



Falloutów ci u nas dostatek

-Słyszaleś, że robią nowego Fallouta?

- Ta... może od razu dwa?

Przez niemal 10 lat od premiery „Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game” fani na całym świecie z utęsknieniem oczekiwali na kolejną odsłonę tej kultowej gry, a wiatr smagał jałowe, postapokaliptyczne pustkowia, aż wreszcie w 2008 roku powiało świeżością i ukazał się Fallout 3. Wraz z nim ożywiło się zainteresowanie uniwersum stworzonym ponad dekadę temu przez ekipy Interplay i Black Isle Studios. Ten niegościnnie świat paradoksalnie okazał się na tyle atrakcyjnym miejscem, aby na jego kanwie oprzeć kolejne gry.

Życie jednak pisze lepsze scenariusze niż producenci gier, bowiem zawirowania wokół praw do produkcji sprawiły, że obecnie powstają dwa różne Fallouty w dwóch różnych studiach. Tyle lat człowiek żył nadzieją w oczekiwaniu na kontynuację serii, a teraz dostaje serię z miniguna między oczy. Czy na pewno tego chcieliśmy? Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego artykułu, będziecie mieli lepszy ogląd na całą tę zawieruchę wokół pocziwego Fallouta.

Początki pierwszego z tworzonych obecnie Falloutów były jednak bardzo burzliwe, a jego przyszłość też nie jest pewna. Mowa o falloutowym MMO o roboczej nazwie Project V13.



Po sukcesie związanym z wydaniem pierwszego Fallouta, Interplay uruchomił wewnętrzne studio produkcyjne Black Isle, które stworzyło jeszcze słynniejszy sequel i wiele znakomitych RPGów, jak choćby Planescape Torment czy Icedale. W tamtym czasie Interplay miał już na swoim koncie jeszcze większy sukces, jakim była gra Baldur's Gate stworzona przez studio BioWare.

Końcówka lat 90. była dla twórców tych wspaniałych gier bardzo udana. Interplay wszedł na giełdę i niestety wtedy zaczęły się kłopoty. O ile gry na PC spod znaku Interplay w wielu wypadkach okazywały się udanymi produkcjami, o tyle konsolowe tytuły nie cieszyły się popularnością. Porażki na konsolowym rynku i kłopoty finansowe skłoniły do odejścia założyciela Interplay, Briana Fargo. To właśnie on wyszedł swego czasu z pomysłem





stworzenia MMO, czym miałyby się zająć studio Black Isle. Jednak producent i główny projektant Fallouta 2, Feargus Urquhart odmówił:

Bardzo chciałbym stworzyć Fallouta MMO, ale wtedy uważałem, iż Interplay nie miał środków, aby to zrobić. Kiedy zabierasz się za MMO, będzie to kosztować 100 milionów dolarów, zanim gra trafi na półki. Musisz kupić serwery, mieć ludzi w obsłudze i Game Masterów. To ogromne przedsięwzięcie.

W 2002, akcje Interplay zostały skreślone z listy NASDAQ, z powodu zbyt niskiej ceny. Dwa lata wcześniej firmę przejęła francuska spółka Titus Interactive i na miejsce Briana Fargo powołano Herve'a Caena. Jednak w 2004 roku narastające kłopoty finansowe i prawne zmusiły ją do zamknięcia Interplay. Firma dostała nakaz eksmisji z zajmowanego lokalu z powodu niepłacenia czynszu. Wyglądało, że to ostateczny koniec Interplay. Jednak jakimś cudem firma ta trwała, wyprzedawała prawa do swojej własności intelektualnej. W 2005 roku, dług Interplay wynosił niemal 11 milionów dolarów.

To jednak nie zraziło szefów Interplay, bo w listopadzie 2006 roku przygotowali oświadczenie finansowe, a w nim zawarli prezentację dotyczącą MMO osadzonego w świecie Fallouta. Projekt ten wymagał inwestycji 75 milionów dolarów. Prace nad tym projektem miały rozpocząć się w styczniu 2007 roku i trwać do 2010 roku, kiedy to gra miałaby ujrzeć światło dzienne.

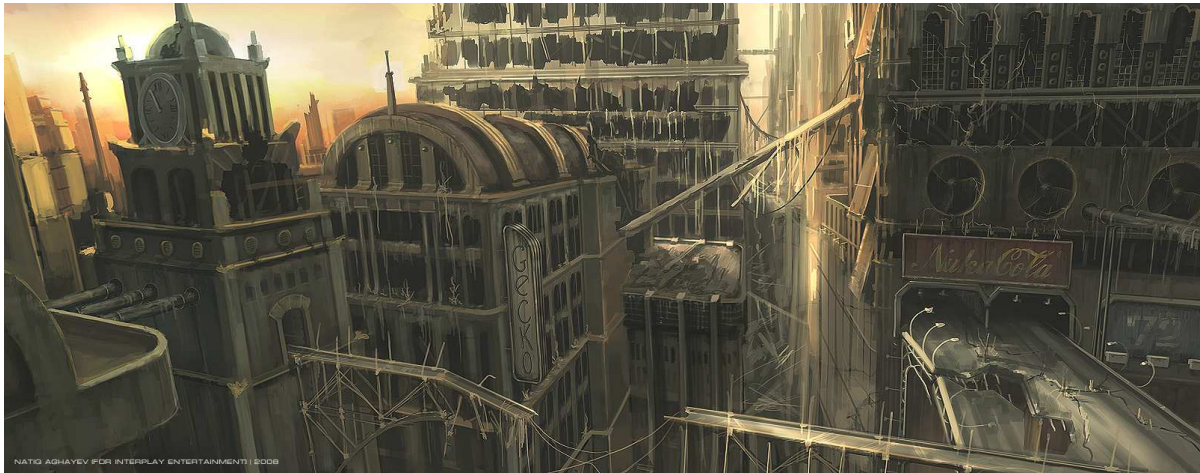
Firma Briana Fargo, postaci niemalże kultowej, przechodziła kryzys. Niefortunne decyzje, złe zarządzanie, do tego przejęcie przez Francuzów, którzy także dali ciała. Moment ten wykorzystała Bethesda twórcy m.in. Morrowinda i Obliviona), która wykupiła prawa do Fallouta za 5,75 miliona dolarów i stworzyła Fallouta 3. Fani starych Falloutów byli oburzeni, nie chcieli „Obliviona z broniami”, ale prawda jest taka, że bez pieniędzy Bethesdy, Interplay już dawno poszedłby na dno. Dzięki zastrzykowi finansowemu, firma złapała drugi oddech, a wraz z nim wyartykułowano, że panowie z Interplay zabierają się za produkcję sequeli ich dawnych gier: Earthworm Jim, Baldur's Gate: Dark Alliance, Descent i MDK.

Umowa, którą podpisały obie firmy nie zabierała Interplayowi wszelkich praw do marki „Fallout”. Na mocy umowy Interplay zobowiązał się zachować prawa do produkcji MMO, ale pod pewnymi warunkami. Postanowienia umowy obejmowały m.in. zapewnienie finansowego wsparcia dla projektu nie mniejszego niż 30 mln dolarów oraz rozpoczęcie prac pełną parą w okresie nie przekraczającym 24 miesięcy od zawarcia umowy (do 4 kwietnia 2009 roku). W razie niedotrzymania umowy, prawa do produkcji MMO miałyby przejść Bethesda.

Wiemy, że Interplay pracuje od jakiegoś czasu nad Project V13 – czyli zapowiadany Falloutem MMO. Na początku kwietnia 2009 roku zostało powołane do życia forum tego projektu, a firma szumnie ogłosiła, że podjęła współpracę z Bułgarskim studiem Masthead Studios, które obecnie pracuje nad własnym postapokaliptycznym MMO o nazwie Earthrise. Herve Caen powiedział:

Z niecierpliwością czekamy na przeistoczenie wizji naszych projektantów w fascynujące doświadczenie w rozgrywce sieciowej. Dotychczasowe planowanie i projektowanie dla Projektu: V13, w połączeniu z zasobami Masthead, narzędziami i rosnącą drużyną twórców MMO, urzeczywistni tę grę.





No jasne, każdy by się cieszył, gdyby dostawał pieniądze. Interplay jest bardzo proeuropejski, najpierw Francuzi, teraz Bułgarzy. Mniejsza z tym... Na razie odłożymy te historyczno-prawne okoliczności i skupmy się na samej grze. Czym ma być ten tajemniczy V13? No, Falloutem MMO, ale co się za tym kryje? Szczerze powiedziawszy, nie wiem. Początkowo nad projektem pracował Jason D. Anderson, jeden z artystów pracujących przy Fallout 1. W marcu 2009 postanowił jednak przenieść się do nowej firmy Briana Fargo, InXile Entertainment. Obecnie przy Fallout MMO pracuje na pewno Chris Taylor, główny projektant Fallouta 1 i twórca systemu SPECIAL. Jak sam powiedział:

Moja wizja zawiera samotnego podróżnika, który przemierza pustkowia, a także drużynę pojedynczych osób pracującą razem dla wspólnego celu (np. przejęcie cysterny paliwa z rąk raidersów).

Fabula i miejsce akcji Projektu V13 pozostają nieznanymi. Raczej pewnym jest, że powrócimy na tereny Stanów Zjednoczonych zniszczonych wojną atomową. Być może odwiedzimy znane z pierwszych Falloutów lokacje?





Dwa powyższe concept-arty to dzieła Natiq̄a Aghayeva, który jest zamieszany w ten projekt. Oprócz wspomnianego artysty z Azerbejdżanu, Interplay wykorzysta koncepcje niejakiego Serga Souleimana (poniższy obrazek to właśnie jego praca). I w zasadzie tyle wiemy o ekipie pracującej nad grą.



Jeśli chodzi o techniczną stronę gry, to znowu Bułgarzy przyjdą z pomocą. Tworzona przez nich gra wykorzystuje nowoczesny silnik graficzny. 28 kwietnia, na stronie oficjalnej Earthrise zagościły nowe screeny. Trzeba przyznać, że gra prezentuje się całkiem nieźle. Zresztą, sami zobaczcie:





Jeśli chodzi o gry MMO, to nie można rzucać się z motyką na słońce. Trzeba mieć za sobą potężną infrastrukturę, serwery i ludzi. 21 kwietnia Masthead Studios ogłosiło, że infrastrukturę dla ich MMO zbuduje firma GNI – z jej usług korzystają choćby IBM, THQ czy id Software. Podejrzewam więc, że i Interplay dołączy do sporej listy klientów tej firmy.

A więc, czyżby nadchodziły dobre czasy dla Interplay? Patrząc na to wszystko, można by rzec, że owszem... gdyby nie jeden fakt. W połowie kwietnia Bethesda ostrzegła, że zamierza unieważnić umowę, bo według niej Interplay nie rozpoczął w pełni prac w ustalonym terminie i nie zapewnił odpowiedniego wsparcia finansowego dla projektu. Interplay wszystkiemu zaprzecza bez podawania szczegółów. Kilka dni później, Chris Taylor na forum projektu zapewnił:

Nadal pracujemy nad V13. Projekt posuwa się do przodu. Zatrudniliśmy ostatnio więcej ludzi. Żałuję, że nie mogę wam powiedzieć, co Masthead nam pokazało, nie wolno mi. Wredniak jest naprawdę fajny. Nie mogę komentować niczego na jakikolwiek temat, dostownie. ^_^

Czy Bethesda podejmie jakieś kroki i postanowi przejąć prawa do Fallouta MMO? To dość prawdopodobne, bo Beth stara się wycisnąć z marki Fallouta jak najwięcej. Zarejestrowali tę nazwę jako znak handlowy na potrzeby filmu i serialu. Czy pokuszą się także o dochodowy rynek MMO? Zobaczymy.

Teraz, wróćmy na chwilę do historii. Gdy upadał Interplay, upadło też jego wewnętrzne studio Black Isle. Studio miało wtedy niemal już gotowego Fallouta 3, który nosił nazwę Van Buren. Zamknięcie firmy przekreśliło jednak szanse na ukończenie gry. Mimo wszystko, zdolni pracownicy BIS założyli własną firmę – Obsidian Entertainment. Feargus Urquhart, Chris Avellone i Chris Jones, wszyscy pracowali przy produkcji Falloutów. Razem z kilkoma innymi byłymi pracownikami Interplay udało im się pod nową banderą stworzyć kilka tytułów m.in Star Wars: KotOR II oraz Neverwinter Nights 2. W tej chwili studio pracuje nad grą Alpha Protocol oraz projektem Connecticut – grą opartą na serii filmów Obcy, a od 20 kwietnia wraz z Bethesda nad Falloutem: New Vegas.

Nikt nie spodziewał się takiego obrotu sprawy. Twórcy Fallouta 3 zaangażowani byli w prace nad dodatkami do tej gry. Pete Hines, wiceprezydent Bethesdy, na konferencji w Londynie ogłosił, że firma zamierza umożliwić Obsidianowi stworzenie nowego Fallouta, w jednym z wywiadów powiedział:

Dyskutowaliśmy nad tym pewnej nocy przez chwilę. Stwierdziliśmy, że jeśli mamy zamiar to zrobić, potrzebujemy odpowiednich ludzi, którzy są w tym dobrzy, mają odpowiednie doświadczenie i zaplecze. Mówiąc szczerze, czuliśmy że Obsidian świetnie tu pasuje. Mają doświadczenie w tego typu rzeczach, pracowali nad oryginalnymi Falloutami. Naprawdę spodobał nam się ich pomysł na tę grę i powiedzieliśmy: Okay.

O samej grze wiadomo jeszcze mniej, niż o V13. Ma to być odrębna fabularnie gra od Fallouta 3, nie sequel. Jak wskazuje nazwa, wrócimy na zachodnie wybrzeże USA i odwiedzimy miasto hazardu. Liderem projektu został Josh Eric Sawyer, który pracował nad nieukończonym Van Burenem. Poza nim, przy New Vegas pracuje facet z ogromnym doświadczeniem w produkcji gier RPG, Scott Everts. Maczał palce w ponad 20 różnych projektach. Pozostałe ujawnione nazwiska ekipy niewiele mówią. Pod znakiem zapytania stoi także udział legend Fallouta – Feargusa Urquharta i Chrisa Avellone'a, ale nie sądzę, aby ci panowie nie zostali dopuszczeni do prac nad grą. To ikony Fallouta.

Gra będzie bazowała najprawdopodobniej na silniku Fallouta 3. Muszę przyznać, że Bethesda sporo ryzykuje. Co jeśli New Vegas okaże się lepszy Fallouta 3? Może Todd Howard i jego świta są gotowi się skompromitować, w końcu to także do nich trafi kasa ze





sprzedaży gry. Nie ma co gdybać i wysnuwać teorie spiskowe. O wszystkim przekonamy się już za rok, bo premierę New Vegas przewidziano na 2010.

Graczy czeka ciekawa przyszłość, pewne jest, że nie będziemy narzekać na brak Fallouta. Na koniec pozostaje mi życzyć, aby zarówno Interplay z Masthead, jak i Bethesda z Obsidianem nie przeszkadzali sobie i wydali dwie dobre gry osadzone w tak bardzo kochanym przez nas uniwersum.

© 2009 Uqahs

