



### **Příběh:**

#### **Přeloženo z oficiálních stránek**

Hlavní děj hry se odehrává v Silicon Valley, USA, v roce 2207.

Nevyhnutelná Velká Válka nastala v před dávnými časy v roce 2013 a zanechala za sebou radioaktivní poušť na dobrých 150 let. Lidstvo jako globální pozemní virus ale nezaniká: někteří lidé se schovali v provizorních útočištích – bohatí se pohodlně usadili v elitním útočišti „Lajvos“ a ti, kteří měli štěstí, byli ve správný čas u stěn mrakodrapu „Olympus“. Zbytek lidí, kteří se nedokázali včas schovat před radiací, se nyní musí přizpůsobit novým podmínkám pro život z hlediska evoluční a genetické úrovně.

Ruku v ruce s hladem a anarchií začal člověk rychle degradovat. Bez GlobalNetu a vnějších zpráv se lidé přestali učit, co je „dobré“ a co je „zlé“, a každý si začal tyto pojmy definovat sám. Máte jídlo a úkryt před nepohodou? To je dobře! Nemáte co jíst, žádnou ochranu před divokou zvěří a váš přítel má ve zbrani už jen dva náboje? Špatně! Máte pistoli a jídlo? Dobře!

Člověk, to je druh společenský, proto se začali hledat lidé navzájem. Jedněm se zdálo, že ve skupině je lehčí získávat jídlo, druhým se zdálo, že je ve skupině snadnější brát jídlo těm, kdo je získávají... Začali oživovat společenství. Jedni útočili, druzí bránili. Ti nejagresivnější se spojili ve skupině „Psi západu slunce“, a začali terorizovat oblast Silicon Valley. Nejčastěji napadali jednotlivce a malé rodiny žijících ve starých domech, jindy ale, když nabrali na síle, napadali i staré komunitní továrny, jako je továrna na konzervy „Happy Bull“, či, známá v celé pouštině, chemická továrna „Rainbow Raiders“. Když padlých v těchto útocích bylo hodně a jídla nepřibývalo, obce se dohodly a začali si vyměňovat to, co u nich bylo: jídlo, voda, léky a zbraně... Čtyři pilíře Nového Světa.

Ale bez ohledu na touhu vůdců společenství po zdrojích jejich sousedů byl hlavním snem každého žijícího v Okruhu Věže se dostat do „Olympu“.

Opevněný mrakodrap „Olympus“ stojí přímo ve středu Okruhu a dráždí jako návnada každého hladového a třesoucího. Lemovaný solárními panely jiskří ve slunci jako maják, přitahuje všechny nové trpící z nejzazších koutů Okruhu, ale pro „obyčejné smrtelníky“ zůstanou brány věže navždy zavřené a přístup k nim znamená střetnutí s jedním z „Obránců“. Zohavená těla odvážných ještě dlouho budou ležet v perimetru věže a vydávat odpudivý zápach...

„Olympus“ – sen.  
„Olympus“ – naděje.  
„Olympus“ – pevnost.  
„Olympus“ – vaše kolébka.  
„Olympus“ – váš domov.  
  
„Olympus“ – váš hrob...

## **Obsah dema:** **(obsahuje pochopitelně spoilery!)**

Hra začíná v den vašich 7. narozenin. Dostanete od vaší matky knihu, která vám bude sloužit jako náhražka Pip-boye. Poté máte možnost se relativně volně poflakovat po Tartaru - vaším domovem, obdobou Vaultů. Není to ale žádný med - společnost je rozdělena na tzv. děti Bohů a služebníky. A kdo si typoval, že jste služebník, typoval správně. V prvních pár minutách hry se budete seznamovat s prostředím a budete plnit jednoduché úkoly (najít tátovi francouzský klíč, vyřešit problém s místním debilem či sehnat "antiradiotika" - hle, nové slovo!). Až toto splníte, zavolá váš vaša matka a pošle vás spát. Máte možnost se jí zeptat na pár věcí, které vám přiblíží historii a společenskou situaci. Hra se posouvá o deset let dopředu...

Stále se nacházíte v Tartaru a stále je to ta samá díra jako před lety. Otec vás ráno probudí a pošle vás dělat questy kvůli expům, resp. práci kvůli obživě. Proto seženete jednomu strážnému láhvinku chlastu (buď najdete, nebo vydestilujete), nebo dle rozkazu kazatele Gregoria nanosíte vodu kravám (zde se mi oplátilo si vzít tupý charakter s velkou silou), pohrajte si s transformátorem (jednoduché spojování drátů, ovšem kombinace se pokaždé mění, chmpf...) a zjistíte příčinu nemoci krav. Poté vás Řéha, teda Gregorius, pošle opravit zařízení na čištění vody. Poradíte se s technikem a ten vás pošle hledat do pustiny vodní čip... haha dělám si srandu, řekne vám, že potřebujete spojit filtr, ventil a konzolu (filtr dostanete, ventil vyškemráte od děcka a konzolu najdete v autě na parkovišti). Nyní je čas vyzkoušet nové rozhraní na tvorbu věcí HMS (Hand-made System). Nainstalováním funkčního filtru do agregátu ukončíte tuto část hry, resp. vám sama hra to sama hra oznámí. Čas jít do postele!

Ráno, ale o 4 roky později, vás probudí Ketti, se kterou se znáte už od dětství. Pová vám, že je váš otec hodně nemocen. Takže šup za doktorem! Cestou si všimnete, že u hlídaného vchodu do západní části komplexu je mrtvá stráž a posunutý zátaras. Doktor vám řekne, že váš otec má v těle mnoho škodlivin, což je to samé, co zabilo vaši matku i matku Ketti. Klasické injekce už nezabírají a potřebuje silnější medicínu, což není k sehnání (kdyby byla tak v tom případě by hra končila asi zde a žili byste šťastně až do smrti). Je čas prozkoumat západní část komplexu. Od mrtvého strážného si můžete (spíš musíte) vzít samopal a municí. V následující lokaci je tma jak v pytli a nepřátelé jsou schopni vás během pár ran složit na zem. Po chvíli pátrání ve tmě naleznete žebřík, který vede... ke konci demoverze :)