я думаю, что она замешана в деле о FEV или разработке футуристического оружия и брони. Она не выглядит, как простой оружейный склад. С другой стороны, зачем вставлять её в игру, если на то не было определенной причины? (или место, где можно набрать оружия и найти дополнительного NPC (возможно, одного из лучших)) Итак, мой вопрос: какова роль Армейского Подразделения Сьерра в Fallout и имеет ли она отношение к экспериментам над FEV, разработке оружия или исследованиям искусственного интеллекта?

- Еще я хочу узнать вот о чем. (Не думайте, что я слишком назойлив). Все говорят о ЕРА, Аббатстве и Примитивном Племени (Деревне). Есть ли хоть крошечная вероятность того, что эти дополнительные локации будут когда-либо выпущены или появится скарк для их распаковки? Насколько мне известно, информация об этих локациях включена в Master.dat, хотя я могу ошибаться. Ведь должен же быть способ их извлечения и включения в игру, да? Это обеспечило бы всем еще несколько радостных дней. Я думаю, что Вы понимаете, насколько это важно для фанатов.

Не-а. Информации в .dat-файле нет, только их названия. Ничего, кроме документации, которую я демонстрировал в предыдущем обновлении. Не существует ничего, кроме краткого описания этих локаций – ни диалогов, ни карт. Ничего.

Очень печально.

ПЬЯНЫЕ МОНАХИ

Несколько вопросов от **Drunk Monk**:

Извините, что здесь столько много всякой всячины, я одержим Fallout и только что узнал о Библии. У меня есть следующие вопросы и дополнения.

1. Я знаю о Бозаре в НКР и XL70E3 на танкере. Есть ли другие «секретные» пушки?

Насколько мне известно – нет.

1а. Еще я нашел «Руководство по Fallout» в Нью-Рено. Есть ли еще что-то в этом роде?

Несколько вещей: после прохождения игры поговорите с Линетт (умным и глупым персонажем), со всеми в Нью-Рено, воспользуйтесь компьютером в северо-западном углу Убежища в Городе-Убежище, поговорите с Отцом Тулли и Мисс Китти в Нью-Рено. Все они расскажут о том, насколько вы круты. Больше ни о ком я не знаю.

2. Я заметил, что вы изменили диалоги после прохождения игры в Нью-Рено, но не в других городах. Почему? Не хватило времени?

Я – единственный, кто сделал это, мы не обсуждали это внутри команды, так как были слишком заняты посещением порносайтов. Были некоторые споры по поводу разрешения игроку продолжать игру, т.к. никто не знал, зачем ему это будет нужно. Я думаю, что Matt и Ferg думали о том, чтобы вырезать мои изменения в Нью-Рено, но я просил и умолял, и они не стали этого делать.

3. Когда игрок приходит на Голгофу, он может раскопать могилу, в которой окажется мертвяк, похороненный заживо расистами из Нью-Рено! Кто этот парень?

Это отец Ленни (одного из мертвяков в Геко, делящего хижину с Гарольдом).

4. В Дэне игрок может заплатить за демонстрацию мумии. Кто это, всего лишь бедный мертвяк?

Угу – как мне кажется, в Геко можно взять задание по его нахождению.

5. Почему у меня происходит так много случайных встреч? Я хочу узнать, каковы шансы на что-то наткнуться, потому что, когда я путешествую, я не могу пройти клетку без того, чтобы не столкнуться минимум с тремя встречами! Мне просто не везет?

Пустоши любят Вас.

6. В Храме Испытаний нужно использовать пластиковую взрывчатку, чтобы взорвать дверь. Откуда в племенном сообществе взялась армейская взрывчатка?

Даже и не спрашивайте. Логика ее появления такая же, как и у появления в хижине Старейшины во вступительном ролике пистолета. Весь Храм Испытаний – одна большая загадка, особенно эти раздвижные механические двери, которые действительно поражают меня. Думаю, что все это было обусловлено художественными нуждами.

В любом случае, в том пересказе официальной истории мира, который я собираю, Храм Испытаний – это перестроенная церковь (или музей).

7. Что за разбившийся вертибёрд в Клэмате? Ошибка пилота? Намек на последующие события? К тому же, робот иногда говорит: «Я не могу разрешить тебе сделать это, Мэтт». Еще одна шутка программистов?

Matt Norton вставил его в Клэमत в качестве намека на присутствие Анклава (и довольно неплохого, как мне кажется). "Я не могу разрешить тебе сделать это, Мэтт" – это отсылка на фильм "2001: Космическая одиссея" – "Я не могу разрешить тебе сделать это, Дэйв", за исключением того, что Matt вставил туда свое имя. Еще одна придурь разработчиков, засиживающихся после полуночи.

8. Ярлык Fallout 2 на рабочем столе выполнен в виде значка радиоактивности. Когда же я заглянул в папку в program files, то увидел ярлык с лицом какого-то парня! Не ripboy'a! Это еще одна шутка разработчиков? Если да, то кто это?

Это Tim Cain, работавший над Fallout 1 и 2. Chris Jones, один из программистов, вставил ее, так как, несмотря на свою высеченную из камня внешность, любит смеяться не меньше любого другого из нас.

9. Есть ли путь переспать с женой и/или дочерью Бишопы, не разозлив его?

Да, добейтесь хорошего расположения Мура в Городе-Убежище, доставьте его чемоданчик Бишопу, и вы получите возможность ошиваться на верхнем этаже Shark Club, не раздражая хозяина. После этого спите с кем угодно – он не будет в обиде. Естественно, если вы убили рейдеров, то при любой беседе с Бишопом будет иметься шанс того, что он узнает в вас человека, ответственного за эти подвиги, и в полумраке бильярдной заблестят хромированные пистолеты, польется кровь, зайдутся рыданиями женщины и дети.

Вот некоторые подсказки, которые он хотел бы дать сообществу:

Наверное, фанаты уже знают все это, но я хотел бы озвучить кое-что для тех, кто не в курсе. Если хотите, выберите отсюда лучшее и включите в Библию, вдруг это принесет пользу. Если ничего путевого нет, то и ладно.

Небольшой забавный квест

Помните Джошуа в Городе-Убежище? Его жена просит вас спасти его. Теперь вспомните об его сынке Кертисе – том пареньке, что говорит о мистере Никсоне. С ним связан небольшой квест. Осмотрите окрестности бара Кэссиди, на земле вы найдете куклу мистера Никсона. Верните ее Кертису (100 xp), и пронаблюдайте его диалог с куклой. Он скажет «Должны ли мы выкопать папин гаечный ключ?» Еще он скажет, что он находится справа за баром. Идите к тому месту, рядом с которым вы нашли Никсона, и вы увидите груды камней. Когда вы кликните на них, должна появиться иконка «использовать предмет». Раскопайте ее и получите халявный гаечный ключ.

(Заметка – вы не можете выкопать гаечный ключ, пока не узнаете о нем, даже используя динамит). Этот квест помогает в выполнении задания дочери Вика в Городе-Убежище. Ей нужен гаечный ключ и кусачки.

Легкое золото – это не очень большая помощь, но для начала сойдет. Загляните в горшок тетушки Морлисс и \$100!

Это немного, но в начале игры – полезно. Также внутри ее палатки есть полка.

В Клэмате загляните в Golden Gecko. Если вам удастся открыть расположенную в нем запертую дверь, то вы получите портрет Элвиса стоимостью в \$300! Опять же, это хорошие деньги в начале игры.

Батарейки – на втором этаже Убежища Города-Убежища есть вентиляционное отверстие, издающее странные звуки. Осмотрите его, и получите несколько термоядерных батареек.

БОЗАР – жуткое название, не правда ли? Это внушительное оружие может быть найдено на базаре в НКР.

Используя навык воровства, осмотрите инвентарь парней в боевой броне, охраняющих магазин карлика. Путем долгих повторений save-load рано или поздно вы их украдете. Это лучший пулемет и, возможно, вообще самое лучшее оружие ВО ВСЕЙ ИГРЕ, даже, несмотря на то, что он использует патроны .223 fmj.

Также его можно получить в New Reno Arms, но не нахалыву.

XL70E3 – другая пушка. Это не очень хорошее оружие, но для коллекции сгодиться. Обыщите девчонок с темными волосами, стоящих на танкере (если я путаю, то обыщите всех), у одной из них XL70E3.

РУКОВОДСТВО ПО FALLOUT – после прохождения игры отправляйтесь в Нью-Рено. Поговорите с отцом Тулли в церкви (алкоголиком). Он поздравит вас с победой и подарит клевую книжку – она дает 10,000 хр за каждое прочтение, и устанавливает все навыки на уровень 300%! Я не шучу!

Элджернон – в подвале New Reno Arms, вы можете найти Элджернона! Он помешан на оружии (я думаю, это означает – гений в одной сфере, придурок во всех остальных) и ГОТОВ ЕГО УЛУЧШАТЬ НАХАЛЯВУ! Вот список оружия, которое он может улучшать, думаю, что я перечислил почти все, хотя мог что-то и забыть. Также осмотрите контейнеры, расположенные в подвале – в них 50 ядерных батареек, укрепленная кожаная куртка и электронная отмычка.

Охотничье ружье -> охотничье ружье с оптическим прицелом.

Desert eagle -> расширенный магазин.

Magnum -> быстрая зарядка (только 2 ар на перезарядку).

Fal -> ночной прицел.

Плазменная винтовка -> турбоплазменная винтовка.

Штурмовая винтовка -> расширенный магазин.

Погоняло для скота! -> супер-погоняло для скота.

После прохождения игры у некоторых нариксов в Нью-Рено появляется до 30 доз Джета! Их стоит украсть, по \$25 за каждую карман не тянут! Не знаю, должно ли это случиться или это случайность.

Ой, я забыл проверить эту тупость.

После прохождения игры можно прийти и трахнуть мисс Китти. Клево.

Простите, что написал так много, но я ОГРОМНЫЙ фанат, и узнал о Библии только вчера ночью. Надеюсь, что я не открыл слишком много секретов ;)

Не беспокойся. Ребята, не судите его строго!

МУТИРУЮЩИЕ МУТАНТЫ

У Marcin есть вопросы:

Привет – у меня снова есть несколько вопросов (1) Откуда в F2 появились супер-мутанты (я знаю, что их создал Повелитель). Я спрашиваю потому, что Выходец из Убежища уничтожил и главную базу мутантов, и убежище Повелителя, но в F2 толпы супер-мутантов. Неужели Повелитель создал их так много? (2) Мой герой подсел на "Tragic". Я сыграл всего раз и заработал привыкание. Что оно дает? Я не заметил никаких изменений. (3) Мертвяки – результат воздействия FEV и радиации или только радиации? Почему они так долго живут?

1. Супер-мутанты в F2 – это остатки армии Повелителя, которые бежали на восток после его смерти в конце F1. Он создал множество мутантов, и не все они находились в Соборе или на Военной Базе. На них нередко можно наткнуться в случайных встречах, так что может показаться, что их число больше, чем на самом деле.

2. Привыкание не дает никаких эффектов – оно безвредно. Это просто шутка на тему "Magic the Gathering".

3. По словам Tim'a Cain'a – только радиация, а Chris Taylor указывает на действие FEV и радиации. После обсуждения этой темы с некоторыми фанатами (в их числе Mr. Carrot и

Red_Nmmo), я склоняюсь к варианту мертвяки = радиация. Никто не знает, почему они так долго живут. Они просто делают это. Ну, если их хорошо поливать.

MEANTIME?

У **Chris Avellone** был вопрос к **Bill'y Dugan'y**, старому продюсеру *Meantime*, сиквела на движке *Wasteland*, ожидающему рождения дочки в ближайшее время. Вопрос был задан от имени **Ausir** и **Jason Mical**, и сводится к: "расскажите нам о *Meantime*".

Да, я работал над *Meantime*. **Alan Pavlish** был ведущим, пока игра делалась для Apple II. **Mark O'Green¹** и **Liz Danforth** были дизайнерами. Я был продюсером DOS-версии некоторое время. Она была основана на исходниках *Wasteland*. Отличным нововведением стал созданный **Alan'ом** редактор карт (!), так что создатели скриптов/дизайнеры в самом деле могли создавать карты в нем вместо того, чтобы изучать Ассемблер и использовать миллиметровку, как было во время работы над *Wasteland*.

Сюжет заключался в том, что вам предстояло пройти сквозь время и познакомиться с захватывающими историческими персонажами. Очевидно, это послужило вдохновением для *Bill & Ted's Big Adventure*. Большинству из них выпала сомнительная участь, и вы должны были спасти их, так что вы не нарушали ход времени, забирая их с собой. Вам предстояло освободить **Amelia Earhardt** из японского лагеря для военнопленных. Было много просто классных персонажей; **Сирано де Бержерак** имел прокачанный до предела навык фехтования. Еще там была группа «плохих парней», которые пытались испортить время, влияя понемногу на разные события, а вы должны были гоняться за ними и все исправлять. В одной сцене **Вернер фон Браун** должен был быть захвачен Советами в конце Второй Мировой, а вам надо было взять его в партию и помочь бежать. Пока я пишу это, мне вспоминается *GURPS Time Travel*.

Большая часть оформления коробки была готова, насколько я помню. На ней был **Альберт Эйнштейн**; вы должны были заполучить его в партию на каком-то этапе, как мне кажется.

В общем, все это делалось для Apple II. Если я правильно помню, примерно 75% карт были готовы, когда **Liz Danforth** ушла, а потом рынок Apple II и C-64 настолько зачих, что **Brian** свернул проект. Позже он заставил меня попробовать перенести игру на IBM. Мы нашли подрядчика по имени **Bill Besanceney**, чтобы портировать ее с Apple II на DOS, и пригласили доморощенного художника рисовать EGA-графику, и работа продвигалась довольно медленно, а потом вышла *Ultima VII* со своими 3D персонажами и сочной графикой, и я рекомендовал отменить работы над *Meantime* с ее видом сверху и неанимированной графикой. У нее не было бы шансов.

Я почти слышу, как **Buggles** поют "Video Killed the Radio Star" на протяжении чтения последнего абзаца.

ЛАВИНА!

Sagittarius A выжал чертову уйму вопросов:

Привет, **Chris**. Еще один список вопросов.

1. Почему **PMV Valdez** использует топливо вместо атомных батареек? Он относительно новый (имеет двери, как в Убежище, и полностью автоматизирован) и отлично подходит к причалу Анклава. Я думаю, танкер должен был быть усовершенствован **Poseidon Oil**, чтобы использовать атомные батарейки вместо сжигания ценной нефти или другого горючего топлива.
2. Что такое компания **Poseidon Oil**? Она владеет атомными электростанциями, морскими судами, бензо- (простите, атомно-) заправочными станциями, печатает

карты (как карта ЛА в FO1). У нее даже есть своя сеть, которая связывает пункты NORAD (!), бункер в Iron Mountain и даже Анклав. Это какая-то государственная корпорация?

3. Капитан (лидер панков) рассказывает игроку, что он был техником в Наварро. Как он сбежал оттуда? И где находился FOB до того, как его забрал себе Анклав?

4. И почему NavComp находится в Vault 13? И что насчет бедняги Эда (который умер)? (This is Ed. Ed is dead).

5. Разве Выходец из Убежища не был первым человеком, покинувшим Убежище 13? Или Эд был из другого Убежища?

6. Какие химикаты Мецгер хранил в церкви? Я помню, что они были из Города-Убежища и должны были быть отправлены в Нью-Рено, но для чего?

7. И как Мецгер узнал про радиопереговоры между Сальваторе и Наварро?

8. И наконец, что было в портфеле Мура из Города-Убежища?

1. Я могу упускать некоторые сведения из F2, но мои *предположения* таковы:

A. Хотя на танкере стоят двери Убежища, и он автоматизирован, это не значит, что он "новый" – он может быть старым/очень старым по меркам 2070-х и не подразумевать никакой атомной технологии в своей конструкции – и может быть, слишком сложно переоборудовать танкер под атомное топливо (а получить FOB было легко). Неизвестно, существовали ли танкеры, использующие атомные источники энергии, в 2070-ых, а военные корабли – отдельная история.

B. Poseidon Oil (в довоенные годы) не хотела бы использовать танкеры, работающие на атомных батареях, потому что это противоречило бы облику компании, хотя и было бы практично. Плюс, мысль о чем-то столь большом, работающем на чем-то столь мелком, подрывает уверенность в себе.

C. Атомные батареи очень легко достать (в игре), и это бы обесмыслило приключение, связанное с получением топлива, и необходимость связываться с Ши и Хабологистами.

D. На уровне игровой логики, тот факт, что танкер работает на горючем, помогает донести:

i. Факт того, что игрок направляется на нефтяную вышку.

ii. Вызывает образы настоящего Valdez.

iii. Намекает на допотопный технологический уровень танкера и наводит на мысли о безысходности Войн за Ресурсы, если вы любитель истории Fallout.

E. То, что на танкере есть двери Убежища, не значит, что сам танкер новый.

2. Предполагалось, что Poseidon Oil будет давать ощущение нечто большего, чем сохранившегося довоенного промышленного конгломерата – скорее, чего-то вроде ориентированной на бизнес империи зла, вступившей в сговор с некоторыми безнравственными и эгоистичными частями федерального правления. Ууууууу... жуть.

3. С базы Наварро было много дезертиров (включая др. Генри в НКР); попав на материк (учитывая разрушения и обитающих в Пустошах чудовищ), некоторые люди предпочли жизнь на нем, а не в стальных стенах бункера Наварро и безжизненности, стерильности и окружающих запахах нефти и затхлости в Анклаве (еще не напоминает вам *The Amtrak Wars*?). Еще они помнили электрический лабиринт внизу, который часто использовался для издевательств.

4. NavComp в Убежище 13: я не знаю. Я думаю, кто-то посоветовал John'у поместить его туда, чтобы игроку пришлось сходить в Убежище 13.

5. Эд, по словам Chris'a Taylor'a, был Выходцем из Убежища, который вышел наружу до игрока. И, может, и до Талиуса. Так что вы можете быть уже третьим человеком, вышедшим наружу. А насчет Эда, он описан в Библии #6, кажется, – просто поищите слово "Эд".

6. Мецгер: Это был просто общий, неизвестный "химикат", нужный для процесса очистки Джета, ведь все это браминье дерьмо тоже нуждается в обработке. Это "McGuffin."

7. Мецгер и радио: Черт возьми; Dave Hendee точно знает. У него могла быть работающая рация, пока он ее не сломал, и ему не потребовался Вик, чтобы сделать новую. Metzger упомянул это, чтобы дать очередную ссылку на Анклав -> Так же, как Сальваторе и разбившийся вертибёрд в Клэмате.

8. Там было две разных вещи: (1) два суперстимпака должны появиться в инвентаре Бишопы, когда вы доставите правильный чемодан (суперстимпаки ценятся, где бы вы ни были, а Бишоп всегда рискует получить травму головы от снайперов или от членов своей семьи), и (2) некоторые скачанные материалы из главной базы данных Города-Убежища, которые Бишоп требовал от Мура, хотя Мур не осознавал, что Бишоп хотел получить текущий список охранников Города-Убежища, чтобы выяснить, к кому из них он мог бы 'подобраться' с помощью наркоты или других способов "убеждения".

НЕ ВЗДУМАЙ ПАЛЬЦЕМ ШЕВЕЛЬНУТЬ, ХОРРИГАН!

У Master Chef был вопрос о мутировавшем пальце...

Вы говорили о том, что мутировавший палец никак не воздействует на Хорригана...Но на самом деле он понижает его HP с 999/999 до 996/996.

Да, все верно, он наносит Хорригану урон отравлением, как и любому другому существу, на котором он будет использован. Так что он имеет определенный эффект на Хорригана, но вовсе не уникальный.

В очередной раз прошу вас не обращать внимания на слухи о том, что вы должны использовать палец на Хорригане в последней битве в F2 – это плохая шутка.

ХАНЫ ВСЕГДА ПРИХОДЯТ С НОЖАМИ НА ПЕРЕСТРЕЛКУ

Вопрос Sagittarius A об описании Рейдеров в Библии Fallout 6:

В Библии FO #6 Вы написали, что: «Они рвутся в бой, чтобы показать свои достоинства в рукопашной или используя дубинки. Ханы носят с собой очень мало огнестрельного оружия (потому что оно предназначено для трусов)». Но, насколько я помню, в F1 Ханы были подлыми стрелками-головорезами. Почему они были изменены?

Ответ таков, что я не знаю. Они могли быть недостаточно круты, обладая лишь оружием ближнего боя – и, насколько я знаю, дизайнер, который изначально описывал концепцию Ханов (Scott Campbell, по-моему) был не тем, кто ее реализовывал (Chris Taylor, кажется). Причина скорее в игровой логике – возможно, Chris T хотел, чтобы у них были стволы, а может, они были слишком слабы с оружием ближнего боя.

СИЛОВЫЕ ПОЛЯ В УБЕЖИЩЕ 15

Вопрос Kotbogdan...

Я заинтересовался генератором в Убежище 15 в Fallout 2. Вы не можете с ним ничего сделать, кроме как починить. Он был частью какого-то квеста, которого сейчас не существует? Силовые поля установлены там просто так? Может быть, если бы игрок починил генератор, Скуаттеры могли поселиться внутри и использовать поля для защиты от окружающего мира?

Я обратился к дизайнеру, и он сказал:

«Я плохо помню. По-моему, если вы чинили его, то включалось освещение. Одновременно включались системы защиты Убежища, и вам приходилось преодолевать их. В любом случае, это все, что я помню, и я не уверен в этом».

Если я еще что-то выясню, я напишу об этом в следующем обновлении.

Да, и ничто не защитит Скваттеров от окружающего мира. Их жизнь жестока и полна страданий.

БОЛЬШИЕ ЛАТУННЫЕ ШАРЫ КЭССИДИ

Dave задал вопрос насчет единственного боевого NPC-союзника, которого я делал для Fallout 2:

Здорово, Chris Avellone. Я бы хотел узнать, не найдешь ли ты кого-то, кто подтвердит кое-что для меня. Видишь ли, у меня есть предположение, что Кэссиди (из Города-Убежища в Fallout 2) – сын персонажа по имени МакРей (из Бониярда в Fallout). Улики:

Для начала, тот же спрайт,

Оба хороши в рукопашной,

Примерно соответствует разница в возрасте,

Когда пытаешься продать Кэссиди в рабство, его имя пишется не иначе, как МакРей.

Не мог бы ты найти парня, делавшего Кэссиди и узнать, действительно ли он сын МакРея? И если нет, то почему они не пишут фамилию Кэссиди, когда ты его продаешь?

Ответ – нет, он не сын МакРея. Кэссиди самостоятельный персонаж Пустошей. Тем не менее, все вышеперечисленные доводы – хорошие примеры того, почему вы могли сделать такой вывод. Основная путаница заключается в:

- Модели.

- Имени "МакРей". По существу, "МакРей" - это инсайдерская шутка, ведь это второе имя Feargus'a (главы нашего подразделения). Он сделал большую часть Бониярда, вставил туда МакРея, и он же осуществлял второй проход по Городу-Убежищу в Fallout 2, и дал бармену имя "МакРей".

- Когда я принял работу над локацией, мне больше понравилось имя "Кэссиди", так что я переименовал его и сделал его стрелком, который слишком любит выпить.

- Второе имя Кэссиди пишется во время продажи из-за бага.

Прости за неразбериху, Dave.

КАКОВА РОЛЬ КАРЛСОНА?

Brady Brewer, чьи email'ы написаны черным текстом на черном фоне из-за дурацкого глюка в Outlook, спрашивает:

Служит ли Карлсон, Вице-Президент НКР, определенной цели в НКР и, вообще, в Fallout 2? Я не могу добиться, чтобы он даже поговорил со мной.

Он там лишь для того, чтобы быть убитым по заданию Бишоп. Умри, Карлсон, умри!

РОЖДЕНИЕ, ШКОЛА, РАБОТА, СМЕРТЬ

У Henri несколько вопросов про птичек и пчелок...

В летописи Библии Fallout вы говорите, что Выходец из Убежища родился в 2141-ом, так? А где-то в сети (не помню, где, возможно, в одном из обновлений Библии) я нашел .pdf, в котором содержался плакат с правилами жизни в Убежище. Одно из правил гласило, что в виду ограниченности ресурсов Убежища, людям не разрешается в нем размножаться. Это значит, что Выходец из Убежища должен был попасть в Убежище, когда начали падать бомбы еще в 2077. Или правила

ошибочны? В смысле, Убежище 13 должно было быть закрыто на 100 лет, и очень немногие люди живут так долго, так что им пришлось бы размножаться.

Заметка Ed'a: Похоже, эти pdf-файлы были описанием Города-Убежища из руководства Fallout PnP (сейчас оно перерабатывается, см.

<http://pub90.ezboard.com/bfalloutpnp53576>)

Следующий вопрос: в своей Библии Fallout Вы говорили, что Старейшина Арройо – потомок Выходца из Убежища. Однако в игре Избранный все время говорит, что Выходец из Убежища был его предком. Это должно означать, что игрок и старейшина родственники, может, даже брат и сестра, или что старейшина – его мать. Между прочим, почему Избранный называет Выходца предком? Прошло всего 80 лет с Fallout 1! Надеюсь, вы понимаете, как все это путает.

Разберемся с проблемой отсутствия размножения в Убежищах:

1. Война начинается в 2077.
2. Убежище 13 выпускает героя в 2161.
3. Так что вы правы – если никому в Убежище нельзя иметь детей, то творится что-то странное. Так что, на мой взгляд, людям в Убежище позволено иметь детей, но рождаемость строго ограничена, чтобы не нарушать равновесие в составе населения Убежища и не испортить всю замкнутую систему.

Старейшина Арройо – дочь Выходца из Убежища, и ваша МАМА!

Слово "предок" использовалось, потому что звучит более загадочно и по-дикарски. Уууух.

SUICIDAL BOB ТРЕБУЕТ РАЗЪЯСНЕНИЙ

У Suicidal Bob есть вопросы:

В четвертой Библии Fallout (кажется) Вы говорили, что Анклав мог удаленно прочитать записи обитателей Убежищ и информацию в их Pip-boy'ах. В таком случае, разве они не могли проследить за положением Выходца из Убежища и главного героя F2? Думается, если бы они увидели его в Сан-Франциско, а потом - ошивающимся в Наварро как раз, когда пропали их чертежи вертибёрдов, они бы быстро избавились от героя. Или я совершенно не понял, что Вы говорили? Я сошел с ума? Мне стоит выходить из дома чаще раза в году?

Мда – в идеальных условиях они могли бы отследить обоих. Но в F1 и F2 с этим проблемы:

F1 вроде и не относится к делу, так как Анклав тогда еще не придумали. Как и "эксперименты" с Убежищами, насколько это мне известно, так что давайте замнем вопрос с Выходцем из Убежища.

Убежища были экспериментом. Эксперимент не имеет смысла, если нельзя собрать данные. Один умник поставил вопрос "эй, а можно ли собирать данные, не подрывая эксперимент?"

Так почему они не следили за Избранным?

1. Техника связи Анклава не очень совершенна, если вспомнить жалобы охранника Анклава в Геко.
2. Компьютерные сети оказались неспособны соединить все Убежища после войны – как следует из записи в компьютере реактора Геко, большинство каналов связи между системами были закрыты или уничтожены. Но они (Анклав) все же послали сигнал "все чисто" Смотрителю Убежища 8, что пытается – и не может – объяснить Линетт. Они также сумели послать сигнал "все чисто" Убежищу 13, чтобы вынудить их открыть дверь. Как только Президент принял решение использовать обитателей Убежища 13 как подопытных, вертолетные команды собрались, послали сигнал и ждали. Никто не разыскивал людей по Pip-boy'ам.

3. Считывать информацию на Pip-boy'ах внутри Убежищ – это одно, но их отслеживание (если оно вообще возможно) – это совсем другое. Возможно, они могли бы делать это (1) если бы знали, на каких частотах искать, и если бы (2) удосужились прочитать спецификации Pip-boy'a. У меня такое чувство, что они бы и не подумали искать его/ее с помощью Pip-boy'a – откуда у дикаря может быть работающий Pip-boy? Что до Pip-boy'a из Убежища 13, то они и так уже захватили всех жителей, по крайней мере, они так думали. К тому же, от Арройо до Убежища 13 много миль.

Также, я не представляю, что произошло с Пипбоем игрока, пока он лежал на полу в Храме Испытаний. Сомневаюсь, что он соответствовал спецификациям. :)

4. Никто в Анклаве (например, Chris Avellone) не догадался подумать об этом. Лишь немногие люди в Анклаве знали сокровенные секреты Убежищ, и методику наблюдения за их жителями. Это может помочь или еще больше запутать. Если это вас еще больше запутало, дайте мне знать.

Ну конечно, запутало, так что...

Насчет не совсем исправного Pip-boy'a игрока, нельзя ли его поправить с помощью компьютера в Убежище 8 при достаточно высоком Восприятии? Или переформатирование не в счет? Или то, что из него торчат провода, делает его не соответствующим спецификациям? Еще мне любопытно, что за кнопку отковыряли с Pip-boy'a? Там должно было быть что-нибудь написано, или мне не стоит в нее так усердно вглядываться?

Вы можете правильно перепрограммировать его, но не исправить его механику – если это более понятно.

Я думаю, кнопка была предназначена для еще одного экрана интерфейса, но я не уверен. Думаю, только художники первого Fallout знают наверняка. Давайте я спрошу, и, если получу ответ, то дам вам знать.

РОБОТЫ, ПРОБКИ И ЛОЗА

Jonathan Agnew забрасывает нас вопросами:

A. Служили ли роботы из Wasteland основой для роботов в FoT? (не уверен, знаете ли вы что-либо о дизайне FoT)

Не знаю.

Но я спросил дизайнеров FoT, и они сказали "нет".

Так что - нет.

B. Кто предложил сделать в F2 'реальную' валюту (золотые монеты в отличие от бутылочных пробок) и почему? Команда решила, что прошло достаточно времени, чтобы люди начали делать деньги, или что?

Кое-кому (не мне) не нравились бутылочные пробки. Лично я их обожаю. Но мне не позволяют быть ведущим дизайнером еще с того случая с туалетной бумагой.

C. Была ли какая-то особая причина тому, что лоза Ши (это была лоза, так?) не могла расти в другой почве (я говорю о поглощающей радиацию лозе из финальной заставки).

Думаю, предполагалось, что растения не могут "излечить" остальной мир, так как мы хотели оставить его милой радиоактивной пустошью. Это чисто игровая причина.

D. Не подскажете, где найти Библию Fallout #4?

Обновление 4 должно идти после Обновления 5 в разделе "Прочие Новости" на форумах по Fallout. Просто используйте поиск по слову "Fallout", и вы найдете его.

ПОЧТАЛЬОН

У Geraldo/Darkblade имеются вопросы:

Я очередной подсевший на Fallout (меня зовут Geraldo), и мне хотелось бы поблагодарить Вас и всех остальных за эту затею с "Библией Fallout", это как раз по моей части, стараться узнать совершенно все о моей любимой игре! Итак, хочу "внести свой вклад". Вопросы у меня простые:

1 – Был ли Fallout вдохновлен фильмом Кевина Костнера "Почтальон"? Я недавно посмотрел фильм и, должен сказать, он мне весьма понравился, и некоторые мотивы в нем показались похожими на Fallout, особенно "безымянный герой, бродящий по пустыне". Мотив Почтальона-Скитальца. Да, я знаю, что основной источник вдохновения для Fallout – это "Wasteland" (я немного поиграл в нее, но она довольно мудреная), но, думаю, что команда брала идеи не только оттуда.

2 – Скорее технический вопрос: Недавно, играя в Fallout 2, я пришел к Мецгеру, работоторговцу, с двумя NPC, Кэссиди и Виком. Когда я предложил Мецгеру купить их, как рабов, Кэссиди значился, как МакРэй. В чем дело?

3 – И последний, но не менее важный: в последних обновлениях Библии Вы добавляли сведения о нескольких уровнях развития NPC. Меня интересует, есть ли способ узнать, на каком уровне находится NPC? И как они повышают уровень? Я уже получил четыре уровня, а чертовы NPC ни разу не сообщили о повышении этими белыми надписями.

4 - Мелочь: не перечислите песни, которые люди рекомендовали Вам для прослушивания во время игры в Fallout PnP?

1. Не-а. В фильме "Почтальон" есть неплохая атмосфера Fallout'a, но книга намного лучше. Возможно, книга оказала влияние, ведь сеньор Cain и сеньор Campbell довольно начитаны.

2. (Упоминалось выше) МакРэй - старое имя Кэссиди. Изначально оно было дано ему Feargus'ом. Как оказалось, MacRae - это еще и второе имя Feargus'a (или имя одного из его безумных предков). Мы его поменяли. Кэссиди сменил кучу имен в процессе перехода МакРэй --> Кэссиди, но все остальные звучали по-бабьи. Так что остановились на Кэссиди.

3. Способа узнать уровень NPC нет, разве что с перком Бдительность (который показывает текущие хитпоинты). Можете сравнить с данными по уровням и определить, на каком сейчас NPC. У NPC есть шанс повысить уровень, когда он повышается у вас, в зависимости от скорости набора уровней. Не знаю, почему этого не происходит в вашем случае.

4. Я это сделаю через несколько месяцев. Я получил немного отзывов, и некоторые из них не являются мелодиями из 50-х, впрочем, я могу опубликовать и их в будущем обновлении.

БАРАБАН СМЕРТИ!

Shards (не связан с шардами из MMORPG, я надеюсь) задал "короткий, глупый вопрос", на который, однако, было непросто ответить... ну, непросто для Chris'a Taylor'a:

10мм пистолет, хотя и является автоматическим, имеет вращающийся барабан, а в описании значится: «Каждое нажатие на спусковой крючок автоматически дозаряжает оружие, пока не опустеет обойма». Отчего такое несоответствие? Непонимание между художниками и дизайнерами?

Chris Taylor (который недавно получил заслуженное повышение на своей новой работе, так что шлите ему гостинцы) отвечает:

Ответ: ДОН!

Подробный ответ: Непонимание. Думаю, текст был написан до создания картинки, либо картинка была переделана, а текст не обновили (неясно, что именно).

Должно быть: "...пока не опустеет барабан". Но я бы, пожалуй, переделал описание целиком.

-Chris

FALLOUT TACTICS И ЖАРКИЙ, СТРАСТНЫЙ СЕКС

Alex Lim (также известный как Alexsi 13th) задал вопрос насчет секса в *Fallout Tactics*.

Ведут ли к чему-то отношения с Разбойником (Reaver)? – я о моменте в Ньютоне, когда вы спасаете женщину-Разбойника (Гленду Клоуз), играя персонажем-мужчиной. Это то задание, в котором требуется спасти 4 Разбойников-старейшин.

Ну, Alexsi, мы проконсультировались со многими дизайнерами FOT, каждый из которых постоянно занимается сексом в головокружительных масштабах, и *они* сказали:

Dan Levin: Несмотря на то, что Гленда Клоуз клянется персонажу в бессмертной любви с первого взгляда (независимо от пола... по-моему), она все равно попадает в трудовой лагерь/руки инквизиции Братства (о чем должно говориться в описании задания).

Это роковое влечение пришло из фильма "Роковое влечение" (где играла актриса с тем же именем). Оно также иллюстрирует серьезный, без соплей, подход Братства. Надеюсь, это помогло.

Ed Orman: Я не уверен. Думаю, Dan задумал ее такой, скажем, потаскухой, и она могла клеиться к игроку в разговоре. Но это бы ни к чему не привело (например, к тому, чтобы она пробралась в казарму и встретила вас там в облегающем платье).

СОЮЗ РАБОЧИХ - АТОМЩИКОВ

John Sellars (On Da Bounce) задал вопрос про этот непонятный Союз Рабочих-Атомщиков.

Союз Рабочих-Атомщиков упоминается торговцем оружием в Старом Городе в Хабе. По-моему, его зовут Джейкоб. [Простите, я не помню наизусть всю игру. ;)] Буду признателен за любую информацию о них, похоже, что это интересная тема для развития вселенной Fallout, если о них немного написано.

Профессиональный игрок и убийца, Scott Bennie (интервью с которым есть ниже в этом выпуске Библии Fallout), отвечает:

"Я делал Джейка, хотя кто-то, похоже, переписал диалог, так как речь вышла короче, чем обычная «Болтовня Bennie». :-) Я подумал, что на каждую успешную организацию, выжившую в Пустошах, приходится десяток не сумевших выжить, так что я придумал такую организацию для Джейка, которая объясняла бы, откуда у него оружие, и это объяснение не было бы: "Я раньше состоял в Братстве"... Это одноразовая отсылка, имевшая целью сделать мир немного более запутанным; он более правдоподобен, если не все в нем ясно и понятно. Надеюсь, я помог".

- Scott Bennie

ДАВАЯ МИРУ 13

Chris Avellone спрашивает:

Почему на флаге Fallout 13 звезд?

Tim Cain отвечает:

Leon [Leonard Boyarsky] сказал, что использовал этот флаг, потому что он классно смотрелся, и потому что ему не хотелось использовать стандартный американский флаг с 50 звездами. Со временем он планировал придумать что-то про 13 сверх-штатов или что-то в этом роде, но так и не сделал этого.



КАК ВСЕГДА, ФИРМЕННЫЕ НЕДОСТУПНЫЕ СУНДУКИ

Justin "Solid Snake" Braman, вдобавок к своему обширному знанию анатомии Таррасок, хотел бы узнать, как наложить свои руки на те большие, раздутые сундуки в Броукен Хиллс.

Ответ на Ваш вопрос про модель Когтя Смерти (хотя настоящие фанаты, наверное, уже меня опередили): Легендарная ТАПРАСКА!

Один вопрос всегда меня занимал: в Броукен Хиллс в *Fallout 2* вдоль северного края карты расположены несколько сундуков, к которым (очевидно), нельзя пройти. По крайней мере, мне это никогда не удавалось. Просто любопытно, знаете ли Вы, что в них. Если знаете, то, что именно? Это сводит меня с ума с тех пор, как я их первый раз увидел, и хотелось бы знать, не упускаю ли я чего-то интересного. Спасибо, что прочитали это, надеюсь вскоре получить ответ и не удивлюсь, если вы скажете: "Ничего".

Во-первых, Justin, ты совершенно прав насчет Тарраски. Однако первым ответившим был Mr. Wain (он ответил через 5 часов после сообщения), но все, кто откликнулся, дали правильный ответ.

Ответ на вопрос про сундуки носит технический характер – просто, когда мы делали "магазины" в *Fallout 2*, мы помещали сундуки-фальшивки, в которых хранились товары, за пределами экрана. Так получилось, что в Броукен Хиллс их случайно поставили так, что игрок может их увидеть и добраться до них. Что до способа добраться, я не помню причудливую последовательность действий, необходимую для этого – но, если вы зададите этот вопрос на форумах BIS, кто-нибудь точно ответит, уверен. Или используйте поиск по словам "Броукен Хиллс" и "сундуки", чтобы найти наводки на форумах BIS, КОГДА ФУНКЦИЯ ПОИСКА ОПЯТЬ ЗАРАБОТАЕТ (если бы не это, я бы дал ответ здесь).

FALLOUT TACTICS И ПРОЕКТ УБЕЖИЩ

Беспощадный Kane задал несколько вопросов по *Fallout Tactics*, на которые я не смог ответить:

Как всем нам известно, Проект Убежищ является огромным экспериментом. Так что изучается с помощью Убежища 0? И второй вопрос: относится ли Вычислитель к серии ZAX'a? Если нет, то какая компания или организация его создала?

Так, Kane, вот, что смогли сказать два парня Microforte (ну, один парень из Microforte - Ed слишком занят подсчетом милых, милых денежек, которые он наварил, работая над *Freedom Force* для Irrational Games):

Ed Orman сказал:

1. Убежище 0 предназначено для переселения материка на случай, если другие Убежища подведут. В нем содержатся лучшие "мозги" эпохи и их генетические данные.
2. Вычислитель был сконструирован до серии ZAX'ов, чтобы управлять сетью Убежищ и регулировать ее. Изначально предполагалось только это, но, в конечном счете, он достиг уровня, когда мог контролировать Убежища по отдельности (соединение с каждым из Убежищ оставалось постоянным).

A Gareth Davies сказал:

- 1) "Неуязвимое Убежище 0 должно было стать ядром сети Убежищ. Содержащее величайших лидеров, людей искусства и ученых, население Убежища 0 должно было объединить Убежища и повести людей к новой жизни, новому миру. Но, после бомбежки, мир станет суров. Чтобы обеспечить создание постядерной утопии, жителям Убежищ понадобится помощь. Было сконструировано оборудование, позволявшее покорить землю, огрубевшую от разрушений войны, а потом закаленную ядерной зимой".
- 2) Насколько я знаю, Вычислитель был единственным в своем роде, и не был связан с Zax'ом, но мне не удалось найти документации, подтверждающей ту или иную теорию. Думаю, справедливо утверждать, что у Zax'a и Вычислителя очень мало общего.

ВСТУПЛЕНИЕ К FALLOUT 2... А?

Но у Kane'a (английский которого хорош) было еще БОЛЬШЕ вопросов...

Во вступлении к Fallout 2 мы видели, как солдаты Анклава открыли неизвестное Убежище и убили 3 жителей. Думаю, что после этого они убили и остальных. Поэтому у меня возникли следующие вопросы:

1. Что это за Убежище?

2. Почему солдаты Анклава убили жителей? Разве они не хотели узнать результаты эксперимента?

(Мой английский плох, надеюсь, Вы смогли понять, что я хочу узнать. :)

Эй, Кане. Это было Убежище 13. Официально солдаты Анклава заявляли, что "эти жители Убежища сопротивлялись при аресте", но это была чушь. Солдаты Анклава были настолько на взводе, пока ожидали открытия Убежища, что открыли огонь вопреки приказам командования. Потом они ворвались и взяли Убежище штурмом, захватив остальных жителей.

Одна мелочь – изначально ролик заканчивался не так. В оригинале дверь Убежища открывалась, и наружу, в Пустошь, выходил ребенок. Он оглядывался по сторонам. Затем изображение постепенно исчезало. Получалось не очень интересно. Но заставляло задуматься. Куда смотрел ребенок? На разоренную пустошь? На мираж?

ЧТО ЖЕ С МАРКОМ?

Sean McGrorey задал вопрос... о Марке.

Что случилось с парнем (по-моему, его звали Марк), который ходил с Гарольдом на Военную Базу? Он говорил, что Фрэнсин убил робот, а Грей упал в цистерну, но Марк просто пропал. Он сумел выбраться живым или сгинул вместе с Фрэнсин?

Никто не знает; тайна случившегося с Марком так и не была раскрыта. Он получил ранение, вернулся на поверхность, и Гарольд так и не стал разыскивать его.

::Играет таинственная музыка::

Да, еще я подозреваю, что Марк – это ссылка на Mark'a O' Green'a, счастливчика, писавшего диалог Гарольда, но я не могу этого утверждать наверняка.

ТРИ ВОПРОСА ПОВЕЛИТЕЛЯ

Richard Grey/Dweller задал эти три вопроса:

Привет

У меня несколько вопросов

1. Что Гарольд делал в промежутке между Fallout 1 и Fallout 2?

2. Существовали ли супер-мутанты до появления Повелителя?

3. Что произошло с Марком? Гарольд как-то сказал, что он выжил.

1. Что делал Гарольд между Fallout 1 и Fallout 2 - загадка. По правде говоря, даже если спросить его самого, Гарольд может и не вспомнить. Он какое-то время оставался в Хабе, потом отправился путешествовать и, наконец, добрался до Геко.

2. Возможно, да, хотя я не нашел упоминания о них в документации. До тех пор, пока Повелитель не начал их массовое производство и стандартизацию, их не называли "супер-мутантами".

3. Никому не известно, что произошло с Марком – см. выше.

:: Играет еще более таинственная музыка ::

АРРОЙО

Chris Avellone спрашивает:

Ребята, как вы придумали название «Арройо»? Оно было основано на названии реального места, или это название выбрали потому, что городок был буквально пересохшим ручьем (прим. Arroyo (амер.) - сухое русло реки, дно оврага).

Tim Cain отвечает:

Сначала появилось название. Я рассматривал карту и увидел это слово. Мне понравилось, и как оно звучало, и что оно значило. Так что я выбрал такое название, а потом рассказал художнику, делавшему карту, о том, что означает 'арройо', чтобы он точно нарисовал пересохшее русло реки.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПЕРЛЫ ОТ RON'A PERLMAN'A

Сортируя текст озвучки, я наткнулся на ряд сообщений о смерти, которые, по нашим планам, должен был записать Ron Perlman, но у нас не хватило времени (во всяком случае, я думаю, что их не записали). В любом случае:

РЕПЛИКИ СМЕРТИ

[ПРОИГРЫШ В FALLOUT 2]

1 СМЕРТЬ 1

Покойся с миром, Избранный.

Вы погибли.

Пустошь забрала вашу жизнь. Арройо пытается послать других на поиски ГЕСК, но они быстро погибают, и деревня вскоре следует за ними.

Вы умерли. Ваша деревня потеряна, обреченная на голодную смерть.

Вы умерли. Ваша задача найти Райский Сад и вернуть его людям своей деревни осталась невыполненной.

Вы умерли. Вы никогда не узнаете, что случилось с вашими похищенными соплеменниками.

Вы умерли... как и все остальные на Земле. Анклав побеждает, выпуская вирус FEV в атмосферу.

Ваша смерть решила судьбу всех остальных на Земле. Анклав побеждает, выпуская вирус FEV в атмосферу. Миллионы гибнут, и на Земле опять воцаряется молчание.

Вы сражались отважно, но все бестолку. Анклав побеждает, и, вскоре, весь мир вымирает.

2 ШУТОЧНЫЕ СМЕРТИ

Вы мертвы. Опять.

Мертвее не бывает.

Время перезагружаться.

Надеюсь, Вы сохраняли игру, потому что Вы мертвы.

Вот изображение Вашего трупа. Смотрится не очень.

Парень, ты тупой. И мертвый.

Ха-ха-ха-ха-ха. Ты труп, придурок!

Вы мертвы. Возможно, вам стоит начать игру заново другим персонажем.
Ваше распределение очков ужасно.

КОНЕЦ

Итак, на сегодня это все. Если у вас есть вопросы, вы заметили неточности, или у вас есть возражения, пишите мне по адресу в начале этого обновления – или напишите на форум. Email обычно быстрее... даже когда Outlook совсем глючит.

До следующего раза,

Chris Avellone @ BIS

ОБНОВЛЕНИЕ 9 БИБЛИИ FALLOUT

ОКТЯБРЬ 15? НОЯБРЬ 6? 2002? АХ, ЧТОБ ТЕБЯ



ОБНОВЛЕНИЕ 9 БИБЛИИ FALLOUT

Перед вами девятая часть книги, если вы пропустили предыдущие, то отправляйтесь на главную страницу сайта Black Isle, в раздел «More News»... Первые три части объединены в «нулевую», а четвертое, пятое, шестое, седьмое и восьмое обновления идут отдельно.

Для тех, кто никогда этого раньше не видел, Fallout Bible – коллекция исходных материалов и приколов из Fallout 1 и 2, собранная в один документ, так что фаны могут посмотреть на это. Кое-что в ней может быть грубым или поверхностным, поэтому, если вы обнаружите в ней ошибку или определитесь, что хотели бы в ней увидеть, то пишите мне на Cavellone@blackisle.com и я посмотрю, что я смогу сделать. Я не могу пообещать, что я отвечу на ваши письма немедленно, но я однозначно займусь этим, как только смогу – обычно это происходит на выходных.

В этом выпуске содержится интервью с дизайнером/программистом Fallout Jess'ом Heinig'ом, который писал Zax, помогал делать Джанктаун и проводит время, путаясь под ногами Jolene Blalock из *Enterprise*; кое-какие отборные мелочи, которыми с радостью поделился Jess (вам интересно, какими должны были быть видеовставки в Джанктауне?); заметки о браминах и половой принадлежности, мутантах и сексе, информация о Кельте Патрике из F1, несколько вопросов и ответов (но не так много, как в FOB 8), множество пирогов, брошенных в меня канадцами, правда о Братстве Стали, отдача чести флагу Fallout'a, победивший в конкурсе об Ink Spots, и прочие радиоактивные осадки из нашего любимого пост-апокалиптического мира будущего.

Спасибо, что поддерживаете Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle Studios

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Вот еще один список, с которого надо начать обновление. Он практически такой же, как в прошлый раз, так что вы можете его пропустить, если вы ветеран в отношении этих обновлений.

1. Еще раз - если у вас есть какие-то вопросы или пожелания, шлите на Cavellone@blackisle.com.

Перед тем, как делать что-то, прочитайте пункт 2 ниже.

2. Предложения по материалам, которые нужно включить в Библию; предложения по старым добрым мелодиям 50-ых, сходным по духу с Fallout; комментарии на тему того, почему вы предпочитаете PnP RPG компьютерным; вопросы по событиям Fallout и ссылки на хорошие источники информации – все это приветствуется, но есть некоторые вопросы, на которые я не смогу или не захочу ответить, потому что я устал, и я вас ненавижу. Среди таких вопросов:

- Не буду давать подсказки по прохождению игры. Если вам нужна подсказка или прохождение, то отправляйтесь на доску объявлений Black Isle на:

<http://feedback.blackisle.com>

И в течение 15-и секунд кто-нибудь напишет вам решение вашей проблемы. Скорее всего, тон ответов будет снисходительно-саркастическим, и содержащим слова «глупый кролик» или «тупица», но ответ вы получите. Так что сделайте свой голос услышанным.

- Обеспечение технической поддержкой. Если у вас какие-нибудь проблемы с вашим диском Fallout или какой-нибудь другой игры Interplay, то вам нужно связаться с клиентской поддержкой Interplay по следующим адресам:

Для технических проблем:

support@interplay.com

И для других вопросов по продуктам Interplay:

orderdesk@interplay.com

- Ответы на вопросы, выходящие за пределы Fallout 1 и 2. Я не могу отвечать на любые вопросы о Fallout 3. Его нет в разработке. Клянусь жизнью Josh'a Sawyer'a, что никогда больше не буду отвечать на подобные вопросы, поэтому прекратите.
- Чтение фанатского творчества или созданных фанатами материалов по Fallout.
- Поиск информации по прохождениям, секретам или поддержке серии игр *Baldur's Gate*, *Icewind Dale I (или II)*, *Planescape: Torment* или *Dark Alliance*.

3. Благодарю всех тех, кто прислал мелодии. Если у вас есть что-то такое же хорошее, как музыка 50-ых, передающая атмосферу Fallout, то пошлите это мне по адресу, указанному в №1 выше. Я всегда ищу новые мелодии.

4. Есть много вопросов, которые остались в моем архиве (особенно недавних). Я о них не забыл. Я просто до них не добрался.

FEV И РАСТИТЕЛЬНОСТЬ: В ОСОБЕННОСТИ, МОРКОВЬ

Несмотря на неработающую функцию поиска, мне удалось покопаться на форумах BIS, поэтому я могу представить вам аргументы **Senior Carrot** (Не путайте Carrot'a с персонажем комикса Flaming Carrot):

Между прочим, "МСА" – это сокращение от Mr. Chris Avellone (я), для непосвященных.

Как было всенародно объявлено, работа над Fallout 3 не началась, так что у нас есть достаточно времени, чтобы полностью разобраться с возникшими вопросами о мире Fallout.

Текущая ветка о FOB превратилась в глыбу оффтопика, и, думается, любые разумные предложения затеряются на ее темных просторах.

Основные темы таковы:

Анклавы (вроде уже разобрались, нужно лишь отсортировать)

Хронология (нужно отсортировать)

FEV (нужно завершить споры на эту тему)

Проблема, как ее видят (некоторые) фаны:

МСА в процессе написания FOB потерял след сущности Fallout, его атмосферы бульварной научной фантастики. Вместо того, чтобы придерживаться вселенной, где современные законы физики не выполняются, создается ощущение, что он пытается объяснить все современными понятиями. FEV здесь используется, как способ объяснить любые странные и необычные явления в Пустошах Fallout.

А ведь ясно, что все это подразумевалось, как результат радиации, в том виде, как это представляли в 50-х, например, в любом фильме 50-х о чудовищах все объясняется радиоактивным веществом, вызывающим повсюду мутации. Вот, что, по-моему, пытались 'схватить' в Fallout. Поэтому РадСкорпионы названы РадСкорпионами и т.д.

Вместо этого мы видим чудесную палочку-выручалочку в духе генетической мутации 90-х в форме FEV, которой объясняется вообще все! Давайте сейчас забудем обо всех несоответствиях между FEV в Библии и настоящим FEV, описанным в нескольких научных журналах в Fallout 1, и рассмотрим, откуда мог появиться тот FEV, что вызвал мутации по всем Пустошам.

Есть два возможных источника FEV: База Марипоза, где должно было происходить крупномасштабное производство и тестирование FEV, и огромные объемы его должны были храниться в больших подземных цистернах; и бункер (очевидно один из цепи бункеров) West Tek, где проходили первые эксперименты, в котором, возможно, хранились небольшие запасы. Теперь давайте подумаем, каким образом FEV мог быть выпущен. Взрыв на Марипозе произошел в конце Fallout 1 (после того, как произошла большая часть мутаций), при этом говорилось, что при взрыве были признаки утечки в окружающее пространство. Другой вариант: то, что FEV уцелел при ядерном ударе по West Tek. Каким образом этот вирус мог пережить ядерный огонь, заполнивший лаборатории, и как он мог распространиться на огромные расстояния, как описано в FOB, через плотные облака сверхгорячих частиц и бушующее пламя?

Конечно, такой сценарий нелеп с самого начала. FEV никак не мог охватить окружающие Пустоши за короткое время в достаточных количествах для того, чтобы он смог вызвать мутации у всех существ, особенно учитывая небольшие его запасы.

К тому же одна из основных рас в Fallout, мертвяки, которые однозначно воспринимаются новичками, как зомби, созданные старой доброй радиацией, должны тогда объясняться неким облаком FEV, прокатывающимся по всей калифорнийской местности и заползающим под дверь Убежища 12. Когда оба основных создателя мира Fallout не согласны с этим, хочется поинтересоваться, нет ли тут искажения фактов? Но именно поэтому я пишу это сообщение, ведь еще есть время это изменить!

Игра названа Fallout (прим. - радиоактивные осадки, одно из долговременных явлений после ядерного взрыва), и, конечно, в этом мире должен быть больший акцент на одноименный эффект,

как руководящий принцип устройства мира, что было четко соблюдено в оригинале, а потом пошли попытки увязать все с современным миром (что видно на примере оружия и т.п.).

Как исправить положение:

Найдите описание FEV непосредственно в записях в Fallout 1 (где оно действительно атмосферно и является довольно редкой и интересной информацией).

Упомяните тот факт, что мир игры – не наш мир (с указанием отличающихся событий, например, не было Уотергейтского процесса), и в нем используются законы воздействия радиации в представлении 50-х годов, а не современные. И, следовательно, странные и удивительные зверюшки могут быть созданы радиацией и радиоактивными осадками, и не требуется все это объяснять действием FEV.

Для тех, кто видит этот спор впервые, из него происходят следующие положения:

- FEV (Форсирующий Эволюцию Вирус, ФЭВ) объясняет самые тяжелые мутации в Пустошах (Повелитель, питомцы Повелителя, такие, как летуны и кентавры, супер-мутанты, Гарольд), а радиация вызвала большую часть остальных мутаций, приводящих к гигантизму (скорпионы, крысы, муравьи и т.д.) и некоторые другие (мертвяки).

- Мир Fallout очень похож на *Torg* – законы физики и природы не соответствуют нашим, но основаны на предчувствиях 50-х в эпоху бульварных комиксов. Мир Fallout – это то, как люди в 50-х представляли себе будущее (после множества взорванных ядерных боеголовок). В результате: бесконечная пустыня, радиация порождает гигантов, лучевые ружья и мозги в банке реальны, вы можете наткнуться на огромных злобных уродов со щупальцами, строящих планы захвата мира, увидеть множество неуклюжих роботов со стеклянными куполами на головах и мириадами мигающих лампочек, а наука в целом не только завязана на атомные исследования и глубоко оптимистична, но и сильно упрощена, что позволяет людям создавать ультразвуковые пушки, лучи смерти и лазеры в кратчайшие сроки (особенно, когда случается нашествие из космоса). Большинство современных идей, затрагивающих искусственный интеллект, нанотехнологии и прочее, не являются частью вселенной Fallout, ведь люди в 50-х не подозревали о существовании многих из этих концепций (ну, кроме термина ‘искусственный интеллект’, который официально был использован на Дартмутской Летней Конференции по вопросам Искусственного Интеллекта в 1956, если мои данные верны).

- Если это для кого-то новость, мир Fallout – это другая Земля. Правда. И мир взорвался в 2077, а не в 1950.

Спасибо всем, принявшим участие.

Между прочим, я ВСЕ ЕЩЕ жду тех двух основных создателей, которых ты приводил, как доказательство, Carrot. ;)

ОТВЕТ НА КОНКУРС ПО INK SPOTS

Победителем конкурса за прошлый месяц стал **DJ Slamák**, угадавший, что первоначально для Fallout 1 была выбрана песня Ink Spots "I Don't Want to Set the World on Fire."

DJ SLAMÁK

Odin вообще-то ответил первым, но отказался от почестей, так что...

ТЫ ПРОИГРАЛ, ODIN

И переходим к нашему следующему конкурсу:

FEV ОБЪЯСНЯЕТ ВСЕ, ПОЛОВИНУ, ТРЕТЬ ВСЕГО?

Хорошо, вот задачка на следующий раз – помимо FEV I (и II), назовите два других, не существующих реально вируса, которые присутствуют в мире Fallout. Вперед!

И, НЕТ, несмотря на внешний облик, Повелитель – это не вирус. Как и Feargus. Так что ха-ха-ха, весельчаки, займитесь поисками.

ВЗЛОМАННЫЕ ЯЩИКИ В BROKEN HILLS

Tim Geoghegan (фамилия которого звучит, как имя злодея из научно-фантастического романа), решил протянуть руку помощи тем из вас, кто хочет добраться до загадочных сундуков в Броукен Хиллс. Довольно интересно, что **DJ Slamák** не упомянул об этом, так что теперь он числится в моем черном списке людей, которых я сожгу, когда раздобуду огнемёт. Разумеется, если он об этом писал, а я просто забыл, я *все равно* его спалю.

Кажется, в FOB 8 вам задавали вопрос о сундуках в Броукен Хиллс и о том, как к ним пробраться. Так вот, DJSlamak, который заведует Vault of the Future, фан-сайтом по Fallout, размещенным на Duck and Cover, сделал руководство, в котором с картинками описал, как добраться до этих сундуков.

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

=====

Tim Geoghegan

Спасибо, Tim.

ТА ПРОПАВШАЯ КНОПКА НА RIP BOY`Е И УБЕЖИЩЕ НОЛЬ

Pawel/Ausir, будучи джентльменом и образованным человеком, предоставил мне следующую информацию, касающуюся отсутствующей кнопки на RIP Boy`е и Убежища Ноль:

1. Сломанная кнопка на RIP Boy`е должна была давать доступ к разделу “улики” (насколько мне известно, она присутствовала в «демо» Fallout 1).

2. Убежище 0. Вот моя теория: думаю, если старейшины Братства Стали располагали слухами об Убежище 0 с самого начала, при том, что до Fallout 2 они ничего не знали об Анклаве, то это было таким секретом, о котором знали все. На то есть 2 причины:

I. Желание избавиться от нежелательных людей – политиков и журналистов, не всегда поддерживавших линию правительства, некоторых не-столь-важных ученых и знаменитостей – если они знали про Анклав, их не допускали в Убежище, так как они могли раскрыть тайну его существования. Раз их пустили в Убежище 0, они даже не подозревали, что может быть еще более секретная база.

II. Стремление скрыть существование Анклава – чем больше людей знало, что горный массив Шайенн был превращен в правительственное убежище, тем меньше людей могло догадаться, что правительство на самом деле спрячется на нефтяной вышке. Возможно, это было частью эксперимента – может быть, Вычислитель ДОЛЖЕН был съехать с катушек?

Гора Шайенн – довольно известная база, имеющая предназначение убежища. Поэтому, там расположено NORAD. Так что тут нет особого секрета.

--

Ausir

Спасибо, Ausir.

ОТРЫВАЯ РУКУ ТАНГЛЕРУ

Кто-то, вероятно **DJ Slamák**, спрашивал в прошлом выпуске насчет предмета под названием “Рука Танглера”. Выясняется (согласно Редактору Fallout 1), что Рука Танглера принадлежала парню по имени “Танглер” (удивлены?), у которого есть блок AI, идентифицирующий его, как лидера «Потрошителей». По крайней мере, в его скриптах прописан «AI Потрошителя», чтобы это ни значило. Если не знаете, кто такие «Потрошители», то это члены вырождающейся семейной банды «Потрошителей» (ныне не существующей). Предположительно, они были враждебной бандой, жившей там, где в Бониярде находится Мать Когтей Смерти, о чем свидетельствует афиша фильма “Потрошитель” снаружи ее хибары. Из старых диалогов известно, что их здание было защищено ловушками и заминировано, и они часто дрались с Лезвиями.

Ах да, в старом диалоговом файле Николь упоминает, что Морфей раньше был одним из них – мне не удалось заставить ее сказать это в игре, видимо, это отправилось по стопам дронтов, когда «Потрошителей» “вырезали”. Если кто-нибудь *сумеет* добиться, чтобы она это сказала, опишите мне ход диалога, и сокровища нации будут вашими.

Я ХОЧУ ЦИФР

Langy спрашивает:

Будет ли статистика того, сколько людей проживало до войны и сколько погибло, сколько превратилось в мертвяков, сколько людей было «погружено» Повелителем, сколько из них стало супер-мутантами, и прочее в том же духе?

Нет.

НО ЧТО ЖЕ НАСЧЕТ *WASTELAND*?

Ausir спрашивает:

Хотя вы не ссылаетесь на Wasteland напрямую, вы, во всяком случае, не будете противоречить данной игре в Библии или в следующих сериях Fallout (например, делать древний монастырь на месте базы Cochise или объявлять, что Лас-Вегас был разрушен в войну и т.д.)?

Ну, хотя Wasteland и повлиял на Fallout, но это все же две отдельные вселенные, так что противоречия могут иметь место.

A.I.

bloodbathmaster2 спрашивает:

Будут ли разъяснения по поводу AI? В Fallout 2 говорилось, что AI заскучал и начал Великую Войну.

Я постараюсь в следующих частях разобраться с Машинными Интеллектами, такими, как: ACE, Skynet, Zah, и другими. То, что говорит Skynet (это ненастоящее его имя), скорее всего, неправда. Мне вообще не нравится концепция искусственного интеллекта в Fallout – он сделан слишком уж в духе 1990-ых/21-ого века.

СВЯТАЯ РУЧНАЯ ГРАНАТА?

Ausir спрашивает:

Не выложите ли Вы информацию о святой гранате? :)))

Характеристики Святой Гранаты справа...

Дальность: 15, 2 фунта, 300-500 очков урона. Бросок стоит 4 AP. Приберегите ее для Хорригана.

К сожалению, вы не можете получить святую гранату в оригинальной игре из-за бага. Хорошие новости: на этот счет есть патч, который вы можете найти на:

<http://www.nma-fallout.com/binaries/fallout2.shtml>

Развлекайтесь. Патч, по-моему, принадлежит Maxim`y Sorokin`y (aka Seawolf).



БРАМИНЫ

Кажется, **Red1** однажды спрашивал про браминов в каком-то чате. Так вот, здесь целая статья о них.

Важно! Дальнейшее – это грубая зарисовка раскладки для раздела "бестиарий" для Fallout PnP.

Если в этой раскладке чего-то не хватает, или есть что-то полезное вам, как Мастеру, что стоило бы добавить, пожалуйста, напишите мне.

Или, по крайней мере, окажите любезность потрепаться об этом где-то, где я мог бы это подслушать.



FALLOUT PNP: БРАМИНЫ

Брамины – это мутировавшие представители вида крупного рогатого скота под названием брамин, отравившие вторую голову. Если бы вы сейчас сказали, "черт, я думал, брамины – это что-то из Индии", – ну, вы были бы правы. Стадо браминов попало в Штаты давным-давно⁴ с целью скрещивания. После падения бомб брамины отравили вторую голову. Они довольно выносливы. Имеют аппетитный румяный коричневый окрас, что видно на картинке слева. Атакуя, они наносят удары головой и пытаются забодать противника, так что остерегайтесь, погонщики браминов. По какой-

то причине, только на левой голове брамина есть рога, что вызывает любопытные вопросы, связанные с определением пола⁵.

Брамины играют важнейшую роль в экологической сфере мира Fallout – на них основано выживание многих видов этой вселенной, в первую очередь – людей. Они составляют основу хозяйства НКР. В Нью-Рено же, к примеру, одной из ключевых сторон местной экономики является сфера под названием "угон скота из НКР". Брамины способны тащить телеги, старые машины, плуги и мертвые тела. Браминов можно собирать в стада и гнать на враждебные деревни дикарей – это превосходит по эффективности даже заклинание «Огненный Шар с Отложенной Детонацией». Браминам можно поклоняться. Из шерсти браминов можно плести сумки и веревки. Шкуры браминов можно натянуть на деревянные или металлические рейки и сделать из них каноэ, если вы в этом смыслите. Их жилы могут быть использованы как тетива для лука или как нить для шитья. Навоз браминов – прекрасное удобрение (и топливо для костров). У браминов исключительно вкусное мясо – ну, только потому, что никто в Fallout не знает, каков был на вкус сочный довоенный стейк. Брамины – это источник молока, которое похоже на наше современное, но, в то же время, страшно отличается. Брамина можно опрокинуть (sic!). Из костей браминов можно делать дубины, ножи, наконечники для стрел, столовые приборы, мотыги и даже игральные кости, а их черепа устрашающе смотрятся, рассыпанные по пустынному ландшафту. Из их рогов можно сделать рога для питья, если хотите почувствовать себя в средневековье. Брамином можно отвлечь голодного Когтя Смерти. Из жира брамина получается приличное мыло. Из их шкур можно делать палатки (или вигвамы), одежду, ремни, седельные сумки, обувь, кожаную броню или невероятный костюм для маскировки под брамина, чтобы подкрадываться к другим браминам и подслушивать их разговоры. Также можно использовать их хвосты в качестве мухобоек или кистей для рисования, в зависимости от степени вашего художественного дарования.

Существуют домашние и дикие брамины. Дикие брамины могут прокормиться сами, и их можно встретить небольшими стадами повсюду в Пустошах, бродящих туда-сюда и жующих грязные сорняки, произрастающие в пустыне. К счастью для экологии Пустошей (и для выживания ее

⁴ Я точно не знаю когда. Если вы знаете, сообщите мне, ведь история крупного рогатого скота – не мой конек.

⁵ Да, да, у брамина во вступительном ролике Fallout 2 нет этой проблемы, но он болен и умирает, так что это не считается. Добрейший Sharon Shellman тогда сказал мне, что разные головы были сделаны, чтобы различать пол, и у некоторых браминов обе головы мужские или женские.

обитателей), брамины могут подолгу обходиться без воды – для жизни им нужно немного. У них хорошо развито обоняние, и они, не колеблясь, затопчут любого хищника Пустошей, угрожающего им или их телятам – ну, кроме Когтей Смерти, ведь никто не смеет связываться с Когтями Смерти.

Брамины – отличный источник для приключений, связанных с перегоном скота или войной между ранчо.

По слухам, запах браминьего дерьма легко вызывает привыкание.

Если бы браминам давали перки, то им бы, вероятно, были выданы три уровня **Перка Крепкая Спина**, и, возможно, **Острое Обоняние**, но это все равно никого не волнует.

Брамины, как и гигантские муравьи, считаются продуктом переоблучения. Это вызывает некоторую тревогу, ведь они могут быть радиоактивны.

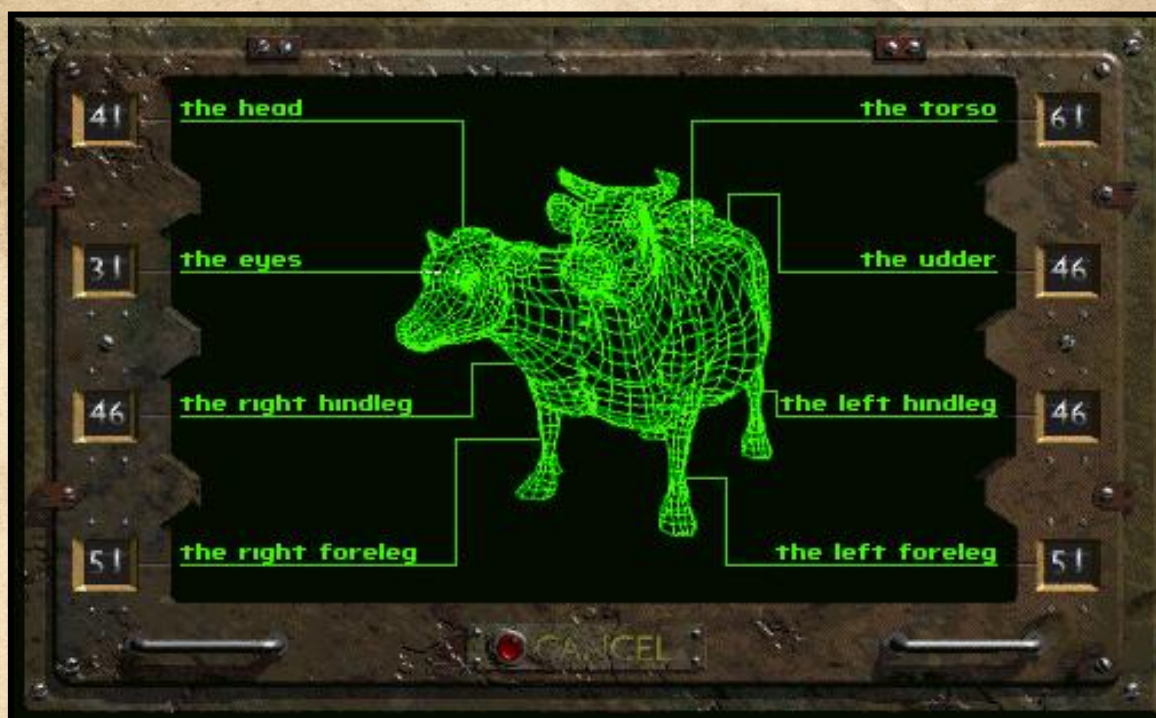
ДОМАШНИЙ БРАМИН	
ST	7-8
PE	3
EN	7-8
CH	1
IN	2
AG	4
LK	1
Hit Points	35-55
Armor Class	4%
Action Points	7
Attack (Головой/Рогами)	3 AP
Melee Dam	7+1-3
Poi Res	40%
Rad Res	16%
Sequence	6
Heal Rate	2
Crit Chance	1%
Unarmed (Головой/Рогами)	75-85%
XP	80-100

"ДИКИЙ" БРАМИН	
ST	8-9
PE	4
EN	8-9
CH	1
IN	2
AG	5
LK	3
Hit Points	45-65
Armor Class	5%
Action Points	8
Attack (Головой/Рогами)	3 AP
Melee Dam	12+1-3
Poi Res	45%
Rad Res	18%
Sequence	8
Heal Rate	3
Crit Chance	3%
Unarmed (Головой/Рогами)	85-105%
XP	100-120

В отличие от большинства животных, у браминов есть сопротивление урону, поэтому их шкуры так хороши в виде брони:

	Домашний	Дикий
Обычный	0/20	2/25
Лазер	0/20	0/20
Огонь	0/20	0/20
Плазма	0/10	0/10
Электричество	0/30	0/30
ЕМР	0/500+	0/500
Взрывной	0/10	0/20

БРАМИН: СХЕМА ПРИЦЕЛИВАНИЯ



В настольной игре также будут востребованы таблицы критических попаданий, вроде этих:

БРАМИН: ГОЛОВА

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	2	-	-
21-45	2	-	-
46-70	2.5	-	Бросок на EN или Падение.
71-90	2.5	-	Бросок на EN -2 или Падение.
91-100	3	Потеря сознания.	-
101+	3	Мгновенная смерть. Защити человечество, воин Пустошей.	-

БРАМИН: ЛЕВАЯ ПЕРЕДНЯЯ НОГА (ЛЕВАЯ РУКА)

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	-	-
46-70	2	-	Бросок на EN или Увечье левой передней ноги.
71-90	2	-	Бросок на EN или Увечье левой передней ноги.
91-100	2	Увечье левой передней ноги.	-
101+	2	Увечье левой передней ноги.	-

БРАМИН: ПРАВАЯ ПЕРЕДНЯЯ НОГА (ПРАВАЯ РУКА)

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	-	-
46-70	2	-	Бросок на ЕН или Увечье правой передней ноги.
71-90	2	-	Бросок на ЕН или Увечье правой передней ноги.
91-100	2	Увечье правой передней ноги.	-
101+	2	Увечье правой передней ноги.	-

БРАМИН: ТУЛОВИЩЕ (КОРПУС)

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	-	-
46-70	2	-	-
71-90	2	Игнорирует «Броню». Знаете, ведь эта удивительная "браминья броня" может останавливать пули.	-
91-100	2	Игнорирует «Броню».	-
101+	3	Мгновенная смерть, "герой".	-

БРАМИН: ПРАВАЯ ЗАДНЯЯ НОГА (ПРАВАЯ НОГА)

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	-	-
46-70	2	-	Бросок на ЕН или Увечье правой задней ноги.
71-90	2	-	Бросок на ЕН или Увечье правой задней ноги.
91-100	2	Увечье правой задней ноги.	-
101+	2	Увечье правой задней ноги.	-

БРАМИН: ЛЕВАЯ ЗАДНЯЯ НОГА (ЛЕВАЯ НОГА)

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	-	-
46-70	2	-	Бросок на ЕН или Увечье левой задней ноги.
71-90	2	-	Бросок на ЕН или Увечье левой задней ноги.
91-100	2	Увечье левой задней ноги.	-
101+	2	Увечье левой задней ноги.	-

БРАМИН: ГЛАЗА

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	2	-	-
21-45	2	Игнорирует "Броню".	Бросок на ЛК или Ослепление.
46-70	3	Игнорирует "Броню".	Бросок на ЛК -3 или Ослепление.
71-90	3	Игнорирует "Броню", Ослепление и Потеря твоего сраногохода, тупой брамин!	-
91-100	4	Игнорирует "Броню", Ослепление и Потеря Сознания.	-
101+	4	Мгновенная смерть.	-

БРАМИН: ВЫИЯ ПЛАУ

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	Игнорирует "Броню".	-
46-70	1.5	Игнорирует "Броню".	-
71-90	2	Игнорирует "Броню".	-
91-100	2	Игнорирует "Броню".	-
101+	3	Игнорирует "Броню".	-

БРАМИН: НЕПРИЦЕЛЬНАЯ АТАКА

Бросок	Множитель Урона	Эффект критического попадания	Побочный эффект
0-20	1.5	-	-
21-45	1.5	-	-
46-70	2	-	-
71-90	2	Игнорирует "Броню".	-
91-100	2	Игнорирует "Броню".	-
101+	3	Мгновенная смерть.	-

ИЗНАЧАЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

Suicidal Bob говорит:

Я прочитал в конце Руководства по Fallout 2, в разделе о том, через что прошла команда в процессе разработки сюжетной линии и прочего, что рассматривалось два варианта. В одном из них развивалась история о разумном компьютере, создающем город андроидов, и о том, как главный герой отправляется в космос, а другая – о том, как армия Повелителя угоняет мутантов для использования их рабского труда. Мне интересно, происходили ли эти две вещи в настоящем сюжете Fallout, или эти идеи были отброшены после того, как утвердили тот сюжет, который мы видели в Fallout 2?

От них отказались, и они никогда не происходили в мире Fallout. Это были идеи изначальной команды, витавшие в воздухе еще до того, как вторая изначальная команда, Tim, Jason, и Leonard, начала работу над F2. Мне не удалось найти исходную копию оригинального документа с сюжетом, но если удастся, я могу опубликовать его во всей его первозданной красе.

ДЖЕТ? КОГДА? МИРОН? СКОЛЬКО ЛЕТ? А?

Daniel Horn поднимает насущный вопрос:

Это сюда присылают всякое для Библии Fallout... Правильно?

Да.

Ну, мне любопытно узнать следующее: сколько лет Мирону, и как давно появился Джет? Смотрится он, как поздний тинэйджер, может, немного за 20.

Между тем, если он такой юный, насколько я понимаю, Джет не должен быть распространен.

Миссис Бишоп была подсажена Бишопом на Джет (до их свадьбы), и за это ее выгнали из Города-Убежища. При этом Анжеле Бишоп, ее дочери, около 20, так? Если предположить, что она родила Анжелу после того, как вышла за Бишоп, т.е., после подсадки на Джет, то Джет должен быть не моложе Анжелы Бишоп, а Мирон должен быть старше (хотя бы на 10-15 лет, думаю), чем Джет. Но он не выглядит на этот возраст. Действительно ли Мирон изобрел Джет? Или это плод его тщеславия?

Знаете что, – Вы правы – это была ошибка с моей стороны. Предполагается, что Мирону 17-20, но это приводит к путанице, если принимать в расчет Бишопов. Я всегда считал, что он сделал Джет недавно (в пределах нескольких лет), что позволило Мордино прийти к власти.

Мирон действительно изобрел Джет. Он очень, очень сообразительный и очень, очень надоедливый.

Так что не обращайтесь внимания на Бишопов и их путаное представление событий – так или иначе, они принимают слишком много Джета.

КОЕ-ЧТО О ХРОНОЛОГИИ

Маленькая поправка к списку авторов хронологии:

Между прочим, оригинальная хронология (еще не напечатана, но вы увидите ее в следующем обновлении), которую я приписывал **Scott'y Campbell'y**, была сделана **Brian'om Freyermuth'ом** и одобрена Scott'ом. Большая часть сведений о времени после F1 была изначально собрана **Rob'ом Hertenstein'ом**. Не знаю, где он скрывается, но, если он читает это, я жду от него весточки.

Приношу извинения неупомянутым авторам.

ВИСОКОСНЫЙ ЗАГОВОР

Dan Spitzley хотел бы сказать:

Ни в одном из Fallout'ов не учитывались високосные годы, не так ли? Я просто подумал, что из этого может получиться интересная завязка для приключения. Что, если в мире Fallout есть високосные годы, но каждый раз 29 февраля все люди усыпляются "плохими парнями" с какими-то гнусными целями, а 1 марта просыпаются, ничего не подозревая. Это объясняет, почему никто не видел на PipBoy'e 29 февраля. Как только это открывается, всех похищают пришельцы или что-то в этом роде. Другой вариант: может быть, из-за ошибки в календаре PipBoy'a, которому все "следуют", мир забывает о високосных годах со времен войны, а это значит, что скоро у них может начать темнеть в дневное время, или в Августе выпадет снег, ведь они пропускают сутки раз в 4 года.

Просто напомню, что я не принимаю сюжеты для приключений, особенно от чокнутых программистов, которые слишком заработались.

ПОПРАВКИ О БС

Согласно редакторам Fallout 1, получается, что в Братстве Стали есть следующее внутреннее деление на категории внутри сословий Писарей, Рыцарей и Паладинов.

Рыцари и Писари имеют следующие звания: Посвященный, Старший Посвященный, Подмастерье, Ремесленник, Старший и Главный Рыцарь/Писарь.

И...

Сословие Паладинов составляют: Младшие Паладины, Паладины, Старшие и Верховные Паладины.

Интересно? Еще бы!

ГОЛОПЛЕНКИ

Sean Meskill хочет сообщить:

В предыдущей части Вы упоминали, что не уверены, может ли лазер считывать информацию с пленки. Может. В 69-ом, кажется, RCA (прим. RCA = Radio Corporation of America) создали прототип системы, названной Голопленкой, для воспроизведения видео, которая считывала голографическую информацию с пластиковой пленки с помощью лазера. Она действительно работала и такой вид записи совершенно реален. Фотографии той системы можно увидеть здесь: <http://www.cedmagic.com/history/holotape.html>. Все, что вы, ребята, сделали в Fallout, так это экстраполировали реальную технологию до рабочего результата, сами того не зная. Вот и голопленка, наконец, нашла объяснение.

Sean

Спасибо, Sean.



ЯН И ЕГО ПУШКА

Несколько человек спрашивало, какого рода оружие должен был вручить вам Ян в диалоге в Городе-Убежище. Отвечаю: мне не удалось этого выяснить. Ferg знает, но мне не скажет, так как вообще со мной больше не разговаривает, кроме как в случаях, когда хочет оплевать меня.

AUSIR ОТДАЕТ СВОЙ САЙТ НА РАСТЕРЗАНИЕ

Ausir хотел, чтобы я обнародовал ссылку на его русский вебсайт...

(На самом деле это польский сайт, но я не мог устоять).

(www.fallout.scifi.pl)

Вот он.

ВЕЩИ, О КОТОРЫХ ЧЕЛОВЕК НЕ ДОЛЖЕН БЫЛ УЗНАТЬ: ЧЕТ И МИСТЕР ЧИТЕР

DJ Slamák играет с силами выше его понимания (у **Petruschka** был такой же вопрос):

Привет Chris, я ковырялся в master.dat и нашел... нечто. Можете на это посмотреть?

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

{100} {} {Ты видишь мистера Читера.}

{101} {} {Он по-прежнему выглядит жуликом.}

{200} {} {Здравствуйте, я мистер Читер. Чем могу помочь? }

{201} {} {Не похитите ли мое племя?}

{202} {} {Не дадите ли мне квест Ши?}

{203} {} {Не дадите ли мне квест Элрона?}

{204} {} {Не дадите ли мне квест Братства?}

{205} {} {Сделайте так, чтобы я уже побывал на военной базе. }

{206} {} {Я похитил ваше племя.}

{207} {} {Я выдал вам квест Ши.}

{208} {} {Я выдал вам квест Элрона.}

{209} {} {Я выдал вам квест Братства.}

{210} {} {Теперь вы уже побывали на военной базе. }

{211} {} {Благодарю вас, мистер Читер. }

И еще один похожий; на этот раз чиновник в Городе-Убежище:

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

{100} {} {Ты видишь Чета, Заведующего Незаконным Распределением. }

{101} {} {Ты видишь жуликоватого человека в комбинезоне Убежища 13.}

{102} {} {Ты видишь Чета, Заведующего Незаконным Распределением.}

{103} {} {Ты видишь жуликоватого человека в комбинезоне Убежища 13.}

{104} {} {Эй, там. Я Заведующий Незаконным Распределением... но ты можешь звать меня Чет. Тебе что-нибудь нужно?}

{105} {} {Еще что-то нужно?}

{106} {} {Поставь отметку о завершении игры, Чет. Я устал.}

{107} {} {Сделай меня Капитаном Охраны. Сейчас же.}

{108} {} {Сделай меня настоящим гражданином, если тебя не затруднит.}

{109} {} {Сделай меня фальшивым гражданином и выдай документы.}

{110} {} {Сделай меня изгнанным гражданином.}

{111} {} {Измени мою репутацию.}

{112} {} {(Не действует) Мне нужен персонаж в партию.}

{113} {} {Не, ничего.}

{114} {} {На какую?}

{115} {} {Сделай меня работником.}

{116} {} {Сделай из меня детоубийцу.}

{117} {} {Никакую... просто понизь мою карму на 100.}

{118} {} {Проехали. Я хотел кое-что еще...}

{119} {} {Нет, ничего.}

{120} {} {Кто?}

{121} {} {Маркус.}

{122} {} {Ленни.}

{123} {} {Вик.}

{124} {} {Мирон.}

{125} {} {Никто. У меня есть другая просьба.}

{126} {} {Забудь об этом. Пока.}

Это были два читерских персонажа, которых мы вставили в игру, чтобы протестировать реакцию людей в этих местах — их никто не собирался оставлять в финальной версии. Помню, как писал Чета — и он оказался очень полезен на деле. Обратите внимание на мастерство и изящество, с которыми каждая фраза Чета органично вплетается в атмосферу игры, в то же время, предоставляя весьма нужные услуги дизайнерам и тестерам. В самом деле, он - произведение искусства.

Не знаю, сохранились ли его скрипты в игре. Если да, то я бы хорошо подумал прежде, чем пользоваться ими. Это может очень плохо кончиться. С квестами может выйти такая неразбериха, от которой Fallout 2 может уже не оправиться.

КАК БЫЛО ДЕЛО В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА

Ausir/Pawel более сдержан, чем DJ:

Кстати, Вы видели эти картинки? Они есть среди файлов демки F1, но не использовались ни в одной из игр. По словам Tim'a Cain'a, они должны были изображать Достоинства/Недостатки в системе GURPS, когда Fallout еще основывался на GURPS.

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

Вот так здорово. Гляньте, народ. Узрите Дальтонизм, Одержимость и Вредные Привычки во всей красе!

В награду, может ли кто-нибудь перечислить, какими из вышеназванных Недостатков обладает Tim Cain? За дополнительные очки можете добавить Недостатки Josh'a Sawyer'a из этих трех.

СЕКС И МУТАНТЫ

Neil задал вопрос о мутантах:

Как вышло, что никому не встречались мутанты-женщины? Я никогда не слышал о женщине-мертвяке или супер-мутанте. Или на самом деле их полно? Они так мутировали, что их уже нельзя различить?

Женщины-упыри и супер-мутанты бывают, но выглядят почти в точности так же, как и мужчины. На самом деле, Ври даже не смогла определить пол Супер-мутанта в своем отчете о вскрытии в F1, хотя можно предположить, что ему отгрызли член дикие собаки.

ВЫХОДЕЦ ИЗ УБЕЖИЩА... ЖИВ?!

У Set/Seth вопрос о жизни и смерти:

Слушайте, Выходец из Убежища все еще жив? Вы все время упоминаете, что он покинул Арройо, но я ни разу не слышал от Вас, что он умер. Замечу, что FEV может продлить человеку срок жизни (супер-мутанты, мертвяки). Вы же не станете отрицать, что Выходец из Убежища подвергся воздействию FEV (то же относится и к Избранному на Марипозе), разбираясь с армией Повелителя. Так вот, возможно ли такое, что Выходец из Убежища все еще живой и не кашляет? Или на это глупо рассчитывать?

ps. Можете называть меня Set. По неизвестной причине все мои лучшие друзья так делают. Ублюдки.

Сомнительно, что он еще жив, но никто не знает наверняка, что с ним или с ней случилось. Давайте просто оставим бедного Жителя Убежища в покое, ладно?

ЕЩЕ ВОПРОСЫ ПРО БС

Cameron, на пути к вступлению в Братство Стали, задал несколько вопросов:

а) Где сказано, что первые воины Братства Стали пришли с Военной Базы?

Об этом рассказывает один из голодисков в Братстве Стали или на Военной Базе⁶ ("Дневник Капитана Максона") – он подробно описывает то, что произошло, когда Максон принял решение дезертировать из Вооруженных Сил США с базы Марипоза.

б) Главная база БС первоначально была каким-то военным бункером? Просто мне с трудом верится, что они ее построили.

Это был правительственный бункер/военная база, называвшаяся Лост Хиллс.

⁶ Я не помню, где именно. Если вы помните, сообщите, и я вознагражу вас, написав ваше имя броским шрифтом.

с) Можете немного рассказать о БС в ходе Fallout 2? Я всегда предполагал, что их главная база разрослась на поверхности земли, и в НКР обустроили несколько форпостов.

Примерно так и есть. По последним сведениям с юга, БС по-прежнему сконцентрировано вокруг бункера в Лост Хиллс, хотя у них есть наблюдательные пункты, другие бункеры и базы, рассредоточенные в пустоши.

d) Захватило ли Братство Стали базу Наварро после уничтожения нефтяной вышки?

Никто не знает, что случилось с Наварро после уничтожения Анклава. Маловероятно, что БС захватило ее [базу] после событий F2, ведь по состоянию на конец F2 у них не было сильного военного присутствия на севере. Тем не менее, они были бы не против прибрать ее к рукам, но это вылилось бы в крупные потери.

е) Кому пришла в голову идея сделать дирижабли в начале FOT, а она немного... того... дурацкая.

Хрен знает. Я немного знаю про FOT, но поспрашиваю.

f) Система FOT вообще неработоспособна. Новобранцев набирают по деревням, но деревенские ненавидят Братство Стали. Если какая-то деревня захочет отделиться от БС, ее атакуют, и солдаты поднимают восстание. Не придется долго ждать того, чтобы другие деревни начали покидать союз, и разразилась гражданская война. Я не пытаюсь придраться, просто мне это однажды пришлось в голову. (Из этого получится интересная основа для продолжения).

Можете спорить, как хотите, но я не думаю, что такая система нежизнеспособна. Повторю, я поверхностно знаком с FOT, так что не могу утверждать наверняка. Я передам ваш вопрос.

ЕЩЕ ОТВЕТЫ ПРО БС

Greg, на своем пути к вступлению в Братство Стали, счел нужным отреагировать:

В обновлении #8 вы приняли поправку в разделе о БС, которую делать не следовало. Я говорю о том месте, где вы соглашаетесь:

"Вы правы – ограниченное число членов совета мешает стать Старейшиной только в силу возраста" (стр. 16).

Это вовсе не очевидно – почему не может быть такого, что четверо самых старых членов БС являются Старейшинами? (Причем, возможно, что Верховный Старейшина – это потомственный титул семейства Максонов, либо его выбирают из членов совета.)

Направление, в котором вы думали, предполагает наличие какого-то минимального возраста – стандарта для чина Старейшины, например, все паладины старше 50 автоматически становятся Старейшинами, или что-то в этом духе. Но такая система совсем не обязательна – в конце концов, понятие 'зрелости/старости' относительно.

В любом случае, это мелочь, но мне хотелось указать на это, поскольку "Старейшина" предполагает скорее превосходство в возрасте, чем какую-то выборную или назначаемую должность.

Спасибо, Greg.

ЕЩЕ ОТВЕТЫ ПРО БС-2

Я хотел бы подробнее рассмотреть некоторые вопросы о БС из прошлого выпуска. Во-первых, в разговоре с Максоном в F1 указан порядок продвижения Рыцарей и Паладинов:

"Рыцари изготавливают оружие. Если заслуги Рыцаря достаточно весомы, он может стать Паладином, а впоследствии Старейшиной и так далее. В настоящее время Ромбус – глава Рыцарей".

"Паладины руководят всей оборонительной и внешней деятельностью. Помню, как торговал с Хабом, ходил в разведку по поручению Старейшин. Эх, парень, хорошее было время".

В то же время, диск Ври этому противоречит – похоже, что труп Супер-мутанта в пустыне был найден патрулем Рыцарей. Впрочем, они могли проходить какую-то Рыцарскую тренировку.

КАГА-ГУ-ГУ

Pawel Dembowski/Ausir хочет узнать, кто такой «Кага» из списка встреч в Fallout 2 (странно, что этот же вопрос задал и **Petruschka** – вы там что, сговорились?):

Вот серия встреч с парнем из Арройо по имени Кага, которую я обнаружил в файлах внутри master.dat.

Ответ – он должен был быть «заклятым врагом» персонажа игрока, с которым пришлось бы несколько раз встречаться на протяжении игры. Вот описание данных встреч:

Кага

Кага – приставучий бандит. Игрок будет встречать его на протяжении игры в составе групп воровского типа.

Число очков здоровья и передвижения Каги – выше среднего. У игрока не должно быть шанса незамедлительно убить его. Во время первых четырех встреч Кага будет легко убежать от игрока.

Кага – прогрессирующий персонаж, мощь и возможности которого возрастают по мере достижения игроком все более и более сложных игровых территорий.

Если персонаж встречается Кагу, скажем, в третьей зоне встреч, то у него будет возможность столкнуться с ним в первых двух территориях.

Зона встреч 1

Название зоны: ARRO

Название зоны: ARROK

Название встречи: Изгнанники

Тип модели – мужчина-дикарь

Инвентарь: 5 копий (сумка, содержащая 1 суперстимпак \$1000)

НР: 100

Кага станет убежать после первого попадания по нему. У Каги 12 очков передвижения. Средний навык «метание» – будет попадать в 70% случаев.

Атака

Я должен был стать Избранным!

Как Арройо посмело изгнать меня из племени!

Я отомщу тебе!
Кага отправит тебя в следующую жизнь.

Отступление

Мы еще встретимся!
До сих пор меня никто не побеждал!
Я клянусь уничтожить тебя!

Установить kagamet=да
Если персонаж убивает Кагу, Кага=мертв

Зона встреч 2

Название зоны: BAND

Название зоны: MOD

Название встречи: Бандиты

Тип модели – мужчина в кожаной броне

Инвентарь: 14mm-пистолет, патроны (сумка, содержащая штурмовую винтовку без патронов \$250)

HP 200

Кага станет убегать после получения 75 очков повреждений. У Каги 12 очков передвижения.

Низкий навык «малое оружие» – будет промахиваться в 90% случаев.

Атака

Если kagamet=да Эта встреча будет последней
После того, как я убью тебя, я сожгу Арройо дотла!
Почувствуй гнев Каги!
Я – великий Кага!
Все должны бояться меня.
Кага возьмет твою голову в качестве трофея.
Сдавайся, и твоя смерть будет быстрой.

Отступление

Я вернусь!
Ты не можешь убить великого Кагу!
Тебе повезло, что у Каги есть дела в другом месте.
Мы еще встретимся.

Установить kagamet=да
Если персонаж убивает Кагу – Кага=мертв

Зона встреч 3

Название зоны: RAID

Название зоны: RDRC

Название встречи: Рейдеры

Тип модели – мужчина в металлической броне

Инвентарь: штурмовая винтовка, патроны (сумка, содержащая миниган без патронов \$500)

HP 250

Кага станет убегать после получения 100 очков повреждений. У Каги 12 очков передвижения.

Низкий навык «малое оружие» – будет промахиваться в 80% случаев.

Атака

Если kagamet=да Снова ты!
Если kagamet=да Наши постоянные встречи начинают утомлять меня.

Ха, Избранный.
Давай покончим с этим.
Ты пожалеешь о том, что услышал имя «Кага»!
Мои навыки возросли со времени нашей прошлой встречи.

Отступление

Это становится плохой привычкой.
Кага должен тренироваться немного усерднее.
Кага вернется.

Установить kagamet=да
Если персонаж убивает Кагу, Кага=мертв

Зона встреч 4

Название зоны: NCR

Название встречи: Мародеры

Тип модели – мужчина в боевой броне

Инвентарь: миниган, патроны (сумка, содержащая лазерную винтовку без патронов \$1000)
HP 300

Кага станет убегать после получения 100 очков повреждений. У Каги 12 очков передвижения.
«Большое оружие» – будет промахиваться в 65% случаев.

Атака

Если kagamet=да, в этот раз я подготовился.

Избранный никогда не вернется в Арройо!
Кага сокрушит тебя!
Кага никого не боится!
Стой ровно, чтобы Кага мог хорошо прицелиться.

Отступление

Мы еще встретимся!
Ты видишь Кагу не в последний раз.
Каге определенно нужно тренироваться усерднее.

Установить kagamet=да
Если персонаж убивает Кагу, Кага=мертв

Зона встреч 5

Название зоны: FRAN

Название зоны: FRAN2

Название встречи: Наемники

Тип модели – мужчина в моторизированной броне МКП

Инвентарь: лазерный миниган, 3 плазменных гранаты, 5 стимпаков, большие энергетические батареи (сумка, содержащая импульсную винтовку \$5000)
HP 350

Кага будет драться до смерти. У Каги 12 очков передвижения.
«Энергетическое оружие» – будет промахиваться в 50% случаев.

Атака

Если kagamet=да Я утомлен преследованием. Давай покончим с этим.
Если kagamet=да Ты встречаешь Кагу в последний раз.
Ты не помеха для Каги.
Я собираюсь отправить тебя в следующую жизнь.
Ты был достойным соперником.
Если Карма положительная – Эта часть Пустошей не нуждается в таком добрячке, как ты.
Если Карма отрицательная – После того, как я убью тебя, я стану грозой этой части Пустошей.

Я собираюсь отправиться обратно в Арройо... чтобы сжечь его дотла.
Убив тебя, Кага прославится.

Отступление

В этой битве Кага не будет отступать.

Фразы игрока

Эти фразы появляются только после того, как игрок впервые встретится с Кагой.

Зона 1 – нет фразы.

Если kagamet=да Зона 2 – Опять этот Кага.

Если kagamet=да Зона 3 – Вот мы и встретились, Кага.

Если kagamet=да Зона 4 – Уходи, Кага!

Если kagamet=да Зона 5 – Кагааааааа!

Судя по тому, что становится ясно из его фраз, он был членом племени Арройо, и ненавидит персонажа игрока за то, что того сделали Избранным вместо него.

Это все, что я знаю.

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

Несколько вопросов от Andrej:

Меня зовут Andrej, я работаю над переводом Вашей Библии Fallout на русский язык (sic!). Я хочу не только перевести ее, но и объединить все обновления в единую статью. Поэтому мне требуется Ваше разрешение на перекомпоновку исходного текста.

Также у меня есть несколько вопросов по поводу Вашей Библии:

1. В Библии Fallout Вы написали, что "все псионики официально исчезли из жанра в тот момент, когда Собор испепелил их ядерным огнем", а позже – буквально следующее "Теперь вопрос о Братстве Стали. Как они узнали имя моего героя??? :-) Они псионики, которые могут читать мысли, поглощать людей и абсорбировать их сознание, и присоединены к компьютерам при помощи нейролинков так же, как и Повелитель. От них невозможно что-то утаить". Это означает, что псионики в Соборе были не последними?

Эй, Andrej, во-первых, спасибо за перевод – должно быть, это непросто. Ответу на твой вопрос:

Это была шутка. Я просто перечислил способности, которыми обладал Повелитель. Ни один псионик не пережил подрыва Собора.

2. Вы написали: "Кстати говоря, говорящие Когти Смерти были уничтожены к концу Fallout 2. Ксарн и Горис не смогли продолжить существование вида. Они ушли. Капут. До свидания. Любое говорящее животное может считаться умершим в момент окончания Fallout 2", но в предыдущем обновлении John Deiley написал:

В любом случае, есть шанс того, что два разумных Когтя Смерти выжили, чтобы продолжить существование вида. Я осознаю, что они оба – самцы, но в этом нет

ничего страшного. Когда они были выведены Анклавом, ген разумности присутствовал только у самцов и был доминантным. Это означает следующее: неразумная самка, забеременевшая от разумного самца, скорее всего, родит разумное потомство. Кто же прав? Кстати говоря, в FOT полно говорящих Когтей Смерти.

Верно более позднее обновление. После F2 не осталось говорящих Когтей Смерти.

Несколько моих вопросов: В одном из Ваших обновлений Вы давали ссылку на сайт: <http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm>, посвященный настольной ролевой игре. Верна ли выложенная там документация? Например, из их статьи об Анклаве я вычитал следующее – «Нефтяная Платформа Посейдон – это лишь надводная часть скрытого под толщей воды города Гидрополиса. Гидрополис был создан для заселения большим числом жителей (как мне кажется, что-то около 800000 человек). Если это правда, то нефтяная платформа в F2 – это НЕ Гидрополис, а всего лишь «надводная часть скрытого под толщей воды построенного до войны города под названием Гидрополис, являющегося столицей Анклава». Если это так, то возможно, что при уничтожении Нефтяной Платформы в конце F2 весь Анклав не погиб, а лишь оказался запечатан под водой... на время.

Информация на сайте Fallout PnP – клевая, но часть материала этих книг была создана фанатами, и не является частью игры. Она интересна, но никто ее не проверял, поэтому пользуйтесь ею с осторожностью.

Второй вопрос: 2077-ой – это довольно далекое будущее, существовали ли тогда действующие космические программы? Я имею в виду, что люди могли построить базу на Луне или что-то в этом роде.

Будущее и космическая программа: Да, это возможно. Sputnik (и вызванный им страх) и космическая гонка вполне соответствуют атмосфере 1950-ых (и начала 60-ых).

И последний вопрос, в FOT я видел нескольких супер-мутантов, работавших над разрешением проблемы их бесплодия, имели ли они шансы на успех?

Проблема бесплодия супер-мутантов в FOT: Я не очень много знаю о FOT, но я бы не хотел, чтобы им это удалось, так как факт того, что они просуществуют на протяжении всего лишь одного поколения, в значительной мере успокаивает меня.

МАЛЕНЬКИЙ NICKY

Несколько вопросов от Nicky:

1. В Fallout 1 в Хабе вы можете поговорить с Гарольдом. Если вы спросите его об его истории, то он скажет, что он, Ричард Грей и еще несколько людей отправились на Военную Базу, чтобы убить мутантов. Когда им надавали по задницам, Гарольд находился около чанов с FEV. После этого Гарольд говорит о том, что он очнулся в Пустошах, уже измененный чем-то, что произошло на базе. Почему он не превратился в мутанта?

Он мутант – его изменил FEV.

2. Сколько лет Гарольду? В F1 он говорит, что он жил уже тогда, когда упали бомбы. Допустим, тогда ему было 35. F2 начинается в 2241-ом, а бомбы упали в 2077-ом, так? Значит, ему 164. Правильно? Если нет, то, сколько же ему?

Никто не знает возраста Гарольда – даже сам Гарольд.

3. В F1 в Убежище Повелителя вы можете найти псионика по имени Мур. Он описан как «неряшливо выглядящий парень». В F2 в Городе-Убежище можно увидеть Томаса Мура, описываемого как «неряшливый». Совпадение или нет?

Нет, не совпадение. Оба они получили свое имя в честь знаменитого неряшливого художника Interplay, Chad'a Moore'a, который все время стремится стать таким же крутым, как я, но у него это не получается, так как он слишком неряшлив.

4. В Гекко можно попросить Вуза рассказать историю. Он поведаст о летающей в аду голове, думая, что это забавно. Откуда взялась эта история? Какая-то внутренняя шутка программистов?

Мы разрабатывали игру, в которой участвовала эта самая летающая голова. Кажется, ее звали «отрубленная голова». Эта игра не увидела свет. Когда вышел Torment, в котором также была летающая голова, Вуз стал угрожать мне иском на миллион долларов.

5. Я где-то слышал, что в токсичных пещерах можно получить шестой палец? Как?

Вам нужно наступить в токсичную жижу, не надев резиновых сапог, и некоторое время спустя у вас начнет расти 6-ой палец, который можно ампутировать в Городе-Убежище и носить с собой.

6. Где можно найти 5-ый выпуск «Кошачьей Лапки»?

«Кошачья Лапка» #5 доступна только тогда, когда вы принесете 10 обычных номеров Мисс Китти в Нью-Рено. Когда вы отдадите ей всю подшивку, она подарит вам возжеланный #5.

7. В руководстве по F2 упоминается «easter egg». Где он?

Он расположен в подвале New Reno Arms, за одной из куч мусора.

ЭТИ ЧЕРТОВЫ ОГНЕННЫЕ ГЕККО

Alex Lim/Alexsi the 13th хочет знать:

Я хотел спросить, почему с огнедышащих гекко нельзя снять шкуру?

По словам главного дизайнера Fallout 2 Matt'a Norton'a, это баг. В любом случае, для них не было нарисовано каких-то особых шкур.

НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ ОТ RED NMMMO

У Redd'a (он канадец) есть несколько комментариев и вопросов. Во-первых, он очень категорично относится к своему имени:

Ладно, хорошо, меня зовут red_nnnno – R E D_N N N N O. Впрочем, мне нравится, когда меня называют «Red!»

ПОЖАЛУЙСТА, ОБРАЩАЙТЕСЬ КО МНЕ «RED!» и/или SEBASTIEN CAISSE

(Вы просили писать имя заглавными буквами, чтобы оно попало на глаза...)

Хорошо, «Redd».

Во-вторых, прошу Вас воздержаться от публикации присылаемых фанатами советов... Ведь, как минимум, 95% этих советов содержатся в большинстве прохождений. По этому поводу, я хотел бы добавить, что я и Per Jorner (который прислал несколько вопросов) надеемся, что Вы взгляните на написанное им прохождение (<http://user.tninet.se/~jyg699a/fallout2.html>) – наиболее полное из существующих, оно содержит ответы на многие слабоосвещенные вопросы (в этом отношении немалую помощь ему оказал я :). Там находятся ответы на любые вопросы о самой игре, так что когда люди спрашивают у Вас совета по прохождению, Вы можете просто сослаться на этот документ – да и вообще, почему бы не дать ссылку на него в Библии?

Твой «контроль разума» подействовал. Парни, если вы хотите увидеть клевое прохождение, то вам стоит отправиться по приведенной выше ссылке. Я не проверял ее. Она может вести на сайт, посвященный «Виагре» или чему-то подобному.

В-третьих, о NPC из «party.txt».

- Машина: Машина – фактически это NPC, следующий за вами.

Redd прав, даже если он канадец.

- Мария: Это Мирия. Не знаю, опечатались ли вы, или это ее предыдущее имя, но в этом файле так зовут именно ее...

Ты прав.

- Док: Я не знаю, однако у меня есть подозрение, что это доктор из Убежища 15. Доказательств этому нет, но, когда я зачистил Убежище 15, он выглядел таким одиноким! Думаю, что моего персонажа-женщину сильно влекло к нему.

Обновлено Посмотрев в PID, найденный выше (16777378) и вычтя 16777216 (0x1000000), получаем 162. Смотрим на 162 в pro_critters.msg и волшебным образом натываемся на Дока Джонса. Я крут (Заметка: Используя эту технологию, можно найти всех остальных NPC, так что ее можно считать прошедшей полевые испытания. :) Я также делал проверку при помощи Mapper2 (by Dims), и proto-предметы на карте совпадают.

Возможно.

- Цыпленок: Похоже, это easter egg... Я думаю, он связан с «цыпленком» в Модоке...

Ты можешь быть прав. Мне нужно свериться с Jason`ом Suinn`ом.

- Карл: Да, это Карл из Модока, которого можно найти в Дэне... (путем той же проверки, что для Дока). Думаю, вы изначально должны были привести его обратно в Модок – что-то вроде того, что нужно проделать с Джонни, т.е., он пойдет с вами и нужно будет его защищать, так как он также имеет запись в таблице партии...

В-четвертых, я хотел написать что-то еще, но уже забыл, что. Кстати, почему мое имя не написали большим шрифтом за победу в конкурсе про бильярдный шар? Конечно, это ОНИ получили все почести!

:: Вращает глазами ::



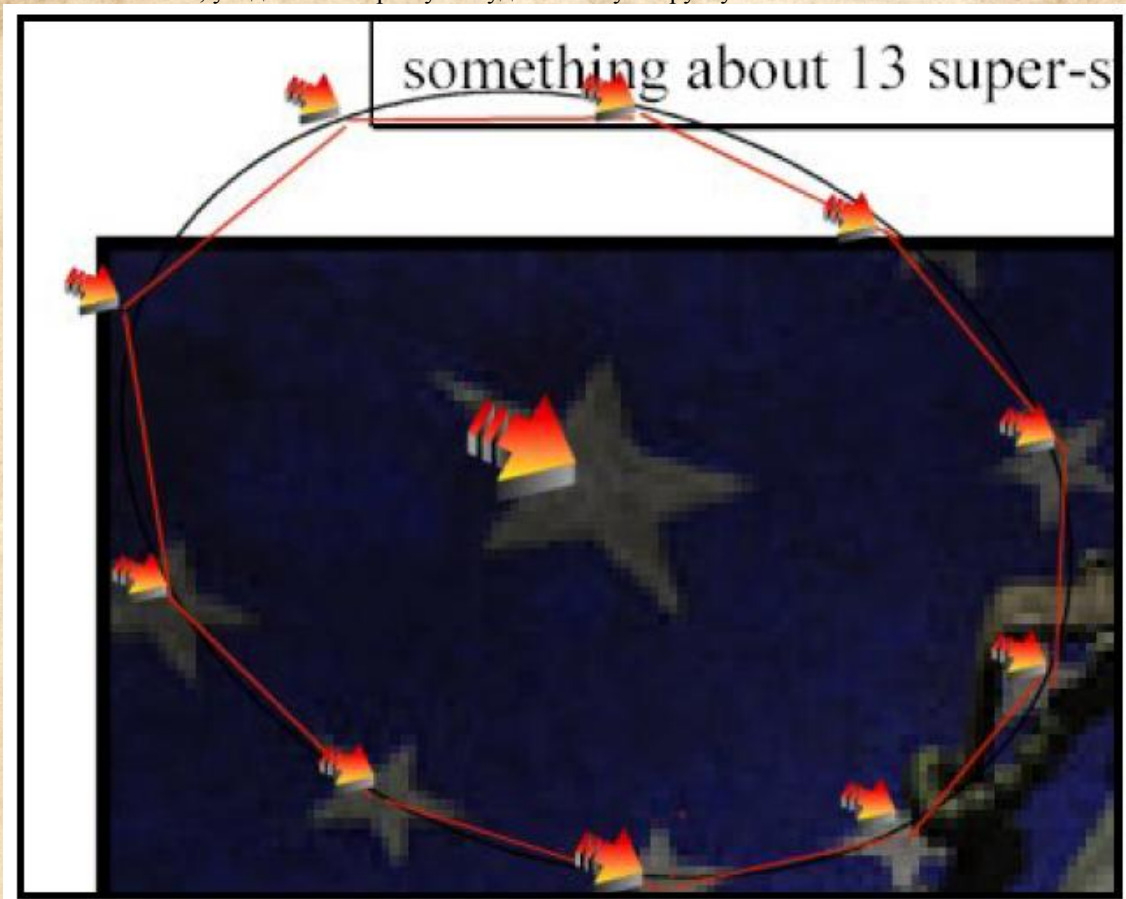
Кстати. Палец. Если быть точным, то формально он не наносит повреждения ядом, как при повышении уровня отравления, а понижает максимальный уровень НР (и текущий уровень НР).

И да будут фанаты Fallout, обгоняя друг друга на полголовы, бежать в марафонской гонке безумия вечно!

В дополнение – так как вы были дизайнером Нью-Рено – эта отсылка направляет нас к старым добрым квестам от Sierra, не так ли?

Думаю, да. Мне кажется, что это может быть ссылкой на Infocom, в который я, пожалуй, переиграл.

«Redd» также был счастлив указать на то, что на флаге из Fallout ОДИННАДЦАТЬ, а не ТРИНАДЦАТЬ звезд, что означает, что я полный, абсолютный придурок. Он даже прислал мне диаграмму – видимо, у него слишком много свободного времени, поэтому, если начальник Redd'a сейчас читает это, убедительно прошу его удвоить ему нагрузку.



В качестве дополнительной придирки – один из заголовков звучал "с 13 по 31" с всего восемь отвеченными вопросами. Я проверил - 13 и 8 из 21, а не 31 ... Может что-то от меня здесь ускользнуло? _____ Red! - SebastienCaisse

Да, мистер Короткие штанишки. Я имел в виду тот факт, что вы начинаете с Убежища 13 в Fallout 1 и он задал мне 31 вопрос, из которых я ответил на восемь. Это новая математика и даже если ваше косоглазие очень запущено, вы можете разобраться в этом, если вы в этом действительно нуждаетесь.

ИНТЕРВЬЮ: 13 ВОПРОСОВ К JESS`У HEINIG`У

Я собираюсь взять интервью у старых членов команды разработчиков Fallout 1 и 2 (и, если повезет, и Wasteland) и опубликую их в следующих обновлениях.

Jess Heinig – программист, который был принят на борт, чтобы помочь с Fallout 1, и несет ответственность за многие мелочи, присутствующие в игре, в том числе Zax и факт того, что в Fallout 1 вы были в состоянии иметь NPC-компаньонов.

Я послал ему "13" (вопросов), и вот его ответы. Колбасьтесь.

1. Представьтесь. Кто вы, черт возьми, такой?

Я Jess Heinig. В разделе интервью надо говорить что-то в этом роде, да? Это был заголовок, не так ли? Или ты просто какой-то безвольный ублюдок?

Я стал гейм-дизайнером при разработке Fallout, затем ушел дальше, чтоб провести около трех с половиной лет в White Wolf. Недавно я вернулся в Калифорнию для работы над Decipher (*карточная игра в стиле Magic The Gathering по мотивам популярных фильмов – прим. перев.*) в ролевой игре Star Trek. Это означает, что я собираюсь посетить студию Paramount, потому что я неоспоримо крутой парень.

2. Как кто-то вроде ВАС стал работать над Fallout?

Отчаянно.

Нет, не я, Interplay.

Короче говоря, Fallout тогда еще основывался на GURPS. Я знал GURPS. Я работал над компьютерными технологиями в колледже. Я написал короткую программу создания персонажа на C++ и показал ее Tim`у Cain`у (продюсеру проекта).

3. Да, да, а что вы делали для Fallout?

Многое. Главным образом, то, что давало Вам опыт, или последователей, или информацию. Скрипты персонажей в Убежище 13, Джанктауне, Адитуме, Свечении и Военной Базе. Случайные встречи. Если кто-то в одной из этих областей говорил с Вами, стрелял в Вас или бродил вокруг, я, вероятно, написал какие-то или все скрипты, которые заставили его делать это. Всех членов Вашей команды – хотя изначально мы не настраивались на то, чтобы реализовать их в игре...

4. Ваша любимая вещь, локация или предмет, из тех, над которыми вы работали в Fallout?

ZAX, псевдо-интеллектуальный компьютер из Свечения, был моим самым любимым ребенком. Он прибыл из древнего пожелтевшего дизайн-документа раннего проекта Fallout, который был найден в сундуке, охраняемом орком или кем-то еще. В нем упоминался компьютер, который должен был беседовать с персонажем, и я сделал его. Имя ZAX было, конечно, уважением к VAX, человекоподобным роботам из Wasteland.

Вторым близким фаворитом были члены команды. На самом деле движок не поддерживал членов команды, и команда разработчиков не имела стимулов добавить их (никто не думал, что это вообще выполнимо). Я написал скрипт для Яна, ЗАТЕМ я показал его Tim`у Cain`у. Восемь миллионов багов спустя мы получили "работоспособных" членов команды, которые могут стрелять Вам в спину.

5. Ваша самая нелюбимая вещь, локация или предмет, из тех, над которыми вы работали в Fallout?

Баги.

Серьезно. Хуже всего те, что являются неотъемлемой частью основного программного кода.

Иногда были запросы к функциям, не работавшим должным образом, что приводило к падению игры. Если это произошло с написанным вами скриптом, то стыд вам и позор... даже если вы не

писали этой функции, не имели к ней доступа и не могли ее исправить. Нет другого выбора, кроме как заковать программиста в кандалы и выдавливать из него код соковыжималкой.

О да. Также был эпизод с тем, чтобы заставить одного персонажа использовать слово «азиатский» по отношению к другому персонажу. Уверен, что мы, люди просвещенного века, говорим «восточный». Но почему эта политкорректность повлияла и на текст игры? Я не знаю, почему персонаж в игре не может быть неполиткорректным или просто неправильно говорить. Особенно в игре, в которой можно пичкать детей наркотиками до тех пор, пока они не умрут, а потом взрывать их тела динамитом. Вы не можете сказать «азиатский»? Какого хрена?

6. Вы хотели поделиться какими-нибудь секретами или чем-то, что осталось за кадром?

Если ваш персонаж обладает Интеллектом 10, то у него будет исчезающе малый шанс обыграть ZAX в шахматы. Однако, это гиблое дело. Вам придется играть настолько долго, что ваш Rad-X перестанет действовать. Вы закончите игру, сделаете два шага, и упадете замертво от полученных сверхдоз радиации. Иногда я бываю злым.

Что до секретов, то у меня не было особенных возможностей вставить много easter eggs... за исключением, пожалуй, нескольких ссылок на поп-культуру, которые стали такими распространенными в Fallout 2. Тайко (член команды) был, судя по его рассказу, пустынным рейнджером, это еще одна ссылка на Wasteland. О да, в одной из ранних версий Свечения в нем было два секрета... не уверен, остались ли они в итоге – я давно не играл в нее. За одним из разбитых баков лежало тело большеголового пришельца. Рядом стоял рабочий стол, на котором лежала записка. В письме не хватало каждой третьей буквы, но если вы могли разобраться, в чем дело, то узнавали, что это был приказ об эвакуации, подписанный Dana Scully.

7. Было что-то, сделанное вами, что не вошло в игру?

Ну, то, что я уже упомянул, говоря о Свечении...

Совместно с ребятами из QA я работал над некоторыми идеями карт и заданий, основанными на ранней дизайн-документации. Диздоки Fallout постоянно эволюционировали, и иногда в их текущей версии обнаруживалась огромная дыра, и приходилось возвращаться к более ранним копиям, с целью найти заметки и наброски идей для локации. Изначально в дополнение к Ханам должно было быть два других племени рейдеров – Гадюки и еще одно, название которого я забыл. Мы работали над идеей того, что Гадюки жили в каньоне в каких-то фургонах или домах на колесах, и поклонялись змеям. Должно было быть задание по вступлению в их ряды, заключавшееся в прохождении полного различных гадов лабиринта. По его выполнению персонаж получал перк Пожиратель Змей, делающий его более устойчивым к яду. К сожалению, у нас просто не хватило времени на создание этой карты.

Также я много работал над созданием другой версии Бониярда, но, так как я не был начальником, а у Leonard'a Boyarsky были собственные идеи по этому поводу, в окончательную версию она не вошла. Карты были похожи, но на них разворачивались совершенно иные события.

8. Какие-нибудь личные воспоминания о процессе разработки?

Ну, у нас была целая история, связанная с тем, как мы добивались того, чтобы для победы над Повелителем персонажу требовался, по меньшей мере, 18-ый уровень.

Ну, вы знаете, щупальца и все такое...

Помню, как я осознал истинную пользу ТЕСТИРОВАНИЯ. Я наконец-то понял, как устанавливать внутренние переменные в скриптах, и предложил Jesse (программисту) встроить эту возможность в движок. В результате мы неожиданно получили возможность заставить один предмет влиять на другой. Часть команды НЕДЕЛЯМИ ломала голову просто над тем, как заставить терминал снаружи Убежища 13 открывать дверь Убежища, ведь они были двумя различными объектами. Я

понял, как связать внутренние переменные, написал скрипт и побежал к Leonard`у Boyarsky. Это кажется глупым, но я не скопировал скрипт в исполняемый файл... то есть я написал все, что было нужно, чтобы он заработал, но забыл поместить это в нужное место. Как же глупо я выглядел, когда, говоря «У меня получилось!», нажал на кнопку, персонаж подошел к компьютеру, управляющему дверью, и ничего не произошло.

Другим памятным моментом является решение отправлять по следам детоубийц отряды охотников за головами. Мы жарко оспаривали проблему включения или не включения в игру возможности убивать детей, и я был сторонником игрового процесса с логичными последствиями – если вы облажались, то готовьтесь к худшему; если вы убиваете детей, то люди станут ненавидеть вас настолько сильно, что начнут нанимать охотников за головами. Естественно, я дал главарю охотников за головами имя Avellone в честь Chris Avellone, самого юморного дизайнера в Interplay.

9. Если бы вы могли заполучить один предмет из инвентаря в Fallout, что бы вы выбрали?

СИЛОВОЙ КУЛАК! Я буду вымещать праведную ярость на головах грешников и нечестивцев со свирепостью, достойной Минска (прим. – Minsc – персонаж-рейнджер из Baldur`s Gate).

Или Вы имеете в виду какой-то определенный предмет, за появление которого в игре я несу личную ответственность. И в этом случае – силовой кулак. Проходя игру персонажем, специализирующимся на умениях «рукопашный бой» и «разговор», я заметил, что просто не могу достигнуть повреждений, достаточных для нанесения урона врагам в конце игры – даже с уровнем навыка в 200%, перками Больше Критических Попаданий и Улучшенные Критические Попадания и проведением множества прицельных ударов. Поэтому я пролоббировал «усилители рукопашного боя» - и в игре появились шипастые кастеты и силовые кулаки. (Я думаю, что основная причина этого – то, что я продолжал повторять Feargus`у «Силовой Кулак» снова и снова до тех пор, пока он не смог мне противостоять и заставил их добавить его в игру).

10. Чем занимаетесь сейчас? Какие у вас мечты и надежды на будущее?

Сейчас я обитаю в Лос-Анджелесе и работаю над ролевой игрой по Star Trek для Decipher studios. Мы только что выпустили новую базовую книгу правил, спасибо этим гадким изменениям лицензионного соглашения, происходившим на протяжении нескольких последних лет. Текущие проекты включают несколько руководств, таких как Star Trek Aliens и Starships. Недели две тому назад я столкнулся с Jolene Blalock (T'Pol на Enterprise), что могло бы плохо закончиться, так как она не слишком-то рослая женщина, и я едва не сбил ее с ног. Уверен, что Paramount не был бы счастлив, если бы я наставил ей синяков.

Надеюсь, что смогу использовать задел от моей работы над Star Trek для получения возможности писать для шоу и фильмов. Это было бы не только весело, но и принесло бы мне немного **НАСТОЯЩИХ** денег.

(Я справился бы с этой работой уж точно не хуже, чем авторы некоторых из уже вышедших новелл).

11. На какой вопрос о Fallout, которого не было в этом списке, вы бы хотели ответить?

«Каково было работать в команде Fallout?»

(Не надейтесь так легко отделаться. Если Вы хотите знать ответ, то могли бы об этом спросить самостоятельно).

12. Если бы вы могли загадать одно желание, которое бы обязательно исполнилось, то что бы это было?

Прямо сейчас? Так как этот вопросник настроил меня на Fallout-настроение, то это было бы завершение Fallout 3, чтобы все играющие на компьютере люди мира могли радоваться тому, что серия Fallout расширилась.

Или самый лучший из когда-либо созданных сэндвичей. Я ел несколько действительно хороших сэндвичей, но лучший из когда-либо созданных был бы всегда уместен.

13. Есть ли что-то, что вы всегда хотели сказать в интервью и не имели такой возможности?

БОРИТЕСЬ С ЦЕНЗУРОЙ!

ЕЩЕ ИНФОРМАЦИЯ ОТ JESS`А: ДЖАНКТАУН!

У Jess`а есть несколько комментариев о Джанктауне:

Джанктаун – довольно шизофреническое место, так как Chris T. прислал дизайн-документ, в котором была дана основная информация по конфликту между Гизмо и Киллианом, а почти все остальное было неоконченным. Я получил у него несколько общих указаний и начал их развивать. Например, «должен быть конфликт между барменом и некой бандой» переросло в целое «бандитское» ответвление с похищением кубка, Шерри и т.д. А также написал скрипт для Догмита, но сама идея пришла в голову Chris`у T.

В изначальном описании Джанктауна финальная заставка была полной противоположностью вошедшей в саму игру. Т.е., в оригинале было что-то, вроде «Убрав Гизмо с дороги, Киллиан развернул в Джанктауне свое фирменное правосудие по-техасски. Город остался спокойным, но небольшим, так как путешественники держались в стороне от местных суровых порядков», сопровождавшееся изображением Киллиана на фоне виселиц и теней повешенных людей. Если игрок помогал Гизмо, то получал следующий результат – «Под правлением Гизмо Джанктаун стал центром торговли и едва ли не курортом, люди проходили много миль, чтобы участвовать в азартных играх, тратить деньги и развлекаться в относительной безопасности. Гизмо поддерживал процветание и здоровую атмосферу, так как не желал ставить под угрозу источник своего богатства. Жители города стали богатыми и знаменитыми», а на картинке был изображен Джанктаун с казино как в Рено, электрическим освещением и чистыми улицами, свободными от наркоторговцев и отбросов общества, способных повредить операциям Гизмо. Но маркетинговый отдел в последнюю минуту решил, что мы должны «вознаграждать добро и наказывать зло», поэтому заставка была вывернута наизнанку.

ЕЩЕ ИНФОРМАЦИЯ ОТ JESS`А: ПАТРИК КЕЛЬТ!

Jess может дать дополнительные комментарии о Патрике Кельте из Fallout 1:

Кажется, что он немного не к месту, да? Он – потомок американизировавшейся кельтской семьи, имевшей сильные традиции по сохранению своего «этнического наследия». Для этого он поддерживает память о кельтской музыке, еде, одежде. Неважно, что никто не знает, уцелела ли Англия... Помимо прочего, он рассказчик и летописец. Хотя рассказывание историй со всего мира выходило за рамки игры (наверное, игроку было бы очень скучно слушать пересказ мировой истории с кельтской точки зрения), его навыки могли немного улучшить способности персонажа игрока в пении, рассказывании историй и умении шутить – тех вещах, которые касаются Харизмы.

ТАЙКО

Также Jess рассказал кое-что о Тайко из Fallout 1:

Тайко – кивок в сторону пустынных рейнджеров из Wasteland. Изначально считалось, что он пришел из восточной Калифорнии, из района Невады. Его семья состоит из людей, переживших разрушения, принесенные Войной, вероятно, живших в бесплодных землях Невады. Тайко получил хорошую подготовку в области выживания в пустыне благодаря сообществу, в котором он вырос, так как среди них было несколько настоящих «сурвивалистов», и они имели доступ к оружию и книгам. Вероятно, на их город нападали какие-нибудь селящиеся в скалах индейцы, но я никогда не развивал это тему.

В любом случае, Тайко потратил некоторое время на путешествия по пустыне вместе с торговцами и исследователями, время от времени возвращаясь с товарами или картами. Вероятно, он начал с небольших путешествий и уходил все дальше по мере роста опытности. Он даже добирался до Мексиканского Залива в Техасе и возвращался обратно. Однажды он отправился на запад в качестве дальнего разведчика для группы пустынных рейнджеров, чье происхождение точно не известно.

Таким образом, Тайко схож с Yuta из "Nausicaa and the Valley of the Winds". На всякий случай он носит с собой противогаз, всегда при нем его кожаная броня, нож, кастет, фляга и все остальное, необходимое для выживания, снаряжение. Я изобразил его в виде парня в кожаной броне с висящим у шеи противогазом, в очках (для защиты от песка и солнечного света), плаще песчаного цвета, годного для маскировки и защищающего от перегрева, и с двухствольным дробовиком в руках.

РАЗДЕЛ «ПИРОГОМ В ЛИЦО»

Уже был раскрыт выше – спасибо Redd'у.

КОНЕЦ

В любом случае, это все в обновлении номер девять. Если у вас есть вопросы, вы заметили ошибки или можете что-то дополнить, то напишите мне по адресу, указанному в начале этого документа – или оставьте сообщение на форумах.

Не высовывайтесь,

Chris Avellone @ BIS