

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|------------|
| ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ БРАЙАНА ФАРГО | 9 |
| О БРАЙАНЕ ФАРГО | 10 |
| ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АВТОРА | 11 |
| ЭРВАН FUMBLE ЛАФЛЕРИЭЛЬ | 15 |
| 1 FALLOUT: ДВАДЦАТЬ ЛЕТ МУТАЦИЙ | 17 |
| 2 СПИН-ОФФЫ И ОТМЕНЕННЫЕ ПРОЕКТЫ | 72 |
| 3 ИСТОРИЯ И ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ | 81 |
| 4 ТЕМЫ | 161 |
| 5 ЭВОЛЮЦИЯ НАРРАТИВА | 184 |
| 6 МУЗЫКА В FALLOUT | 209 |
| 7 МУТАЦИИ ГЕЙМПЛЕЯ | 222 |
| 8 НАСЛЕДИЕ FALLOUT | 267 |
| 9 РЕЦЕПТ | 276 |
| БИБЛИОГРАФИЯ | 278 |
| БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА | 284 |
| БЛАГОДАРНОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА | 285 |

*Всем игрокам,
которые в конце Fallout
хладнокровно выстрелили
смотрителю Убежища 13 в спину*

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ БРАЙАНА ФАРГО

В детстве больше всего на свете мне нравилось играть в Dungeons & Dragons и смотреть «Безумного Макса»*. Благодаря удачному стечению обстоятельств два этих концепта наконец получилось объединить при создании Wasteland, впоследствии ставшей Fallout! Меня всегда завораживал образ футуристического Средневековья, в котором человеку пришлось бы выживать в информационном вакууме настолько сурового мира, что в нем остались только сильнейшие. Я прочитал все произведения про постапокалипсис, а RPG зацепили меня сильнее любых. Качественная ролевая игра позволяет испытывать самые разные чувства и эмоции, от вины и злобы до сострадания, и именно эти переживания мне бы хотелось исследовать при помощи геймплея. Я горжусь своей причастностью к такой культовой игре, как Fallout. К игре, вместе с которой фанаты росли, учились говорить на английском и открывали для себя другой мир.

Брайан Фарго

* В многочисленных интервью Брайан Фарго особенно отмечает второго «Безумного Макса». Нетрудно заметить, что из фильма были позаимствованы многие идеи и образы, известные всем любителям первой Fallout. — *Прим. науч. ред.*

О БРАЙАНЕ ФАРГО

Брайан Фарго — бизнесмен из Калифорнии, родившийся в 1962 году — основал в 1983 году студию Interplay, где занимался разработкой или продюсированием таких игр, как *The Bard's Tale*, *Wasteland*, *Neuromancer*... Обладая талантом раскрывать способности других, он доверил своим сотрудникам крупные лицензии вроде *Dungeons & Dragons*, на базе которой появились *Baldur's Gate* и *Planescape: Torment*. Он не боялся и более необычных проектов вроде *Fallout*, что впервые увидела свет в 1997-м. В 2000 году, когда управление компанией Interplay перешло к Titus Entertainment, Фарго покинул студию, а уже спустя два года основал inXile Entertainment, выпустившую *Hunted: The Demon's Forge* и новую *The Bard's Tale*. В 2012-м он провел на Kickstarter успешную кампанию для *Wasteland 2*, а позже — для *Torment: Tides of Numenera*. Фарго также является одним из создателей краудфандинговой платформы Fig, на которой организовал сбор средств для *Wasteland 3*.

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АВТОРА

«Около двух часов ночи. Разбитая дорога, которая должна вести в Сакраменто. Несколько дней назад я ушел из Реддинга на север, и скорее всего, мне еще предстоит долгий путь, так что... Что я вообще здесь делаю? Прищуриваюсь и оглядываюсь по сторонам. Тень — чуть дальше, у подножия каменного выступа, последний раз видевшего дождь еще во времена бомбардировок. Но сперва нужно понять, что делать в сложившейся ситуации. Почесываю голову, собирая под ногтями маленькие черные маслянистые комки грязи, для которых там даже и места уже не хватает. Калифорнийское солнце так сильно вгрызлось в мою черную кожаную куртку, что она и сама теперь будто изнемогает от жары. Терплю. По правде говоря, обезвоживание переносится гораздо хуже ран от мачете, но я обязательно выживу. Если приму решение.

Черт знает где, посреди Пустошей на Западном побережье, меня окружили две взбудораженные группы людей. Это плохо, ведь достаточно разозлить лишь одну из противоборствующих группировок, чтобы в итоге очутиться в логове когтей смерти связанным по рукам и ногам. На мое счастье, все присутствующие здесь скорее убоги. Справа от меня несколько неприкаянных торговцев, пытающихся

добраться до города, чтобы продать там гниющие шкуры гекконов и три ржавых болта, найденных в руинах. С другой стороны — банда бомжеватого вида бродяг, уже почти перешедших ту грань, что мешает растерзать окружающих ради собственного выживания. Им всем что-то нужно, но никто не готов что-либо предложить взамен. Кто прав? Что-то подсказывает мне: стоит хорошенько все обдумать. Наконец определиться, действовать и столкнуться с последствиями.

Баста! Просто разворачиваюсь и ухожу, не достаивая их вообще никакой реакцией. Шум, крики, выстрелы позади... Не моя война и не мои проблемы. Оставьте меня, довольно! Мне хватило и того старого безумца на мосту, что преградил дорогу и начал расспрашивать о моем любимом цвете. Тошнит от этого мира. Я зол, угрюм, возмущен и взбешен, но жив и намерен жить дальше. До Сакраменто еще идти и идти...»

Именно эта сцена вспоминается мне каждый раз, когда я думаю о Fallout. Это даже не какой-то важный квест или событие, а просто случайная встреча из второй части, которую можно увидеть при перемещении по игровой карте. И все же я отчетливо помню, как меня уязвила редкая для того времени беспомощность. В конце девяностых годов среди издателей еще не была так распространена политика «не нужно сильно расстраивать игрока», однако разработчики обычно предлагали по меньшей мере одно хорошее решение, чтобы все остались довольны. Здесь же опустошенной оказывалась не только земля. Конечно, я мог бы перебить их всех, ведь Fallout можно проходить и таким образом. Впрочем, интересно, сработал ли бы в этой ситуации отыгрыш «плохого парня».

Эта сцена поразила меня. Есть и другие, более дикие или смешные, а зачастую и те и другие разом. Но если

вы ищете знаменитую зрелость серии, именно здесь она раскрывается в полном объеме. Изначально я влюбился в Fallout благодаря скриншоту в журнале Joystick. Если не ошибаюсь, на последней странице, в разделе будущих игр. Кажется, у персонажа было тяжелое оружие, похожее на огнемёт, и он сражался с радскорпионом. Я понял, что эта игра мне совершенно необходима, из-за чего, разумеется, пришлось купить новый компьютер. Потом появилась «демка» на основе законченной версии: небольшой квест, позволяющий быстро опробовать потрясающий арсенал*. Не помню, сколько раз я сыграл в нее. Тогда меня особенно впечатлили эффекты критических ударов, а также звуковое сопровождение этих зрелищных смертей.

А затем вышла сама игра... У каждого из нас есть собственная история знакомства с Fallout, будь то первая или четвертая часть, Fallout Tactics или Fallout: New Vegas. Сейчас миллионы людей обожают эту франшизу и ее безумную постапокалиптическую вселенную, сочетающую в себе сразу два стиля. «Футуристические пятидесятые» антиутопической Америки, которая добралась до XXI века на волнах ядерной энергии, сплелись с пустынным хаосом «Безумного Макса — 2», мир которого также пережил ядерную войну. И все же — если не брать незыблемые столпы игровой вселенной — Fallout эволюционировала. Эволюционировала настолько, что армия фанатов фактически разделилась на два лагеря. Одни предпочитают первые двухмерные Fallout от Interplay и Black Isle Studios, а другие — пребывают в торговле от третьей и четвертой частей от Bethesda. New Vegas расположилась где-то между ними, став в разгаре этой

* В действительности доступные локация и сюжет демоверсии значительно отличаются от того, что попало в финальную версию игры. — *Прим. науч. ред.*

холодной войны своеобразной точкой соприкосновения для людей, что принимают оба подхода...

В сети есть энциклопедии Fallout 4. Бесплатные, с названиями на Wi и A, которые назовут вам имя и расскажут о предназначении третьего неигрового персонажа на четвертой карте слева от второго города снизу. Эта же книга иная: она скорее стремится погрузить вас во вселенную Fallout, оживить ее, несмотря на ее суровый или даже откровенно враждебный вид. Она расскажет вам, что представляет собой эта сага и о чем она хотела поведать геймерам. В конце концов, расскажет о мутациях, которым серия подверглась. Все ради того, чтобы лучше понять узы любви и ненависти, связывающие ее сейчас с аудиторией.

Некоторые говорят, что Fallout 4 — худшая часть серии. Но почему же столь много игроков до сих пор получают от нее искреннее удовольствие? Другие говорят, что игре стоило оставаться двухмерной. Но разве это действительно важно? Возникают вопросы о том, что придает Fallout зрелость, о возвращении к классической ролевой игре, о темах, которые Bethesda выбирает для своих частей. Для распутывания всего этого клубка одной книги точно недостаточно... Однако прежде чем углубиться в теорию и анализ, мы зложим прочный фундамент — и рассмотрим историю Fallout в более приземленном ключе. Поговорим о развитии всех частей серии. За игрой, как и за каждым произведением, стоят люди. А также их идеи, труд, ошибки, удачи, конфликты...

«Fallout. Хроники создания легендарной саги» предлагает вам сложить оружие и обнажает каждый элемент Fallout, чтобы дать оценку механикам серии, проследить их эволюцию и выявить слабые звенья. Вы увидите, что в хаосе Пустошей поистине идеальная игра всегда маячила где-то рядом.

ЭРВАН FUMBLE ЛАФЛЕРИЭЛЬ

После детства и юности, проведенных за видеоиграми и в частности RPG вместо учебы, а также нескольких мелких подработок Эрван Лафлериэль в конце концов стал журналистом издания Joystick в 2003 году. Он покинул его в 2007 году, начав работу с интернет-изданиями, и присоединился к Mondespersistants.com, а в 2010-м начал писать статьи для Gameblog.fr. В 2015 году он принял участие в запуске IGN France в составе группы Webedia, где он по-прежнему является главным редактором, рассчитывая однажды выйти на пенсию, которая позволит ему вернуться к ролевым играм — лучшему развлечению в истории.



FALLOUT: ДВАДЦАТЬ ЛЕТ МУТАЦИЙ

В 1997 году компания Interplay под руководством Брайана Фарго выпустила Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game, над которой в полнейшем хаосе работала небольшая и немного сумасшедшая команда. Ей удалось создать нечто уникальное, но Fallout не появилась из ниоткуда. Чтобы понять истоки и процесс создания этой игры, нужно исследовать целую эпоху, насчитывающую более двадцати лет, и воспоминания разных свидетелей могут сильно различаться. Нередко они противоречат друг другу — или даже сами себе! — в многочисленных интервью и на тематических конференциях. Стоит признать, что разработка Fallout была более чем нетипичной даже для золотого времени девяностых годов.

«Парни дурачились и задавались вопросом: “Будь у нас возможность, какой бы мы сделали игру мечты?” Все шутили и смеялись, представляя, насколько классной она получилась бы. А потом нам выдали на нее бюджет»*.

* Леонард Боярский, «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». — *Прим. авт.*

Вернемся на время к Брайану Фарго, потомку семьи банкиров, создавшей империю Wells Fargo и American Express. И если деловая хватка была у него в крови, то видеоиграми этот житель Калифорнии со своим первым Apple II начал увлекаться в старших классах. В 1983 году он основал Interplay, работая вначале на Activision, а затем — в Electronic Arts над Bard's Tale (1985), в которой, помимо продюсирования, занимался сценарием и левел-дизайном. Часть интерфейса этой RPG позже перешла в Wasteland (Interplay, 1988), знаменитую предшественницу Fallout, вдохновленную фильмом «Безумный Макс» Джорджа Миллера (1979). После Третьей мировой войны отряд рейнджеров пересекает пустыню, пытаясь спасти человечество: радиоактивные крысы, экспериментальное оружие, смертоносный искусственный интеллект, фанатичный культ ядерной бомбы, безумные ученые... В этой RPG уже можно заметить многие элементы, которые в будущем обогатят Fallout, но эта игра — нечто большее, чем просто вдохновение для легендарной постапокалиптической вселенной. В ней использовался зрелый подход со сложными решениями и далеко не всегда героическими выборами. Работая над этим необычным проектом, Брайан Фарго придумал и часть игровых механик, сформировавших позже некоторые основы Fallout. Например, использование различных навыков для решения проблем вне боя или даже оказание влияния на NPC с помощью харизмы. Инновационный подход и стиль Wasteland серьезно изменили рынок, и, вероятно, именно из-за ее популярности у Брайана Фарго не получилось выкупить лицензию у Electronic Arts для работы над продолжением. Но мы еще вернемся к этому фрагменту истории и поговорим о нем более подробно.

После этого Брайан Фарго выпустил великолепный квест *Neuromancer* (Interplay, 1988) по одноименному киберпанк-произведению Уильяма Гибсона*, а также забавную *Battle Chess* (Interplay, 1988), которую мне нравилось показывать друзьям из-за невероятных анимаций. Хотя в нее, разумеется, по-настоящему никто не играл, так как местный ИИ не дотягивал до уровня более серьезных шахматных игр того времени вроде *Sargon*. Позже Фарго стал исполнительным продюсером и занялся поиском и финансированием таких небольших студий, как *Silicon & Synapse*, превратившаяся затем в *Blizzard Entertainment*. В 1992 году *Interplay* издала *The Lost Vikings*. Сам Брайан Фарго не только стоял за всеми этими успехами, но еще и получил солидный опыт работы с разнообразными играми, по лицензии и без. К примеру, именно он издал в США *Another World* Эрика Шайи.

В середине девяностых он поддержал немного безумный и сложно окупаемый проект, который позволил бы ему осуществить свою мечту — выпустить продолжение *Wasteland*. Дело в том, что небольшая группа сотрудников в свободное время создала прототип многообещающей RPG и очень хотела превратить

ДЕЛО В ТОМ, ЧТО
НЕБОЛЬШАЯ ГРУППА
СОТРУДНИКОВ
В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ
СОЗДАЛА ПРОТОТИП
МНОГООБЕЩАЮЩЕЙ
RPG И ОЧЕНЬ ХОТЕЛА
ПРЕВРАТИТЬ ЕГО
В НАСТОЯЩУЮ ПОСТ-
АПОКАЛИПТИЧЕСКУЮ
ИГРУ.

* Игра была основана на одноименной экранизации романа — они должны были выйти одновременно. Но фильм в итоге отменили. — *Прим. науч. ред.*