


Эрван Лафлериэль

Fallout

WAR...
War Never
Changes

ХРОНИКИ
СОЗДАНИЯ
ЛЕГЕНДАРНОЙ
САГИ

 БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Эрван Лафлериэль
Fallout. Хроники создания
легендарной саги
Серия «Легендарные
компьютерные игры»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69052543

Fallout. Хроники создания легендарной саги / Эрван Лафлериэль: Эксмо;

Москва; 2023

ISBN 978-5-04-184500-1

Аннотация

От хаоса Пустошей к великой игре!

Мир Fallout – это смесь ретро-футуризма и постапокалипсиса, где время и радиация неспешно пожирают следы человеческих мечтаний о счастливом будущем. Идеи, заложенные в игру, пришлись по вкусу миллионам геймеров. Fallout постоянно развивается и меняется, и выход каждой новой части становится громким событием в игровой индустрии. Эта книга приглашает вас заглянуть за кулисы культовой серии игр и поразмыслить о том, что делает Fallout уникальной.

– Как появилась вселенная Fallout и почему она стала такой популярной?

– Как разработчики добивались идеального сплетения геймплея, нарратива и других элементов игры, чтобы игроки не смогли оторваться?

– Как сформировалось наследие Fallout и что ждет серию в будущем?

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Эрван Лафлериэль	5
Предисловие от Брайана Фарго	7
О Брайане Фарго	8
Предисловие от автора	9
Эрван Fumble Лафлериэль	14
1. Fallout: двадцать лет мутаций	15
Fallout	19
Конец ознакомительного фрагмента.	43

Эрван Лафлериэль

Fallout. Хроники создания легендарной саги

От хаоса Пустошей к великой игре!

Мир Fallout – это смесь ретро-футуризма и постапокалипсиса, где время и радиация неспешно пожирают следы человеческих мечтаний о счастливом будущем. Идеи, заложенные в игру, пришлись по вкусу миллионам геймеров. Fallout постоянно развивается и меняется, и выход каждой новой части становится громким событием в игровой индустрии. Эта книга приглашает вас заглянуть за кулисы культовой серии игр и поразмыслить о том, что делает Fallout уникальной.

– Как появилась вселенная Fallout и почему она стала такой популярной?

– Как разработчики добивались идеального сплетения геймплея, нарратива и других элементов игры, чтобы игроки не смогли оторваться?

– Как сформировалось наследие Fallout и что ждет серию в будущем?

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

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

Предисловие от Брайана Фарго

В детстве больше всего на свете мне нравилось играть в Dungeons & Dragons и смотреть «Безумного Макса»¹. 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

¹ 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 противостоящих 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 гек-

конов 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 арсенал². 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» антиутопии

² В действительности доступные локация и сюжет демоверсии разительно отличаются от того, что попало в финальную версию игры. – *Прим. науч. ред.*

ческой 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 восторге от третьей и четвертой частей от Bethesda. New Vegas расположилась где-то между ними, став в разгаре этой 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 стои-

ло 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 заложим 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.

1. 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»³.

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 на-

³ Леонард Боярский, «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

чал 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 Гибсона⁴, 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 его в настоящую постапокалиптическую игру. В конце концов Interplay выделила на это небольшой бюджет, но в приоритете у компании по-прежнему оставалось продюсирование действительно важных франшиз. Кроме то-

⁴ Игра была основана на одноименной экранизации романа – они должны были выйти одновременно. Но фильм в итоге отменили. – *Прим. науч. ред.*

го, Брайан Фарго уже не владел правами на Wasteland, и их сперва следовало выкупить у Electronic Arts! Действительно, во внерабочих развлечениях сотрудников не было ничего критичного, однако всю повседневную жизнь Interplay самым беззастенчивым образом перевернула безумная разработка одной-единственной игры. Как же ее назвали? Ах да: Fallout.

Fallout

В 1994 году Тимоти Кейн (чаще называемый Тимом Кейном) был единственным сотрудником Interplay, который занимался будущей легендой. Тогда она представляла собой не официальный проект компании, а личную задумку, к которой он привлек несколько таких же увлеченных коллег. Кейн присоединился к студии в 1991 году после работы над *The Bard's Tale* в качестве фрилансера. Его первой игрой в Interplay стал экономический симулятор *Rags to Riches: The Financial Market Simulation*, в котором игроку требовалось заработать на манипуляциях фондовым рынком в 1929 году. «Программист за соседним столом занимался *The Lord of the Rings*⁵. Даже если бы у него был диплом экономиста, а я каждый год перечитывал роман, мы все равно не имели бы права обмениваться нашими проектами, и меня это немного нервировало», – говорит Тим Кейн в 2016 году⁶. Несмотря на весь талант разработчика, ему поручили невероятно скучную задачу: писать программное обеспечение для установки проектов Interplay. Речь шла не о создании игры как таковой, но

⁵ Вероятно, речь идет о J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*, Vol. II: *The Two Towers* (1992) – второй игре серии RPG по мотивам произведений Толкина, первая часть которой вышла в 1990 году. Обе игры не пользовались особенной популярностью и ничем не запомнились. – *Прим. авт.*

⁶ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

лишь об инструменте, позволяющем корректно установить ее на РС и запустить без каких-либо ошибок. И даже если информационные технологии того времени были сложнее современных, вряд ли это можно назвать действительно подходящим занятием для творческой личности... Как известно, лень – мать многих изобретений, и Тим Кейн написал легко адаптируемую программу, что позволило ему заниматься в своем укромном уголке совершенно иным кодом⁷.

Тим Кейн максимально эффективно экспериментировал с возможностями современных на тот момент технологий – вроде вокселей или 3D-карт – и в конечном счете создал трехмерный изометрический движок. Так появился первый прототип RPG, которая не уступала бы в тактическом подходе XCOM⁸ (знаменитая стратегическая игра с пошаговыми сражениями с инопланетянами, изданная в том же году), а в красоте визуала – Crusader: No Remorse, не запомнившейся ничем, кроме потрясающей для того времени графики. Именно под этим влиянием Тим Кейн решил, что его игра должна запускаться в разрешении 640 × 480, хотя тогда это было скорее редкостью. Одного взгляда на скриншоты вышедшей в 1995 году Crusader: No Remorse достаточно, чтобы заметить схожесть с декорациями и некоторы-

⁷ Fallout – les mutations d'une saga, Presse Non Stop, 2016. – *Прим. авт.*

⁸ XCOM – название современной линейки тактик. В девяностых серия имела название X-COM (в Европе первая часть называлась UFO: Enemy Unknown). – *Прим. науч. ред.*

ми персонажами Fallout. Возможно, если бы к тому моменту увлечение Тима Кейна уже стало официальным проектом, он получил бы знаменитый движок Infinity Engine, созданный BioWare Corp.⁹ для разрабатываемой в то же время Baldur's Gate (1998). Однако руководство Interplay по-прежнему не имело ни малейшего понятия, что происходило в его собственном офисе. Тим Кейн работал над движком без каких-либо собраний и отчетов, потому что на самом деле никого не заботило, чем он занимался в своем углу. Через несколько месяцев у него наконец получилась короткая, но настолько привлекательная демоверсия, что руководство Interplay перевело на проект двух новых сотрудников: программиста Джейсона Тейлора и художника Джейсона Д. Андерсона.

Как объясняет Леонард Боярский, арт-директор Fallout, прежде работавший над Stonekeep (Interplay, 1995), команда понемногу разрасталась, даже если Interplay об этом не догадывалась. После окончания трудового дня Боярский проводил с Тимом Кейном много времени за ролевыми партиями, а в рабочие часы – создавал Fallout вместе с горсткой

⁹ Сейчас BioWare известна благодаря сериям Mass Effect, Dragon Age, Star Wars: Knights of the Old Republic и Neverwinter Nights. Ее первый проект, Shattered Steel, вышел в 1996 году, но популярность студия приобрела после выхода ролевой игры Baldur's Gate, изданной Interplay в 1998 году. BioWare хотела сделать многопользовательскую игру под названием Battleground: Infinity, но Interplay превратила эту идею в одиночную RPG под лицензией Dungeons & Dragons. В дальнейшем движок Infinity использовался для тайтлов Interplay от студии Black Isle, таких как Planescape: Torment и Icewind Dale. – *Прим. авт.*

неисправимых гиков: «Так как [руководители Interplay] не выделили Тиму ресурсы на разработку, он начал рассылать электронные письма всей компании: “Эй, кто хочет собраться после работы? С меня пицца, обсудим разные штуки”. Пришли пятеро. [...] Пятеро людей, которые решили, какой будет Fallout. Я чувствовал себя немного странно, когда спустя какое-то время меня официально назначили на проект». Тим Кейн также был поражен развитием событий: «В какой-то момент исполнительный продюсер вызвал меня к себе и спросил: “Как я понимаю, вы используете чужие ресурсы?”, а я ответил: “Нет, люди встречаются со мной после работы, но их никто не держит. Вы не можете диктовать им, что делать после девяти вечера”. И это сработало!»¹⁰ На следующий год в команде было четырнадцать человек, в том числе и настоящие авторитеты вроде левел-дизайнера Скотта Кэмпбелла или гейм-дизайнера Криса Тейлора, создающего сложные игровые механики¹¹.

Теперь следовало перейти к разработке игры, но какой? Fallout еще не была Fallout, совсем нет. Команде хотелось заниматься фэнтези, но подобных проектов на рынке уже было слишком много. Как конкурировать с Wizardry, Final

¹⁰ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – Прим. авт.

¹¹ К концу разработки их будет около тридцати, но – опять же – не официально. Было крайне сложно составить финальные титры... В руководстве к игре есть раздел *Original Game Design By*, в котором перечислено самое сердце разработки *Fallout*: Тим Кейн, Леонард Боярский, Джейсон Андерсон, Крис Тейлор, Джейсон Тейлор, Скотт Кэмпбелл. – Прим. авт.

Fantasy, Might and Magic, Eye of the Beholder, Dungeon Master, а также с Diablo? Идеи возникали хаотично. В самом эпическом сценарии, появившемся после излишне усердного мозгового штурма, игрок «из современного мира попадает в прошлое, где убивает обезьяну, которая должна была эволюционировать в человека, а после совершает космическое путешествие в будущее, в котором правят динозавры, откуда его ссылают на фэнтезийную планету, а магия возвращает его на Землю в момент самого начала путешествия, чтобы он мог спасти свою девушку»¹². Такой вариант действительно рассматривался, пока продюсер Тима Кейна не напомнил всем о здравом смысле. С этого момента команда ориентировалась на научную фантастику в духе ХСОМ и загнанное в угол инопланетными захватчиками человечество. Наконец, победило желание сделать продолжение Wasteland¹³. «Все, что я знал о Wasteland, это только ее название. В игре я толком не разбирался, – рассказывает Леонард Боярский¹⁴. – В какой-то момент я сказал: “Джейсон и я – большие фанаты «Безумного Макса»”, и с тех пор я был на сто процентов уверен, что мы сделаем игру про по-

¹² Тим Кейн, Postmortem GDC, 2012. – *Прим. авт.*

¹³ Даже несмотря на то, что Тим Кейн никогда раньше не играл в *Wasteland* (как он сам сказал в выступлении Classic Game Postmortem: Fallout на конференции GDC в 2012 году). Тем не менее в 2010 году он заявил в интервью Мэтту Бартону, что начинал в нее играть, но так и не дошел до конца, и по этой причине он начал проходить ее заново. Будьте снисходительны, прошло столько лет. – *Прим. авт.*

¹⁴ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

стапокалипсис». Наконец стабильная идея, позволяющая художникам работать над дизайном в духе будущей игры!

Так началась работа над основами Fallout. Скорее всего, мысль о возрождении Wasteland спасла игру, ведь Interplay понадобилось направить все свои ресурсы на разработку недавно приобретенных, крайне важных и отлично продающихся лицензий: Planescape и Forgotten Realms по вселенной Dungeons & Dragons. Согласитесь, решение поддержать проект Тима Кейна со стороны выглядело абсолютно нелогичным. Даже сейчас научная фантастика продается намного хуже фэнтези, особенно если основной целевой аудиторией являются подростки. Тем не менее эмоции возобладали над финансовыми рисками благодаря многообещающей демо-версии, предложенной командой Тима Кейна, а также, возможно, надежде Брайана Фарго увидеть продолжение своей игры.

Но почему бы в этом случае не заняться Wasteland 2? По словам Фарго, направлявшего безумную команду Кейна, причины лежали в юридической плоскости: «Уже не секрет, что Fallout появилась из-за моей неспособности получить права на Wasteland, чтобы выпустить продолжение. Я годами пытался убедить Electronic Arts уступить мне лицензию, но она твердо стояла на своем. Это заставило меня двигаться дальше, мотивировало на создание новой постапокалиптической вселенной. Помню, прежде чем начать, мы действительно долго размышляли над составляющими Wasteland.

Мы знали, что люди любили ее из-за жанра, открытого мира, черного юмора, системы навыков и общей атмосферы. Тим и команда отталкивались от этих идей и в мельчайших деталях представляли, какой могла стать игра»¹⁵. Скотт Кэмпбелл считает, что Electronic Arts, скорее всего, испытывала «некоторую враждебность после превращения Interplay в независимого издателя». Будучи уже крупной компанией, EA даже обосновала отказ от передачи лицензии своей собственной игрой, на тот момент пребывающей в крайне сыром виде¹⁶.

Тем хуже для нее, потому что в конечном счете работа Тима Кейна вышла далеко за рамки обычного сиквела, а талантливая команда Interplay приступила к созданию игры, вдохновляясь самыми разными источниками. Все знают, что на Wasteland и Fallout оказал огромное влияние фильм «Безумный Макс», который постоянно крутили в офисе разработчиков, однако на самом деле куда больше в них было отсылок к другим фильмам, книгам или настольным играм. За пиццей, которую Тим Кейн оплачивал для придания интереса сверхурочной работе, обсуждались «Страсти по Лейбовицу» Уолтера Миллера-младшего (1961), Ultima III (Origin Systems, 1983), «Я – легенда» Ричарда Мэтисона (1954), Gamma World (ролевая игра, изданная TSR в 1978 году), мрачный «Стальной рассвет» Лэнса Хула (1987)... Упомянулась и такая классика, как «Запретная планета» Фреда Ма-

¹⁵ Интервью, данное автору этой книги. – *Прим. авт.*

¹⁶ Интервью Скотта Кэмпбелла для *No Mutants Allowed*, 2012. – *Прим. авт.*

клауда Уилкокка (1956), «На берегу» Стэнли Крамера (1959) или «Взлетная полоса» Криса Маркера (1962), а также забавный и недавно вышедший фильм «Город потерянных детей» Каро и Жене (1995). Постепенно появлялись и другие источники вдохновения, среди которых «Бразилия» Терри Гиллиама (1985) и работы американского художника Джефа Дэрроу, участвовавшего в наиболее безумных проектах Мебиуса, Дрюйе, Фрэнка Миллера или Вачовски. Иными словами, одновременно и эстетичное, и достаточно безумное вдохновение. К заимствованиям из «Безумного Макса» прибавились особое мировоззрение и визуально необычная вселенная, что привело к взрывному результату.

Чтобы окончательно решить, каким будет сценарий, команде даже пришлось запереться в гостиничном номере. Как минимум удалось обозначить его основу: убежище, вирус рукотворной эволюции... В какой-то момент у игры даже появилось название. Во время разработки ее хотели озаглавить V13¹⁷ или Armageddon, но первый вариант не понравился отделу маркетинга (как слишком невразумительный), а второй уже использовался для другого проекта Interplay¹⁸, так что нужно было выбрать нечто иное. Брайан Фарго предложил Fallout, и это название осталось фаворитом до самого кон-

¹⁷ Скорее Vault 13 – существует изображение логотипа игры с таким названием. – *Прим. науч. ред.*

¹⁸ Проект, к слову, так никогда и не увидел свет. – *Прим. авт.*

ца¹⁹. Оно явно отсылает не только к послевоенным радиоактивным осадкам, но и к жизни с преодолением соответствующих последствий. Годами позже необычно серьезное для того времени название по-своему способствовало успеху игры. Конечно, Брайан Фарго не сводил популярность Fallout к одному лишь имени. «Успех – это всегда совокупность элементов, благодаря волшебной химии которых вырисовывается уникальный опыт, – объясняет продюсер. – Название, Волт-Бой, “Пип-бой”²⁰, подбор актеров озвучивания, дизайн, музыка тридцатых годов, и все это – на фоне насилия. Круговорот замечательных идей. Для меня это было лучшим проявлением здоровой среды разработки»²¹. Как вспоминает Тим Кейн, здоровая среда разработки также подразумевала место, где можно было весело провести время: «Вы могли прийти в Interplay в три часа ночи, и там всегда кто-то был. Даже если вы уставали, вы могли сделать перерыв: были настолки, ролевые игры, приставки. Динамичная и вдохновляющая обстановка. Чувствовалось, что тебя подталкивают сделать что-нибудь творческое. И казалось, что не так много людей оспаривало наши идеи»²².

Но именно удивительное сочетание постапокалиптиче-

¹⁹ Вначале Скотту Кэмпбеллу не понравилось это название (недостаточно жестокое), но он же не может всегда быть прав. – *Прим. авт.*

²⁰ Волт-Бой: см. чуть далее. «Пип-бой» – высокотехнологичное устройство, исполняющее в игре функции интерфейса (см. главу 4). – *Прим. авт.*

²¹ Интервью автору этой книги. – *Прим. авт.*

²² «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

ской атмосферы и ретроэстетики американских пятидеся-
тых выделило Fallout среди множества других игр и даже
произведений научной фантастики. Брайан Фарго вспоми-
нал, что эта «гениальная особенность» пришла в голову Лео-
нарду Боярскому. В то время арт-директору все время при-
ходилось убеждать окружающих: «Когда я делился своими
идеями о визуале игры, на меня смотрели как на сумасшед-
шего, – вспоминает он. – К чести Interplay, никто не говорил
мне, что мы не можем этого сделать, даже если это казалось
безумным. И мы делали. Я настолько рано начал продви-
гать эту идею, что даже не рассматривал другие художествен-
ные стили»²³. Немногие игроки заметили, что это необычное
художественное видение поздно вошло в разработку. «Мы
уже создали достаточно контента, прежде чем решили вне-
сти стиль пятидесятых. Но как только мы приняли это реше-
ние, мы тут же начали над ним работать», – объясняет Лео-
нард Боярский, рассуждая об «органичной» эволюции²⁴. И
хотя Боярский отказывался считать себя единственным ав-
тором этой идеи, он стремился к тому, чтобы в игре она рас-
пространялась везде, где только потребуется: «Я был поли-
цейским, следящим за соблюдением атмосферы, будь то ди-
зайн или эстетика»²⁵.

²³ «Leonard Boyarsky on Fallout», Interplay and Troika, RPG Codex, 2012. – *Прим. авт.*

²⁴ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

²⁵ «Leonard Boyarsky on Fallout», Interplay and Troika, RPG Codex, 2012. – *Прим.*

Частью этой атмосферы был и Волт-Бой, быстро ставший маскотом игры и важным визуальным элементом серии. Его создали для замены множества иконок ярким визуальным образом, а вдохновение нашли в персонаже из настольной игры «Монополия». Это еще одна идея, появившаяся у Леонарда Боярского во время его долгих поездок из дома на работу. Даже в худших ситуациях Волт-Бой сохраняет веселый настрой и оптимизм, умалить который не могут даже отрезанные или наполовину расплавившиеся под воздействием радиации руки.

Брайан Фарго раскрыл и другую важную роль этого персонажа: «Волт-Бой – еще один пример столкновения невинных пятидесятых с ужасающей действительностью. Он придает ядерной катастрофе тривиальность, подчеркивая всю нелепость нашего отношения к этому потенциально возможному сценарию»²⁶. Во время холодной войны в США того времени на фоне страха успешно поддерживался оптимизм. «Крайне любопытно, как правительство преуменьшало ужасы ядерной войны, – заявляет Тим Кейн²⁷. – Детям рассказывали в видео, как прятаться под школьной партой, чтобы спастись от ядерных осадков»²⁸. Сейчас очевидно, что все будет ку-

авт.

²⁶ Интервью автору этой книги. – *Прим. авт.*

²⁷ Интервью для Мэтта Бартона, 2010. – *Прим. авт.*

²⁸ Видео Duck and Cover (1951) можно легко найти на YouTube, чтобы увидеть его ценные советы перед неизбежной ядерной войной, которая нас ждет! – *Прим. авт.*

да хуже». Однако к середине девяностых годов Скотт Кэмпбелл, один из разработчиков, не видел в СССР или России реальной угрозы. Во время телефонного разговора с русским коллегой он услышал приглушенный шум на заднем плане – и узнал, что это местные бандиты выясняли отношения на улице. В его глазах Россия не представляла опасности для мирового равновесия, и он обратился к другой коммунистической сверхдержаве – Китаю²⁹.

И если в то мрачное время американский народ не мог доверять своему правительству, то, на взгляд Тима Кейна, это недоверие актуально и сейчас. Политический цинизм игры должен оставаться вечным: «Нам нравилась социальная критика в Fallout, и ее там предостаточно. Основная идея – недоверие правительству. Власть принадлежит военным и корпорациям вроде “Волт-Тек”. Они зарабатывают на страхе войны и воспользуются ею, если война вдруг действительно разразится. Было бы прекрасно, если бы игроки что-то почерпнули из Fallout и стали критичнее относиться к реальному правительству»³⁰. Черный юмор в игре присутствует до самого финала, где он сменяется непередаваемой горечью. «В изначальной концовке Fallout игрок возвращался в убежище, все были рады его видеть и начинали праздновать, – рассказывает Тим Кейн³¹. – Но однажды Леонард [Боярский]

²⁹ Интервью Скотта Кэмпбелла для *No Mutants Allowed*, 2012. – Прим. авт.

³⁰ Интервью для Мэтта Бартона, 2010. – Прим. авт.

³¹ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – Прим. авт.

предложил другую идею. Игрок возвращается, а ему говорят: «Тебе сюда нельзя, ведь кто знает, кем ты стал после произошедшего снаружи»». Тим Кейн вначале отказывался, но позже его удалось переубедить. «И именно эту концовку знают все. Я никогда не сделал бы этого в одиночку», – утверждает разработчик.

Вступительная музыка и финальные титры – последний важный элемент атмосферы, сочетающей в себе постапокалипсис и стиль пятидесятых. Изначально Брайан Фарго хотел подчеркнуть дух Fallout при помощи «Warriors of the Wasteland» группы Frankie Goes to Hollywood, но он сразу поменял свое мнение, как только услышал The Ink Spots, и остался доволен результатом. Изначально у этой группы 1930–1940-х годов планировалось позаимствовать «I Don't Want To Set The World On Fire», но, к сожалению, права на этот трек оказались слишком дорогими. Составив внушительный список песен того времени, команда наконец заметила, что «Maybe» этой группы звучала почти так же – и при этом была дешевле! В ней пелось о разрыве романтических отношений от лица покинутого партнера: «Возможно, ты подумал обо мне, когда останешься один (одна). [...] Возможно, ты попросишь меня вернуться». «Этот текст хорошо подходит не только началу, но и финалу игры, – отмечает Леонард Боярский, намекая на завершение истории, предательство, изгнание и одиночество протагониста Fallout. – Кажется, что мы все предусмотрели, но на самом деле мы ре-

шили выгнать игрока из убежища позже, когда уже выбрали эту песню. Это сродни метафоре на разработку Fallout: все выглядит спланированным, но на самом деле это всего лишь спонтанный результат работы»³².

Что касается ролевой системы игры, Тим Кейн строил геймплей на правилах настольных «ролевок» GURPS, достаточно известных в то время в США и гораздо меньше – во Франции. Они расшифровываются как Generic Universal RolePlaying System (т. е. «обобщенная универсальная ролевая система»), и к ним можно было добавлять любые декорации и истории по своему вкусу. В отличие от Dungeons & Dragons или Shadowrun, гораздо более известных систем, здесь не было собственной вселенной. По словам Брайана Фарго, команда ценила эту систему правил за акцент на личных качествах аватаров. Например, за возможность получить преимущества при выборе недостатков или использование бонусов на основе прошлого персонажа. Более того, в то время шла работа над Survivor, официальным дополнением GURPS для постапокалиптических вселенных³³, и

³² На GDC 2012 года Тим Кейн рассказал, что The Ink Spots – любимая группа его дедушки, и могло показаться, что это как-то повлияло на выбор. Но на самом деле, как он уточнил в интервью «DGC Ep 033», создатель Fallout показал игру семье уже после завершения разработки. Кроме того, на праздник в честь выхода Fallout 3 Bethesda Game Studios (сумевшая оплатить «I Don't Want To Set The World On Fire») пригласила группу, чтобы исполнить эту песню The Ink Spots. Певец был сыном одного из основателей оригинальной группы. – *Прим. авт.*

³³ Интервью Скотта Кэмпбелла для *No Mutants Allowed*, 2012. – *Прим. авт.*

оно могло привести к полезным правилам для Fallout. Кроме того, это была любимая игра Тима Кейна и его команды. Оставалось лишь купить права на использование, чтобы воплотить это личное удовольствие в жизнь. Однако у компании были иные планы. «Наши продюсеры хотели купить Earthdawn³⁴», – вспоминает разработчик, который предложил вместо этого приобрести неизвестный им GURPS³⁵. – Тогда Interplay провела переговоры с создателем GURPS Стивом Джексоном (из Steve Jackson Games), который, по мнению Скотта Кэмпбелла, заинтересовался скорее финансовой частью³⁶. Казалось, что он даже не против того насилия, которое может произойти в Fallout: «Чем больше его будет, тем лучше», – заявил он во время своего визита в Interplay. Через некоторое время он написал на своем сайте, что проделанная командой работа «достойна сохранения», но окончательное решение не за разработчиками. Оставалось уладить деловые вопросы, однако в целом прогноз был положительным.

Впрочем, разработчикам Fallout пришлось отказаться от

³⁴ Earthdawn – ролевая игра, вышедшая в 1993 году. Она предлагает фантастическую средневековую вселенную с орками, эльфами под классическим соусом из героического фэнтези в постапокалиптической атмосфере. Фактически эта вселенная – прошлое Shadowrun (1989), успешной ролевой игры в жанре киберпанка. Вероятно, именно поэтому Interplay была заинтересована: новая и дешевая лицензия с очень известным именем. – *Прим. авт.*

³⁵ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

³⁶ «The Origins of Fallout», No Mutants Allowed.com, 2012. – *Прим. авт.*

использования GURPS в дальнейшем, так как Стиву Джек-сону – что иронично – не понравилось насилие в начале игры. Как говорит Тим Кейн, Стива больше не устраивал Волт-Бой как персонаж³⁷. В любом случае достаточно классическая история. Если верить сообщению Стива Джексона на его сайте, об отказе Interplay от его лицензии он узнал из прессы в феврале 1997 года, за несколько месяцев до выхода игры. После нескольких противоречивых ответов информацию подтвердил кто-то из компании издателя, но при этом официальная позиция по-прежнему оставалась утвердительной. Ситуация прояснилась в марте 1998 года: от GURPS решили отказаться из-за слишком сильных изменений в системе. Мы никогда не узнаем, что произошло на самом деле, а официальная версия ограничивается традиционным «разным видением». Как бы то ни было, вне зависимости от того, существовала эта проблема в действительности или же это был всего лишь предлог, произошедшее не подлежало никакому обсуждению. По этой причине Interplay решила проявить инициативу и сжечь мосты, не пытаясь постепенно найти общий язык. «Я понял, что это будет серьезной проблемой для нашего видения Fallout, – рассказывает Брайан Фарго. – Мы нуждались во взрослом и жестоком контенте и ни за что не пошли бы на компромисс. Команда согласилась с этим решением, так как зачастую работается гораздо быстрее и свободнее, когда не нужно ориентироваться на требо-

³⁷ Тим Кейн, Postmortem GDC, 2012. – *Прим. авт.*

вания обладателя лицензии. Очевидно верное решение»³⁸.

Насилие действительно является важной частью Fallout, так же как и взрослая лексика. Когда потребовалось объяснить суть предлагаемой игры отделу маркетинга, чтобы проект наконец обрел официальный статус и стало ясно, как его продавать, «ультранасилие» стало одним из основных доводов в документе, составленном Крисом Тейлором³⁹. Преувеличенное графическое насилие должно было шокировать: «В игре можно стрелять во все что угодно: в людей, животных, здания и стены. Вы можете совершать “прицельные выстрелы”, чтобы попробовать попасть в глаз или промежность. [...] При смерти люди не исчезают просто так: в зависимости от используемого оружия их разрезает пополам, они превращаются в вязкое месиво, взрываются и т. д. Если я выстрелю из гранатомета по бедному незащитному жителю, он все прочувствует на себе, а его соседи будут неделями отмывать кровь. Это Пустоши. Жизнь здесь ничего не стоит, и всем правит насилие. Мы схватим игрока за горло и никогда не отпустим»⁴⁰. Как мы увидим дальше в этой книге, сделанный Леонардом Боярским акцент на ультранасилии – один из наиболее спорных аспектов эволюции от Fallout к Fallout 4. «Не знаю, почему нам так нравилось графическое

³⁸ Интервью автору этой книги. – *Прим. авт.*

³⁹ Полезно также для объяснения сути игры новым сотрудникам, когда потребовалось расширить команду. – *Прим. авт.*

⁴⁰ «Fallout Vision Statement», Chris Taylor. – *Прим. авт.*

насилие, кроме того, что мы находили его забавным, но оно было заложено в ДНК игры с самого начала», – заявляет арт-директор⁴¹.

Так или иначе, Fallout осталась без ролевой системы. Проект снова могли отменить. К счастью, Тим Кейн подходил к своему детищу так же, как и к универсальным установщикам: с большой гибкостью. «Модуль» GURPS можно было легко удалить без вреда для всего остального⁴². Впрочем, теперь для Fallout требовалось найти новую систему ролевых правил, настроить ее и заставить работать. Тим Кейн и Кристофер Тейлор начали продумывать систему SPECIAL⁴³ (англ. Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility и Luck) с собственными навыками и пошаговыми сражениями. На ее реализацию ушло две недели, и в будущем Тим Кейн скажет: «У меня слишком расплывчатые воспоминания о том времени. Не знаю, как мы справились»⁴⁴. Откровенно говоря, эта система настолько напоминала GURPS, что возникали подозрения в заимствованиях. «[Тим Кейн и Кристофер Тейлор] хорошо знакомы с различными игровыми системами, – говорит Брайан Фарго. – Я был уверен, что они не сделают ничего противозаконного. Очки действий

⁴¹ Fallout – Les mutations d'une saga, 2016. – *Прим. авт.*

⁴² Конференция Reboot Develop, 2017. – *Прим. авт.*

⁴³ В первый день система SPECIAL носила название ACELIPS, пока Тиму Кейну не сказали, что для большего эффекта характеристики можно представить в другом порядке (Postmortem GDC, 2012). – *Прим. авт.*

⁴⁴ Тим Кейн, Postmortem GDC, 2012. – *Прим. авт.*

и характеристики достаточно типичны для ролевых игр»⁴⁵. Работа была сделана. Никто больше не вспоминал о Стиве Джексоне, создавшем ролевою систему GURPS. Систему, которую затем никто так и не адаптировал для видеоигр.

С GURPS или без нее, но одним из главных преимуществ разработки Тима Кейна было обилие инструментов для создания контента. Они позволяли постоянно учитывать действия игрока и активировать различные события или специальные диалоги. «Я предложил команде три важных элемента, – уточняет Тим Кейн⁴⁶. – Полный доступ к квестам и их статусу. Полный доступ ко всем NPC и их реакциям на игрока. Пустые файлы, заполнить которые мог кто угодно». Это позволило авторам квестов, диалогов и уровней самостоятельно создавать множество переменных для персонализации опыта игрока на основе его собственных действий. «И все словно обезумели! Это было непросто, но мы умели преодолевать трудности», – говорит Тим Кейн. «Никто не придавал значения сложности задачи, над которой мы работали, – вспоминает Леонард Боярский⁴⁷. – Все развлекались и создавали игру, которую хотели выпустить».

Ближе к концу разработки в игру по просьбе Брайана Фарго добавили систему способностей-перков, чтобы усилить игрока с повышением уровней. Значение этой интересной

⁴⁵ Интервью автору этой книги. – *Прим. авт.*

⁴⁶ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

⁴⁷ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

детали станет заметно в будущем: в Fallout 4 перки поглощают навыки. Как мы увидим, система SPECIAL претерпит и множество других изменений.

По мере приближения релиза над Fallout работали уже тридцать человек, но проблемы продолжали сыпаться со всех сторон. Их решением занимался крайне осторожный Фергюс Уркхарт, о роли которого публика узнает только после выхода нескольких крупных RPG. «В Interplay шутили, что продюсеров сперва бросают в глубокую воду, а затем кидаются в них камнями, – рассказывает Брайан Фарго. – Фергюс из тех, кто учится на практике, и он потрясающе разбирается в человеческих отношениях и игровой философии. Часто за кулисами присутствуют невидимые силы, которые помогают всем сохранить рассудок, сосредоточенность и мотивацию, и Фергюс из их числа⁴⁸». В конечном счете Fallout пришлось дважды столкнуться с риском отмены со стороны Interplay: в первый раз, когда команду Тима Кейна едва не перебросили на новые прибыльные вселенные Forgotten Realms и Planescape (D&D), и во второй – когда была отозвана лицензия GURPS. Fallout должна была противостоять влиянию Diablo от Blizzard, соблазнявшей всех мировых издателей – многопользовательская ролевая игра в режиме реального времени! Крис Тейлор изобразил коммерческого представителя и написал для Fallout удивительное письмо, чтобы убедить руководство компании и отдел маркетинга.

⁴⁸ Интервью автору этой книги. – *Прим. авт.*

Вся команда пожертвовала чем-то важным и личным, чтобы закончить разработку вовремя. Пришлось даже полностью подвергнуть игру цензуре и удалить детей из европейской версии, чтобы ее не запретили там к продаже.

Но в этом хаосе рождались замечательные идеи. Так, специалист по 3D Скотт Роденхайзер воплотил желание Леонарда Боярского видеть анимированные лица во время диалогов, хотя каждая из знаменитых «говорящих голов» обходилась ему в два месяца работы. Сам же арт-директор проводил много времени за отрисовкой как можно более брутальных анимаций смерти, а также занимался проработкой диалогов и уровней. В это же время художник Джейсон Андерсон посоветовал Леонарду Боярскому сделать в сражениях больший упор на тактику⁴⁹, для чего последний попросил программистов добавить в игру спутников⁵⁰. Но арт-директор не отдавал себе отчета в том, насколько сложной была эта задача: «Стоило объяснить мне разницу между скриптами и программированием». К счастью, в центре истории Fallout находились и немного менее известные разработчики, такие как Джесси Рейнольдс, Кевин Уизерман, Ник Кэстинг, Джесси Хейниг... Скриптеры приступили к работе и создали со-

⁴⁹ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

⁵⁰ Спутник в ролевых играх – это неигровой персонаж (управляемый компьютером), который потенциально может стать союзником персонажа игрока, дополнив его различными сильными и слабыми сторонами. Достаточно простые спутники Fallout со временем (и уже в Baldur's Gate) уступили место сложным персонажам, которые стали неотъемлемой частью приключений. – *Прим. авт.*

баку, которую позже назовут Псиной (Dogmeat). После этого Тим Кейн поинтересовался, не могли бы они создать спутника, способного разговаривать. Руководитель группы решил, что в теории это возможно, но у него не было доступа к диалогам. Тим Кейн решил эту проблему, и тогда в игру добавили первого спутника-человека. Разработка Fallout строилась на отсутствии ограничений и строгих планов. Энтузиазм распространялся на всю Interplay: например, за полгода до выхода игры Тим Кейн узнал, что по выходным QA-отдел тестировал Fallout просто потому, что это было весело⁵¹, хотя мог бы зарабатывать деньги за дополнительную работу над другими проектами⁵².

Погоня за качеством в сочетании с кипящей страстью и маленькой щепоткой удачи также позволила получить в оригинальной версии потрясающий актерский состав. Тони Шалуб («Гаттака», «Люди в черном», «В поисках Галактики»...), Дэвид Кит («Взвод», «Армагеддон», «Черная дыра»...), Клэнси Браун («Звездный десант», «Побег из Шоушенка», «Варкрафт»...), а также Ричард Дин Андерсон («Секретный агент Макгайвер», «Звездные врата»...). Как это сочеталось с ограниченным бюджетом небольшой видео-

⁵¹ Отдел обеспечения качества (QA) занимается прохождением и перепрохождением игр, чтобы выявить любые ошибки и технические проблемы, которые необходимо исправить. Этим могут заниматься сотрудники студии, издателя или специализированной внешней компании. Не та профессия, специалистами в которой становятся ради удовольствия и бесплатно. – *Прим. авт.*

⁵² «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

игры? Тим Кейн утверждает, что все упростил один человек: «Наш звукорежиссер нашел отличного кастинг-директора⁵³. Изначально у нас не должно было быть даже Ричарда Молла⁵⁴. Актер, которого мы позвали вначале, оказался настолько плохим, что директор сдался и набрал Ричарда, попросив его об услуге. Он пригласил его прямо в студию»⁵⁵. По словам Тима Кейна, актеры – даже Ричард Андерсон – работали за установленный законом минимум. Их имена указаны в титрах, но Interplay не имела права размещать их на обложке игры или использовать в рекламных целях. «Они знали кастинг-директора и по-настоящему влюбились в диалоги, когда пришли, – рассказывает Тим Кейн. – Игравший Морфеуса [Дэвид Уорнер](#) посмотрел на сценарий, а потом на меня – и спросил, не играет ли он снова злодея. Я ответил ему, что он настоящий суперзлодей, и он тяжело вздохнул. Я смотрел, как Дэвид вдыхает жизнь в этого персонажа, пока кто-то в студии приносил ему свежее печенье. Это было сюрреалистично, и я спрашивал себя, как я к этому пришел». Но именно низкий голос Рона Перлмана задал атмосферу классическим вступлением: «War... War never changes». Война никогда не меняется, и это утверждение будет повторяться

⁵³ Джейми Томасон, если верить титрам. – *Прим. авт.*

⁵⁴ Ричард Молл, в Fallout озвучивший Кэбота, был известным актером и голосом с конца 1970-х годов. Он появился в большем количестве сериалов в США, чем способен вместить в эфир целый телеканал. – *Прим. авт.*

⁵⁵ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

во всех последующих частях Fallout.

Музыка – важный элемент звукового сопровождения, и мастерству Марка Моргана будет посвящена отдельная глава. Впрочем, саундтрек тоже стал результатом совместной работы, когда к Тиму Кейну обратились с неожиданными просьбами: «Мне было сложно программировать из-за шума вокруг, и тогда я спокойно слушал эмбиент вместо того, чтобы просить быть потише, – объясняет последний⁵⁶

⁵⁶ «DGC Ep 033: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky». – *Прим. авт.*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.