

Эволюция серии Fallout



Выполнил
Студент УГИ-463204
Тихонович Иван



Истоки серии



Создание серии Fallout началось после отказа EA (Electronic Arts) отдать права на Wasteland прародителям серии в Interplay Production. После того как не удалось договориться. В будущем, в 2003 всё же удалось вернуть права на серию, но уже другой студией, в главе которой стояли создатели оригинальной Wasteland.



Создание игры



В 1993 году – Тим Кейн написал движок новой игры, В 1994 году началась дальнейшая работа над игрой, К 1996 году уже было собрано 30 человек, которые позже стали отдельным подразделением Interplay под названием Black Isle Studios.



Концепция



Несмотря на прародителя в виде Wasteland, с каждым днем разработки Fallout становилась все более и более самородной.

Разработчики изучили немало тайтлов и перебрали разные сеттинги, прежде чем остановились на США в альтернативном будущем.



Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (1997)



В 2161 году в убежище под номером 13 и начинает свой путь главный герой игры, которому поручают за 150 дней отыскать на поверхности водный чип, прежде чем жителям убежища придется утолять жажду радиоактивной водой.



Игровой процесс



Игра представляет собой изометрическую RPG в 2.5D с пошаговой боевой системой. Во время сражений используются очки, количество которых определяется характеристиками персонажа, а также есть возможность выбрать конкретную часть тела противника для нанесения удара.



SPECIAL



Изначально за развитие персонажа отвечала система GURPS, придуманная Стивом Джексоном. Однако в какой-то момент Джексону не понравился уровень жестокости в игре, и он отозвал лицензию на использование своей системы. Недолго думая, Black Isle Studios заменили ее на свою собственную, которую они назвали SPECIAL, где каждая буква названия отвечает за определенный навык (Сила, Восприятие, Выносливость, Харизма, Интеллект, Ловкость и Удача).



Фундамент серии



При разработке Fallout Кейн и команда придерживались определенных правил, которые стали фундаментом серии:

- Во-первых, у игрока должна быть возможность решать задачи разными способами.
- Во-вторых, в Fallout не должно быть бесполезных навыков.
- В-третьих, вселенная должна быть приправлена добротным черным юмором.
- В-четвертых, игрок может проходить Fallout так, как посчитает нужным.
- И, наконец, в-пятых, действия игрока должны иметь свои последствия.



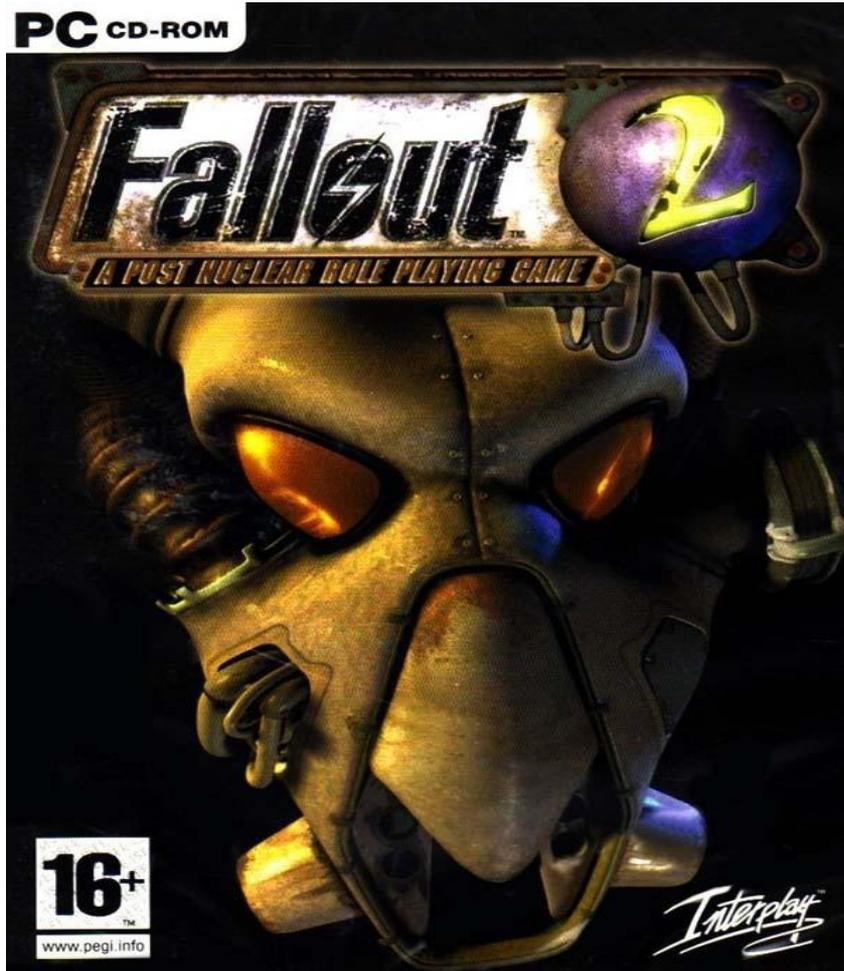
Проблемы после выхода Fallout



К сожалению, несмотря на успешный дебют, вторая часть разрабатывалась уже не в оригинальном составе разработчиков. Тим Кейн и Леонард Боярский не сумели найти общий язык с руководством Interplay и покинули студию. Вместе с Джейсоном Андерсоном они основали Troika Games, известную в индустрии своим хитом *Vampire: The Masquerade — Bloodlines*.



Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game (1998)



События Fallout 2 развиваются через 80 лет после первой части. За это время главный герой прошлой части Выходец из Убежища основал деревню Арройо, а через некоторое время бесследно исчез. Сейчас же деревня находится на грани гибели, и игроку в лице потомка основателя Арройо поручено найти GECK, устройство, которое позволяет жителям убежищ выжить на поверхности.



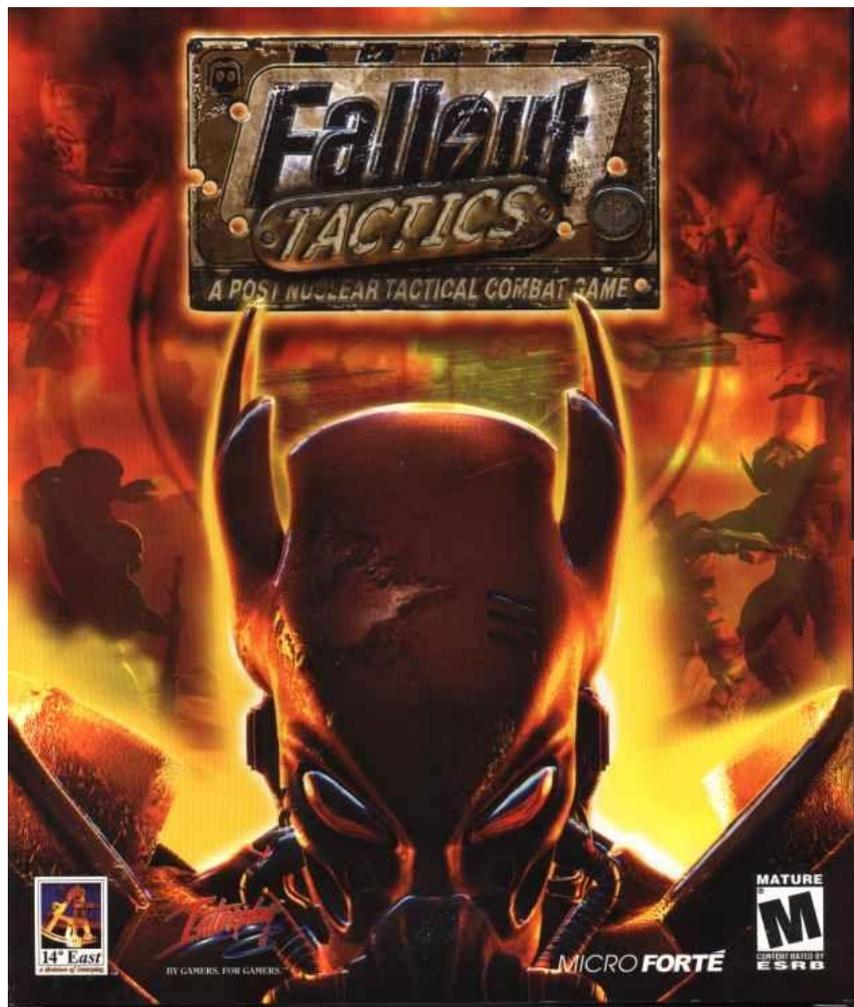
Процесс разработки



Сложно представить, что за полтора года можно было добиться существенных изменений. В Fallout 2 мы видим практически тот же геймплей, но мир стал масштабней, проработанней и интересней. Чтобы успеть закончить игру в срок, Black Isle Studios была разделена на несколько команд, каждая из которых отвечала за свой кусок карты. Невероятным образом в итоге все это соединилось в одну целостную игру, напоминающую расширенную версию первой Fallout.



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001)



В Fallout Tactics: Brotherhood of Steel нет привычной свободы действий и множество городов для исследования.

Представляются интересы одной из фракций мира Fallout под названием «Братство Стали», которое выступает хранителями науки и довоенных знаний в принципе, и состоит из потомков ученых и военных.



Геймплей



Игра на этот раз выполнена в жанре тактической RPG, где вы должны формировать и зачищать локации от противников. Много времени игрок проводит в бункере «Братства Стали», где и получает задания. Боевая система стала сложнее и предлагает на выбор три режима, в том числе тот, что был использован в первых двух частях серии.



Разработка Fallout 3



Работа над третьей частью началась в 2004. Так как в то время компания активно занималась созданием Oblivion, на разработку Fallout 3 было выделено совсем немного сотрудников. Разработчики использовали некоторые наработки проекта Van Buren и перенесли место действия из Калифорнии на юг США, а конкретно в Вашингтон.



Fallout 3



События развиваются в 2277 году, а игрок выступает одним из жителей убежища 101, которому в 19 лет приходится выйти на поверхность, чтобы найти своего отца, который покинул убежище по неизвестной причине.



Fallout 3 – 3D игра



Главным нововведением серии стал переход в полное 3D и, конечно же, вид от первого лица.

В каком-то смысле фанаты серии уже давно мечтали посмотреть на любимый мир под другим углом, но сделать это надо было достойно. Bethesda справилась с задачей, судя по отзывам критиков и игроков по всему миру.



V.A.T.S.



Интересно то, что Bethesda попыталась перенести и легендарную боевку серии, несмотря на вид от первого лица. Разработчики создали систему V.A.T.S., которая позволяет выбирать части противника и очередность выстрелов по ним.



Разработка Fallout New Vegas



После успешного релиза Fallout 3 Bethesda бросили основные силы на разработку их главного хита The Elder Scrolls: Skyrim, но компания не хотела надолго оставлять Fallout в стороне. Для разработки следующего тайтла Bethesda обратилась не к кому-то, а к Obsidian Entertainment, которая была основана несколькими ключевыми разработчиками из Black Isle Studios.



Fallout New Vegas (2010)



События игры развиваются всего через четыре года после Fallout 3, но никак не пересекаются с предшественницей. Протагонистом выступает курьер, который отправляется в послевоенный Лас-Вегас, удивительно сохранившийся, если сравнивать с другими городами Америки. В какой-то момент его грабят, и теперь ему необходимо отыскать потерянную посылку.



Новые геймплейные детали



Obsidian вернули систему репутации среди фракций. Были добавлены новые перки, оружие и навык «Выживание», позволяющий дольше обходиться без еды и питья. Система V.A.T.S. была улучшена, равно как и вид от третьего лица. Кстати, поместив персонажа в «город грехов», разработчики позволили ему испытать удачу в азартных играх.



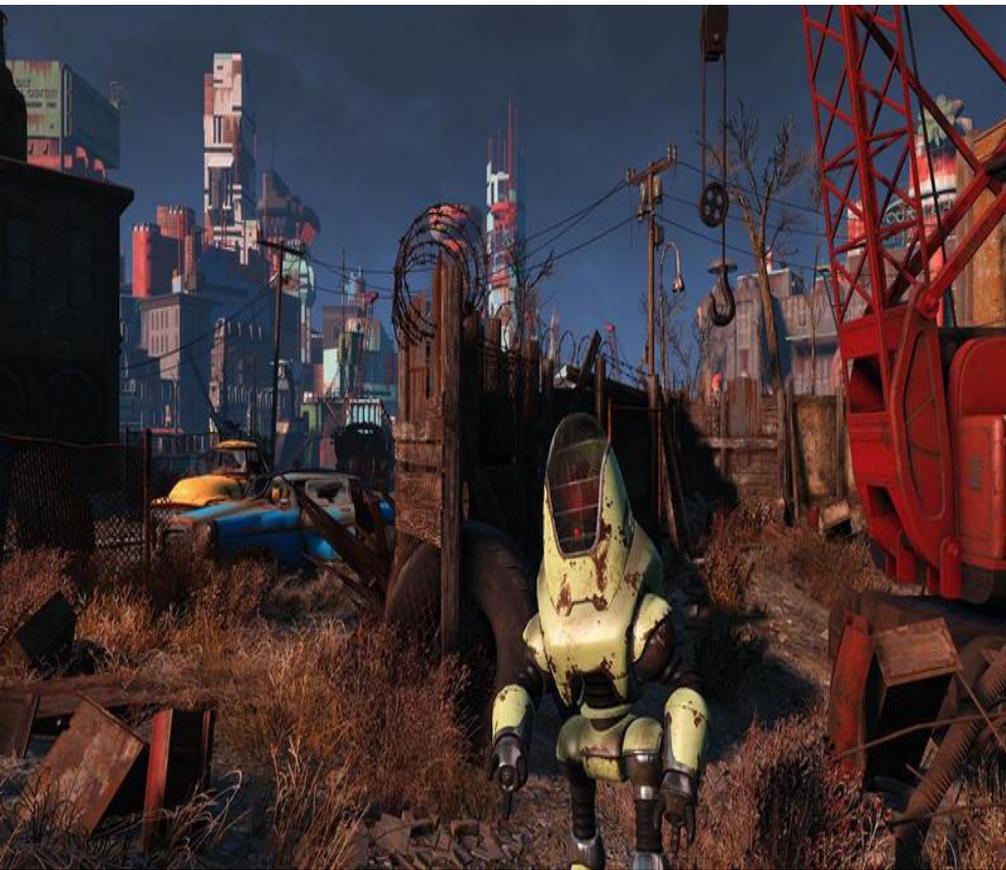
Fallout 4 (2015)



На этот раз игра начинается еще до ядерной атаки в 2077 году. Будучи случайно выбранным компаний Volt-tec в качестве жителя одного из убежищ, главный герой успевает скрыться в нем буквально за секунду до конца света. В убежище семью протагониста замораживают в криогенных камерах, но позже двое неизвестных похищают сына героя, а его жену (или мужа) убивают. Проснувшись в 2287 году, вы отправляетесь в пустошь, чтобы отомстить и отыскать своего сына.



Противоречивость игры



У поклонников серии сложилось неоднозначное отношение к четвертой части.

В Fallout 4 упростились диалоги, система прокачки и даже квесты. Редкие действительно интригующие и креативно написанные задания сводятся практически всегда к массовому геноциду NPC.

Однако за что Fallout 4 хвалили, так это за компаньонов. Теперь ваши спутники не только формировали к вам индивидуальное отношение, но и могли взаимодействовать с окружением, если это было необходимо, взламывая двери и терминалы, и предлагали дополнительные перки.



Изменения в геймплее



Впервые за всю серию главный герой заговорил, однако вместе с этим были существенно упрощены диалоги. Разработчики убрали из игры «Карму». Теперь миру стало все равно, насколько вы плохой или хороший, если не считать отношение фракций. Большим нововведением стала детальная кастомизация оружия и строительство, как собственного дома, так и целой общины.



Итоги



Подводя итог, можно сказать, что серия игр Fallout прошла долгий путь, первым частям уже по 20 лет, однако они всё ещё отлично играют в настоящее время в 2019 году, хоть и в прошлом были плохо проданы. Противоречивость Fallout Tactics, ибо я ей мало симпатизирую. Игры нового века, Fallout 3 и Fallout New Vegas также уже считаются классикой, но копии их проданы более успешно.



Список литературы и игры

История разработки Fallout. Overclockers.ua URL:
<https://www.overclockers.ua/games/fallout-history>
(дата обращения: 04.12.2019)

Fallout: 2 (1998)

Fallout: 3 (2008)

Fallout: 4 (2015)

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (1997)

Fallout: New Vegas (2010)

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001)



Спасибо за внимание!

