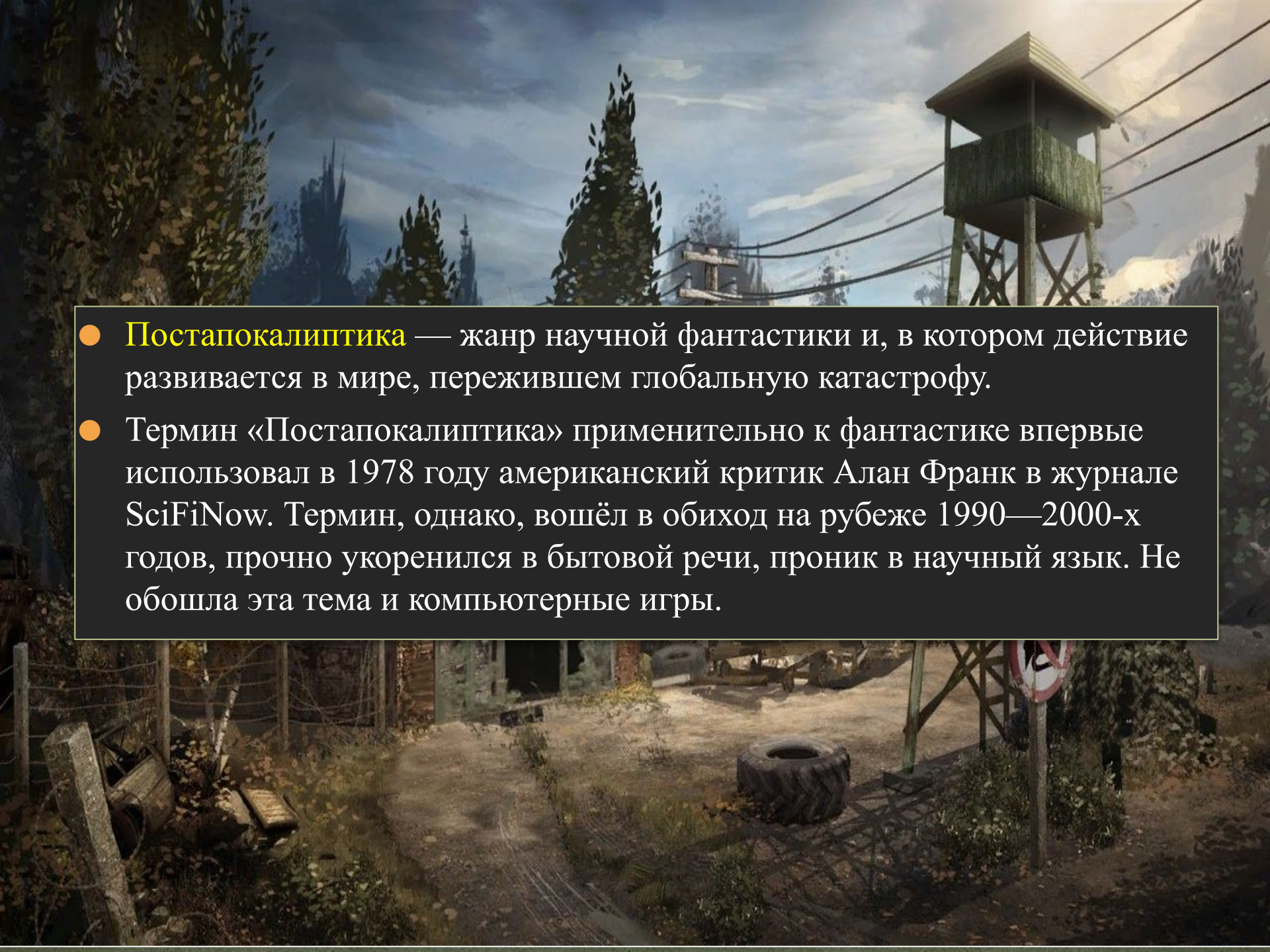
Постапокалипсис в компьютерных играх

Маханьков А. Д.
РИ-450010



- Постапокалиптика — жанр научной фантастики и, в котором действие развивается в мире, пережившем глобальную катастрофу.
- Термин «Постапокалиптика» применительно к фантастике впервые использовал в 1978 году американский критик Алан Франк в журнале SciFiNow. Термин, однако, вошёл в обиход на рубеже 1990—2000-х годов, прочно укоренился в бытовой речи, проник в научный язык. Не обошла эта тема и компьютерные игры.

Обычными для постапокалиптики являются:

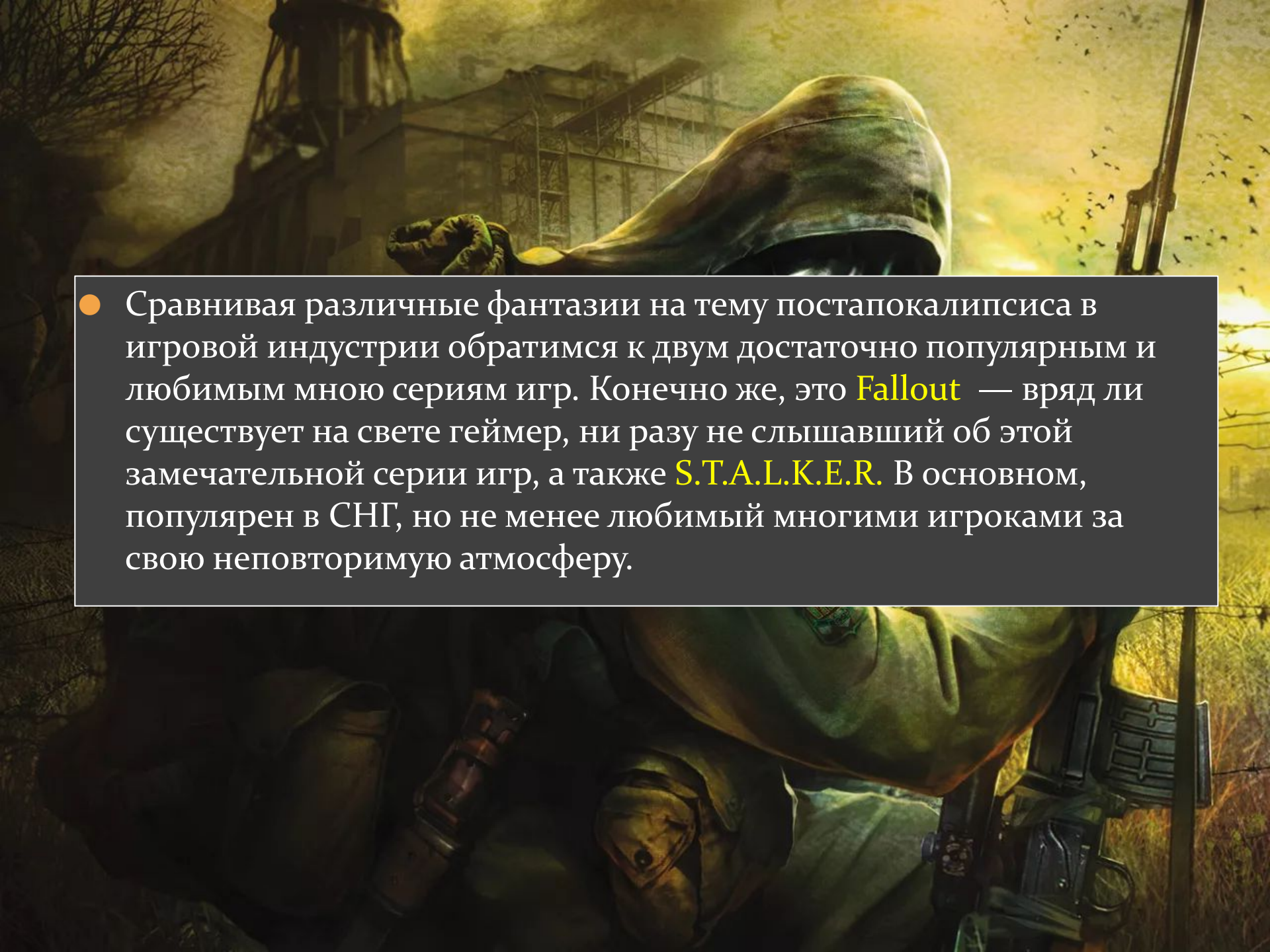
- Сельские общины или феодальные хозяйства.
- Городские поселения — центры торговли, ремёсел, обычно достаточно криминогенные, но живущие по определённым законам и имеющие силы поддержания порядка.
- Банды — чисто криминальные сообщества под предводительством сильного лидера, базирующиеся на сохранившихся технологических объектах, предоставляющих минимум, необходимый для выживания (развалины заводов, выброшенные на берег или находящиеся на плаву гигантские корабли и т. п.), и живущие за счёт грабежа на торговых путях, налётов на оседлые поселения и нелегальной торговли.
- Дикие племена, обитающие обычно в пустынях, горах, другой труднодоступной местности и состоящие из одичавших либо мутировавших людей.

- Более или менее изолированные высокотехнологичные компактные сообщества, образовавшиеся на базе крупных военных баз, научных городков, орбитальных станций или созданных специально в преддверии катастрофы убежищ.
- Крупные города или даже более значительные территориальные образования, в силу тех или иных причин не затронутые или мало затронутые катастрофой и сохранившие «старый» уклад жизни, постепенно изменяющийся под воздействием внешних факторов.

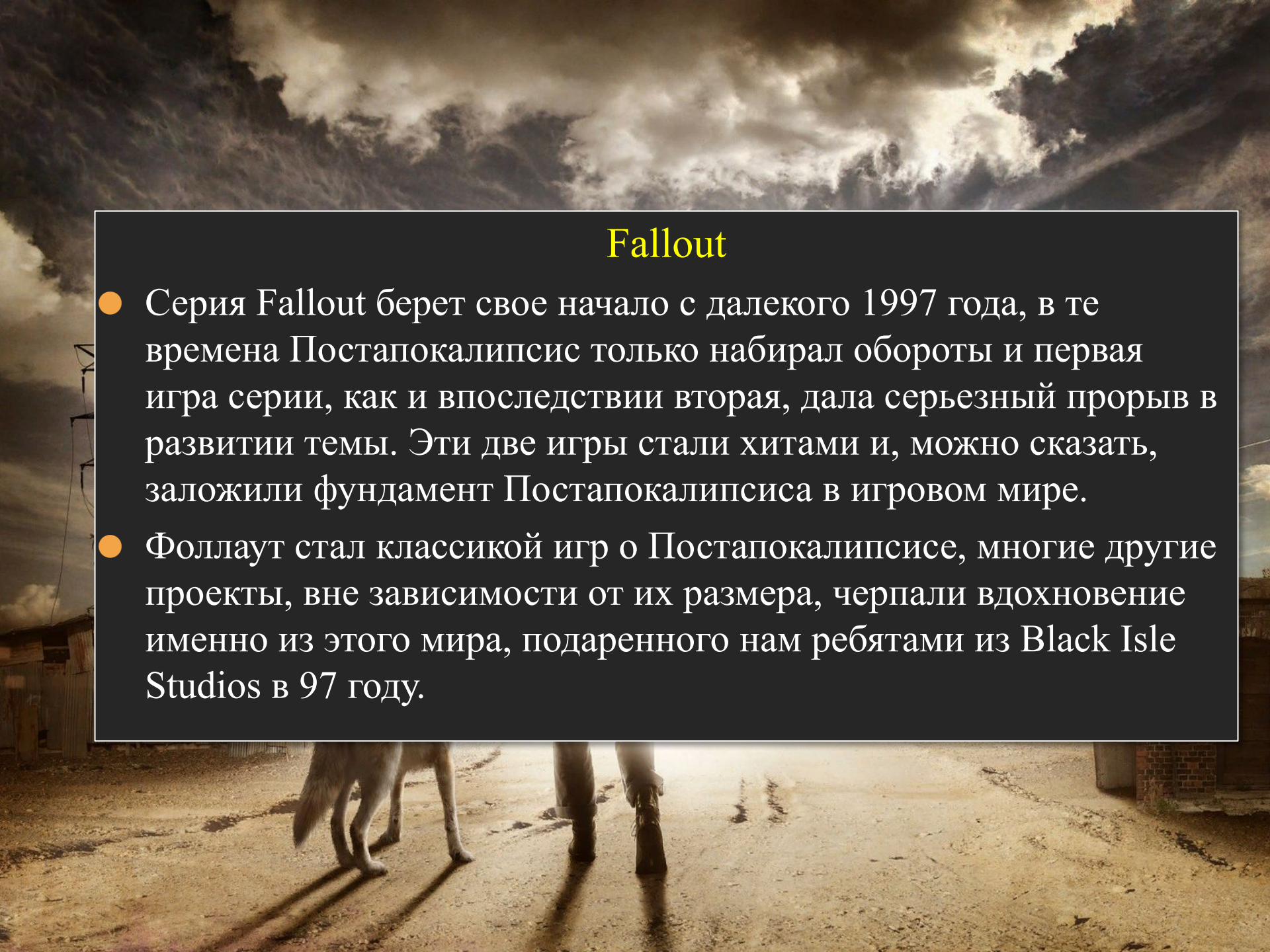
В описании места действия, как правило, присутствуют:

- Обширные пустыни на месте ранее заселённых территорий.
- Заброшенные, частично разрушенные города, предприятия, военные объекты.
- Мутировавшие люди, животные, растения, целые леса-мутанты.
- Многочисленные артефакты погибшей цивилизации, частью опасные, частью полезные, но обычно просто служащие фоном для повествования.

- В последнее время тема постапокалипсиса в кино и игровой индустрии приобрела просто неимоверную популярность, и не зря — многие люди находят романтичным атмосферу опустошенности и безысходности. Достаточно взглянуть на уже имеющееся количество интерпретаций и видений конца света, чтобы сделать вывод, насколько амбициозна данная тематика. Тут вам и различные монстры, появившиеся в результате тех или иных катаклизмов, и какие-то новые природные явления и, конечно, самое главное — атмосфера брошенного, искалеченного мира.



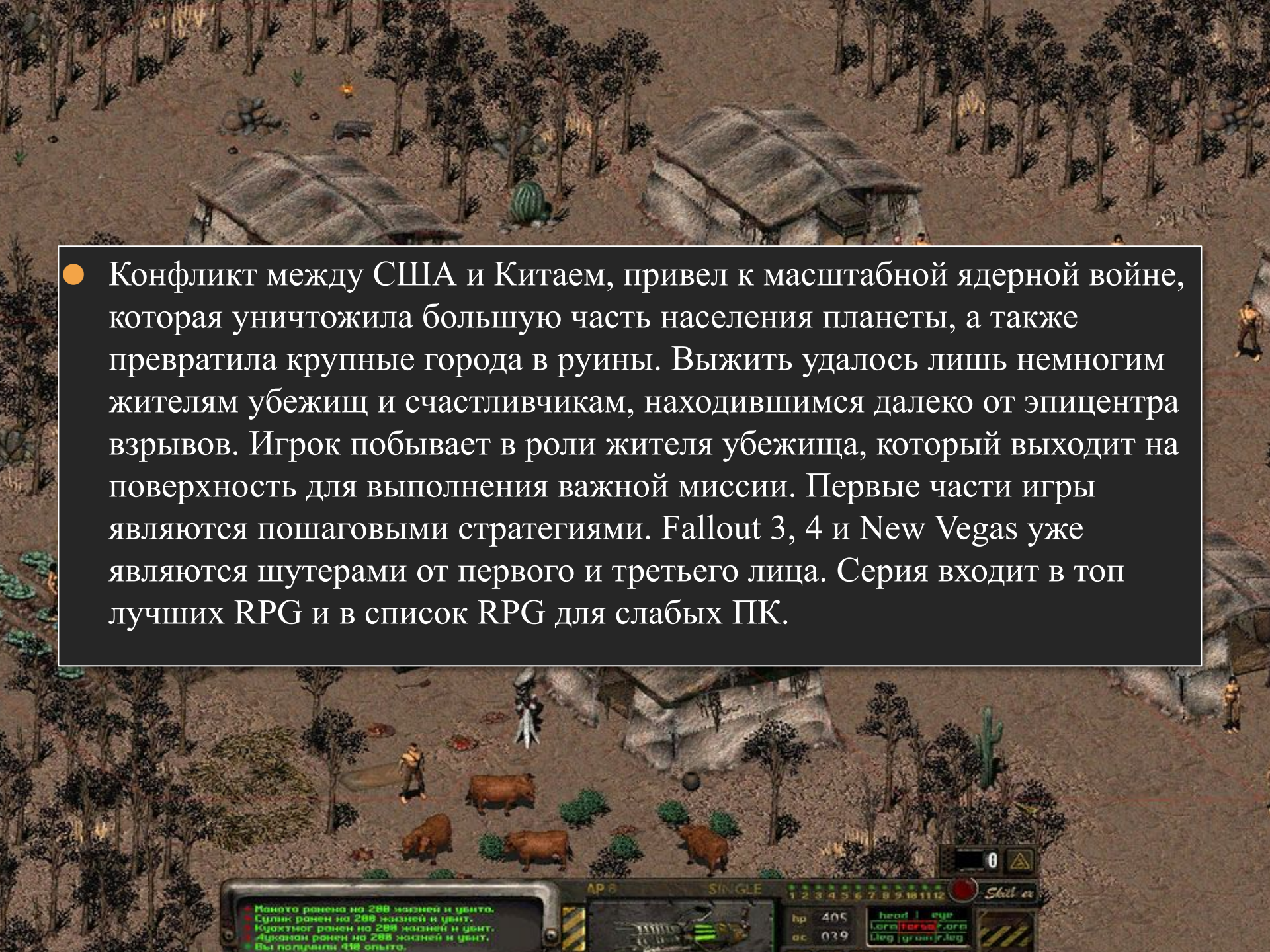
- Сравнивая различные фантазии на тему постапокалипсиса в игровой индустрии обратимся к двум достаточно популярным и любимым мною сериям игр. Конечно же, это Fallout — вряд ли существует на свете геймер, ни разу не слышавший об этой замечательной серии игр, а также S.T.A.L.K.E.R. В основном, популярен в СНГ, но не менее любимый многими игроками за свою неповторимую атмосферу.



Fallout

- Серия Fallout берет свое начало с далекого 1997 года, в те времена Постапокалипсис только набирал обороты и первая игра серии, как и впоследствии вторая, дала серьезный прорыв в развитии темы. Эти две игры стали хитами и, можно сказать, заложили фундамент Постапокалипсиса в игровом мире.
- Фоллаут стал классикой игр о Постапокалипсисе, многие другие проекты, вне зависимости от их размера, черпали вдохновение именно из этого мира, подаренного нам ребятами из Black Isle Studios в 97 году.

- Конфликт между США и Китаем, привел к масштабной ядерной войне, которая уничтожила большую часть населения планеты, а также превратила крупные города в руины. Выжить удалось лишь немногим жителям убежищ и счастливчикам, находившимся далеко от эпицентра взрывов. Игрок побывает в роли жителя убежища, который выходит на поверхность для выполнения важной миссии. Первые части игры являются пошаговыми стратегиями. Fallout 3, 4 и New Vegas уже являются шутерами от первого и третьего лица. Серия входит в топ лучших RPG и в список RPG для слабых ПК.

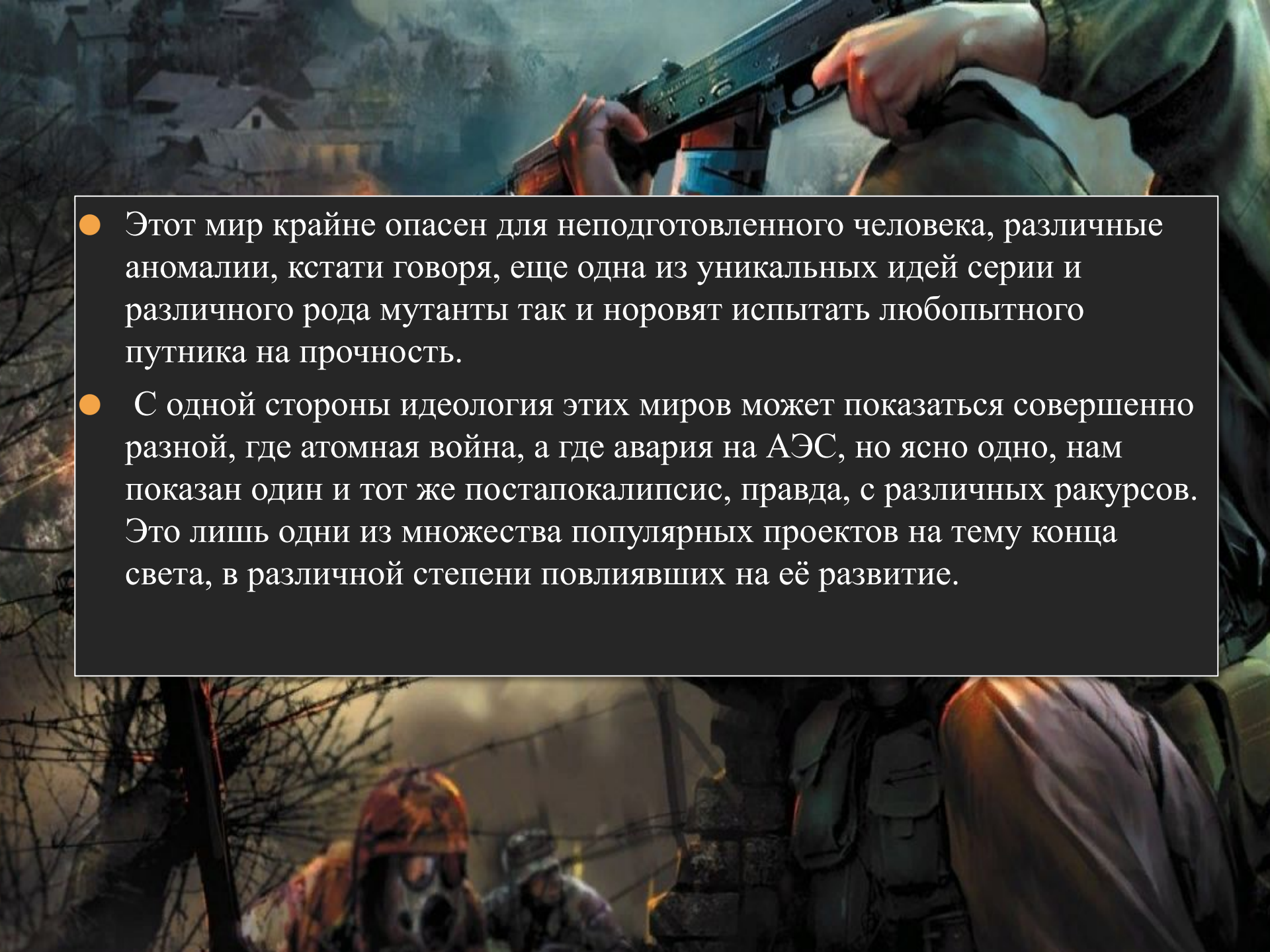


В мире Fallout нашлось место всему:

- Уникальная атмосфера мира, пережившего ядерную войну.
- Монстры и мутантам различных мастей, рейдеры и другие ребята которые мешают жить .
- Пиксели, выжигающие глаза ньюфагам
- Пиксели, греющие душу олдфагам
- Божественная озвучка 1С (Война. Война всегда одна…).
- Случайные встречи на глобальной карте – one love.
- Взаимоотношениям между людьми, в корне изменившимся после войны (когда говорят про взаимоотношения Fallout, то имеют ввиду то, что можно продать в рабство своего спутника или проучить вороватых детишек, подбросив им динамит…ммм).

S.T.A.L.K.E.R.

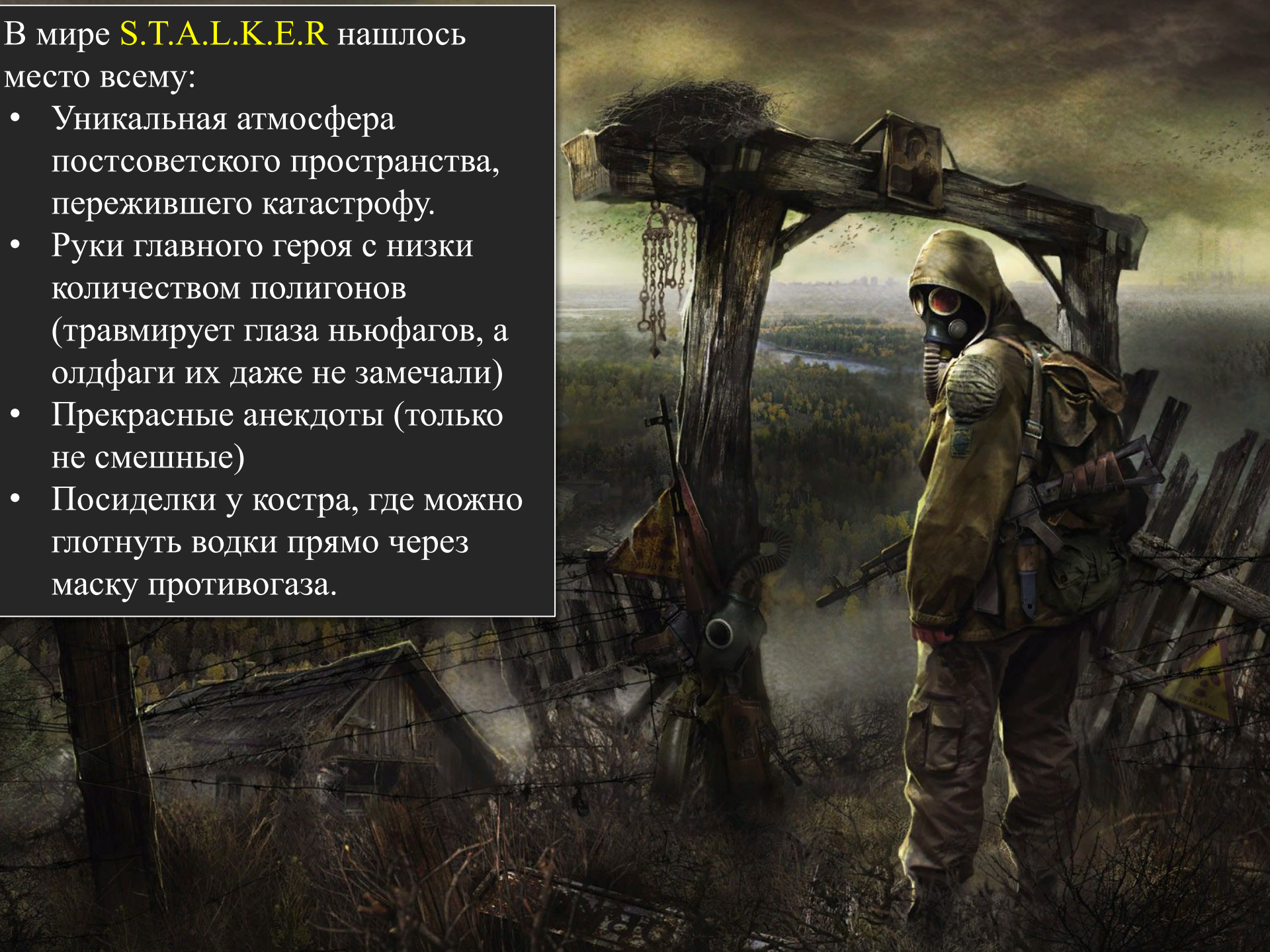
- Серия игр S.T.A.L.K.E.R. – это совершенно уникальный взгляд на Постапокалипсис в целом. Его можно назвать локальным постапокалипсисом. GSC Game World при создании своего детища вдохновлялись печально известной аварией на Чернобыльской АЭС в 86 году, это событие и послужило основой образования так называемой Зоны Отчуждения. То есть, как мы видим, не весь мир оказался вовлечен в эту катастрофу, но Зона предстает перед нами в роли живого существа, которое, подобно вечно голодному зверю, постоянно расширяется и поглощает все новые земли.



- Этот мир крайне опасен для неподготовленного человека, различные аномалии, кстати говоря, еще одна из уникальных идей серии и различного рода мутанты так и норовят испытать любопытного путника на прочность.
- С одной стороны идеология этих миров может показаться совершенно разной, где атомная война, а где авария на АЭС, но ясно одно, нам показан один и тот же постапокалипсис, правда, с различных ракурсов. Это лишь одни из множества популярных проектов на тему конца света, в различной степени повлиявших на её развитие.

В мире S.T.A.L.K.E.R нашлось место всему:

- Уникальная атмосфера постсоветского пространства, пережившего катастрофу.
- Руки главного героя с низки количеством полигонов (травмирует глаза ньюфагов, а олдфаги их даже не замечали)
- Прекрасные анекдоты (только не смешные)
- Посиделки у костра, где можно глотнуть водки прямо через маску противогаза.

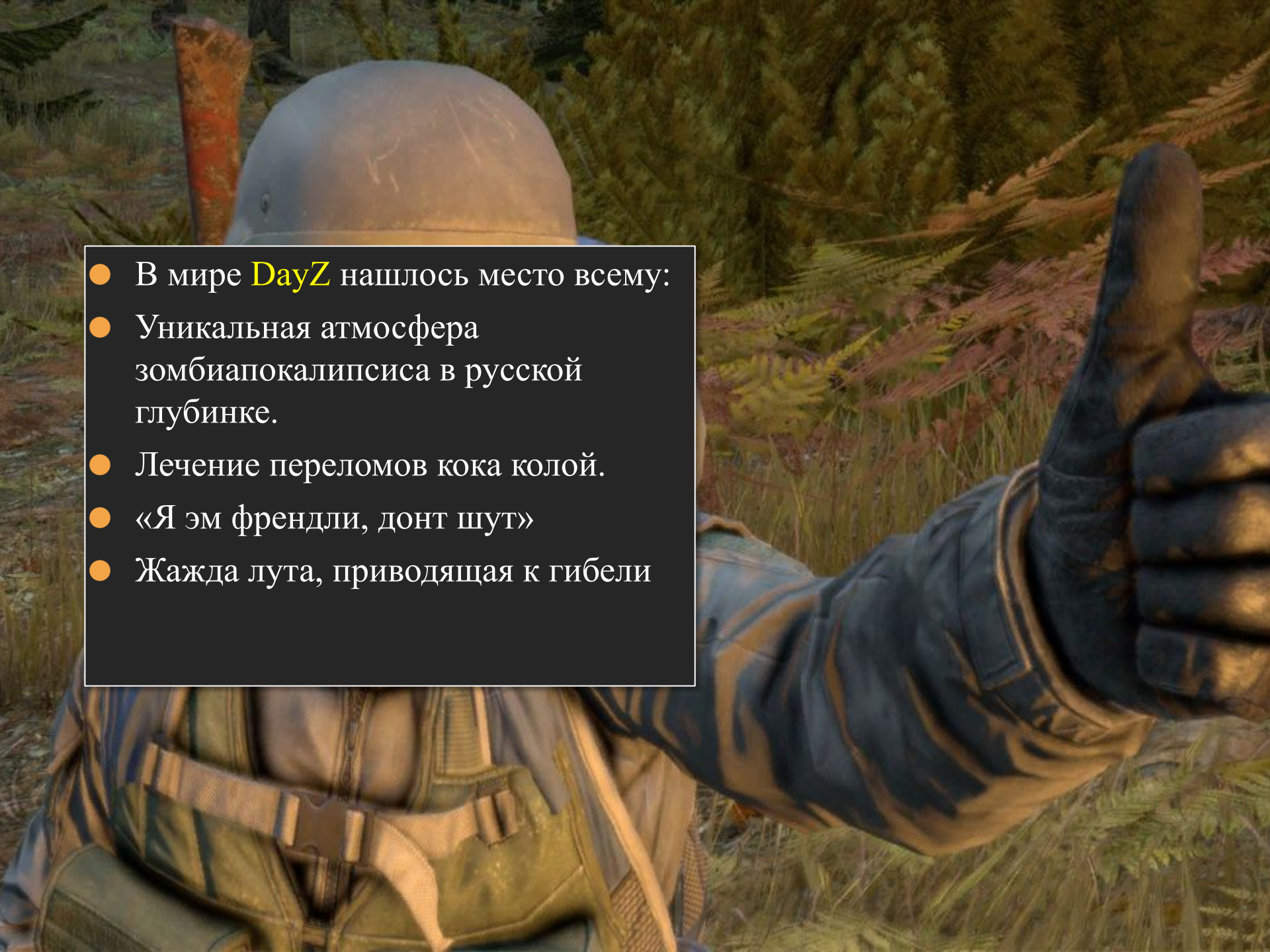


DayZ

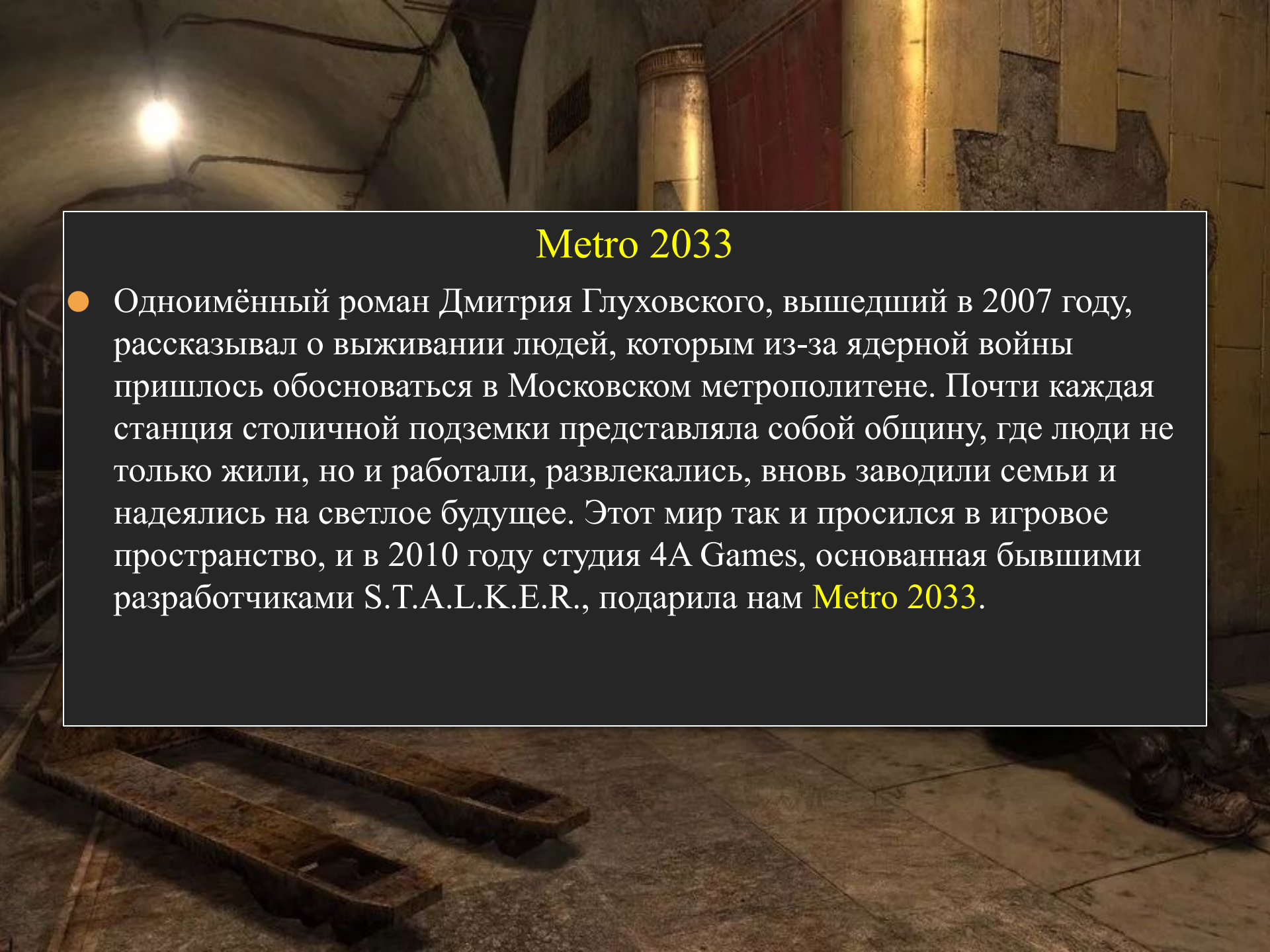
- В наши дни есть множество весьма интересных и уникальных в своем роде игр на тему постапокалипсиса, для примера возьмем проект под названием DayZ, снискавший за последние несколько лет феерическую популярность в кругах геймеров. К слову говоря, проект раньше как таковой игрой вовсе и не являлся, а существовал в виде отдельного мода к игре Arma 2.

- Мод стал настолько популярен, что было решено выпустить отдельную игру под названием DayZ Standalone, в основу которой и были положены идейные наработки модификации. Постапокалипсис очень амбициозный жанр, в который можно вложить целую уйму различных идей.

- В DayZ мир охвачен пандемией, некий вирус поразил большинство людей планеты, превратив их в ужасных монстров, готовых растерзать любого, кто встанет у них на пути. Зомбиапокалипсис, как один из видов постапокалипсиса довольно заезжен, а потому каких-то новых идейных инноваций DayZ не привнес. Игра завлекает, прежде всего, свободой действий и взаимоотношениями между выжившими, ведь это прежде всего многопользовательский проект, а таких, каким-либо образом связанных с постапокалипсисом, весьма немного. Но с появлением на свет DayZ такие проекты начинают набирать обороты и этим можно выделить новый этап в развитии постапокалипсиса, как жанра.

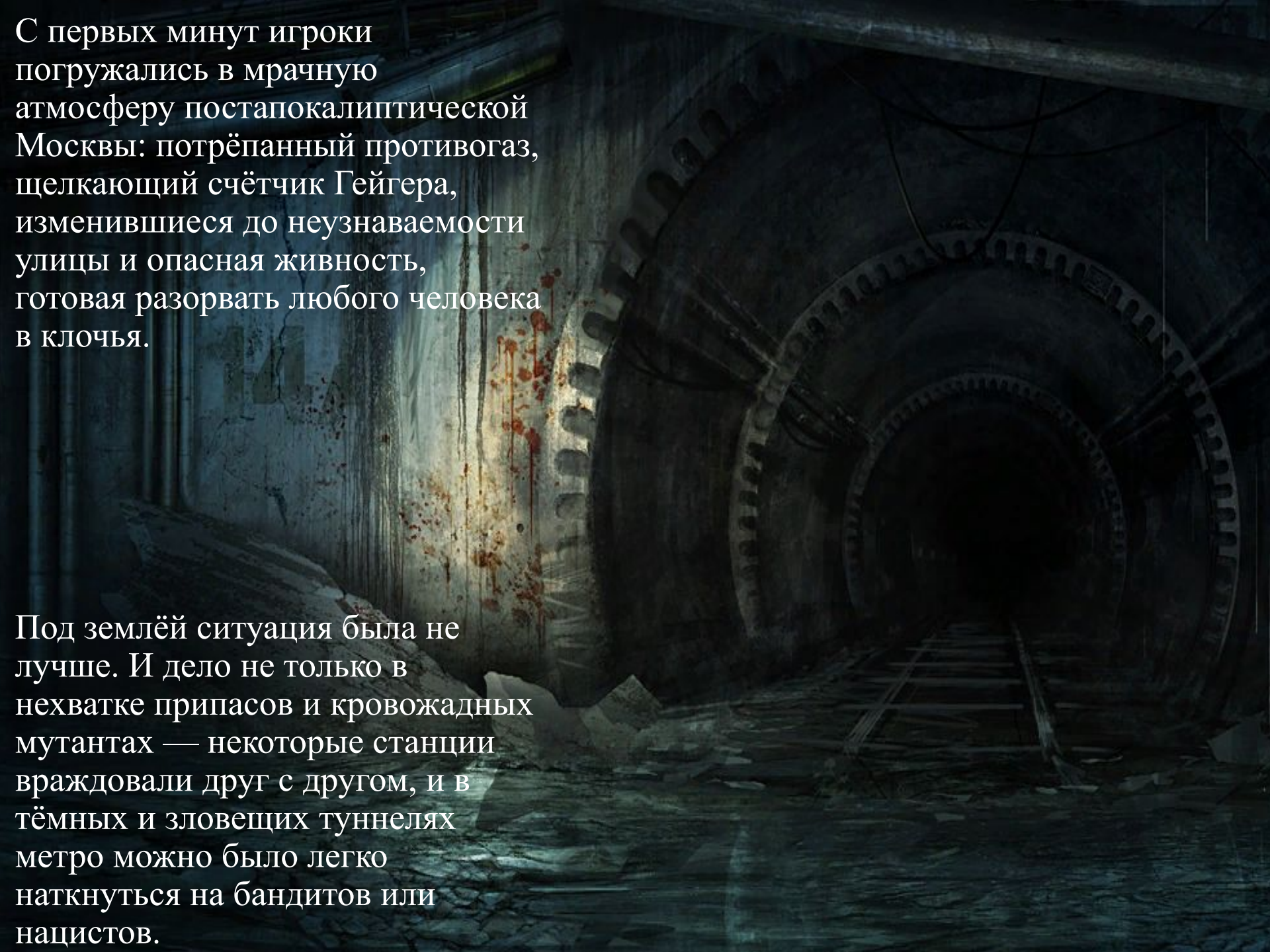


- В мире DayZ нашлось место всему:
- Уникальная атмосфера зомбиапокалипсиса в русской глубинке.
- Лечение переломов кока колой.
- «Я эм френдли, донт шут»
- Жажда лута, приводящая к гибели



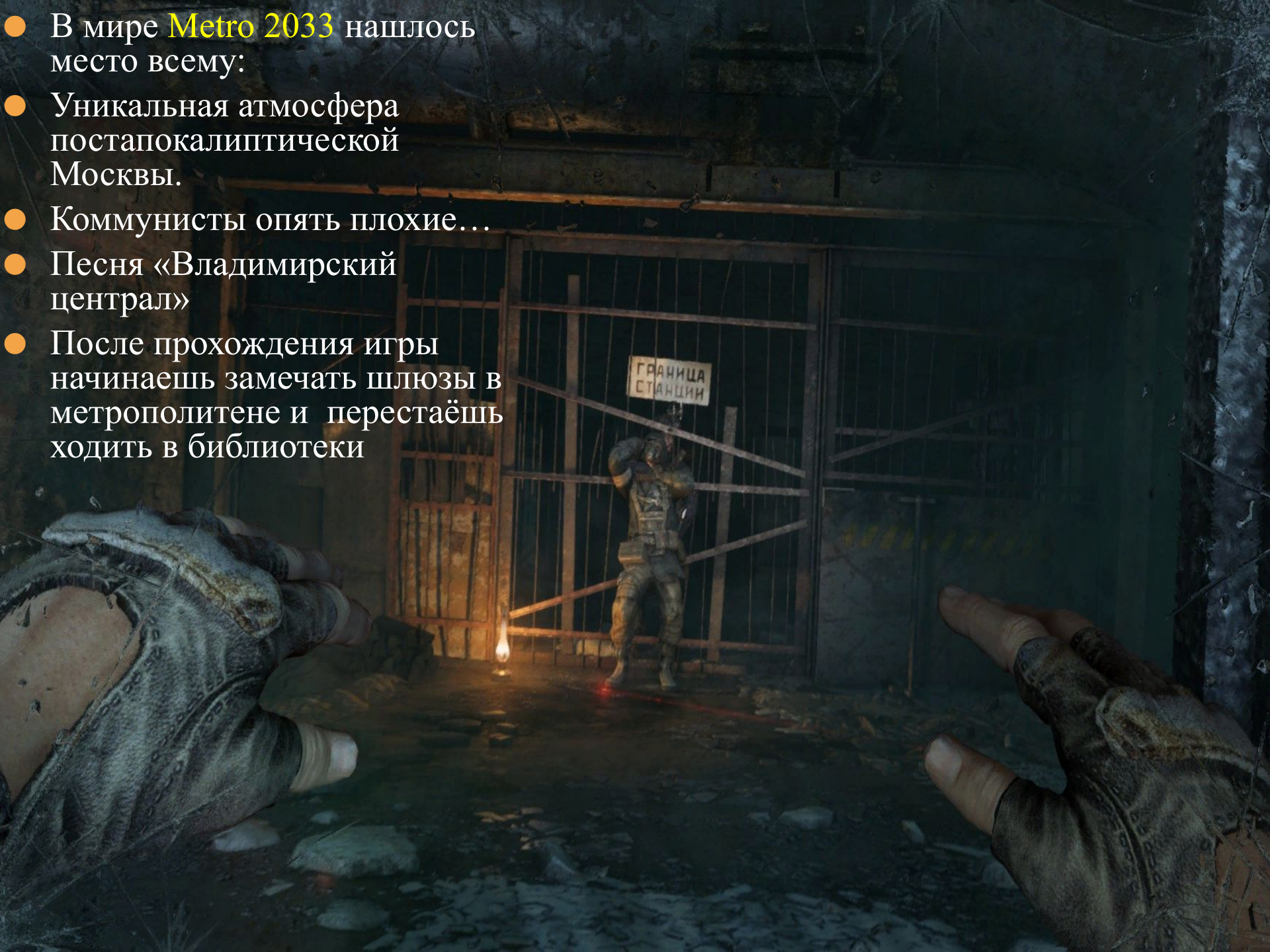
Metro 2033

- Одноимённый роман Дмитрия Глуховского, вышедший в 2007 году, рассказывал о выживании людей, которым из-за ядерной войны пришлось обосноваться в Московском метрополитене. Почти каждая станция столичной подземки представляла собой общину, где люди не только жили, но и работали, развлекались, вновь заводили семьи и надеялись на светлое будущее. Этот мир так и просился в игровое пространство, и в 2010 году студия 4A Games, основанная бывшими разработчиками S.T.A.L.K.E.R., подарила нам Metro 2033.



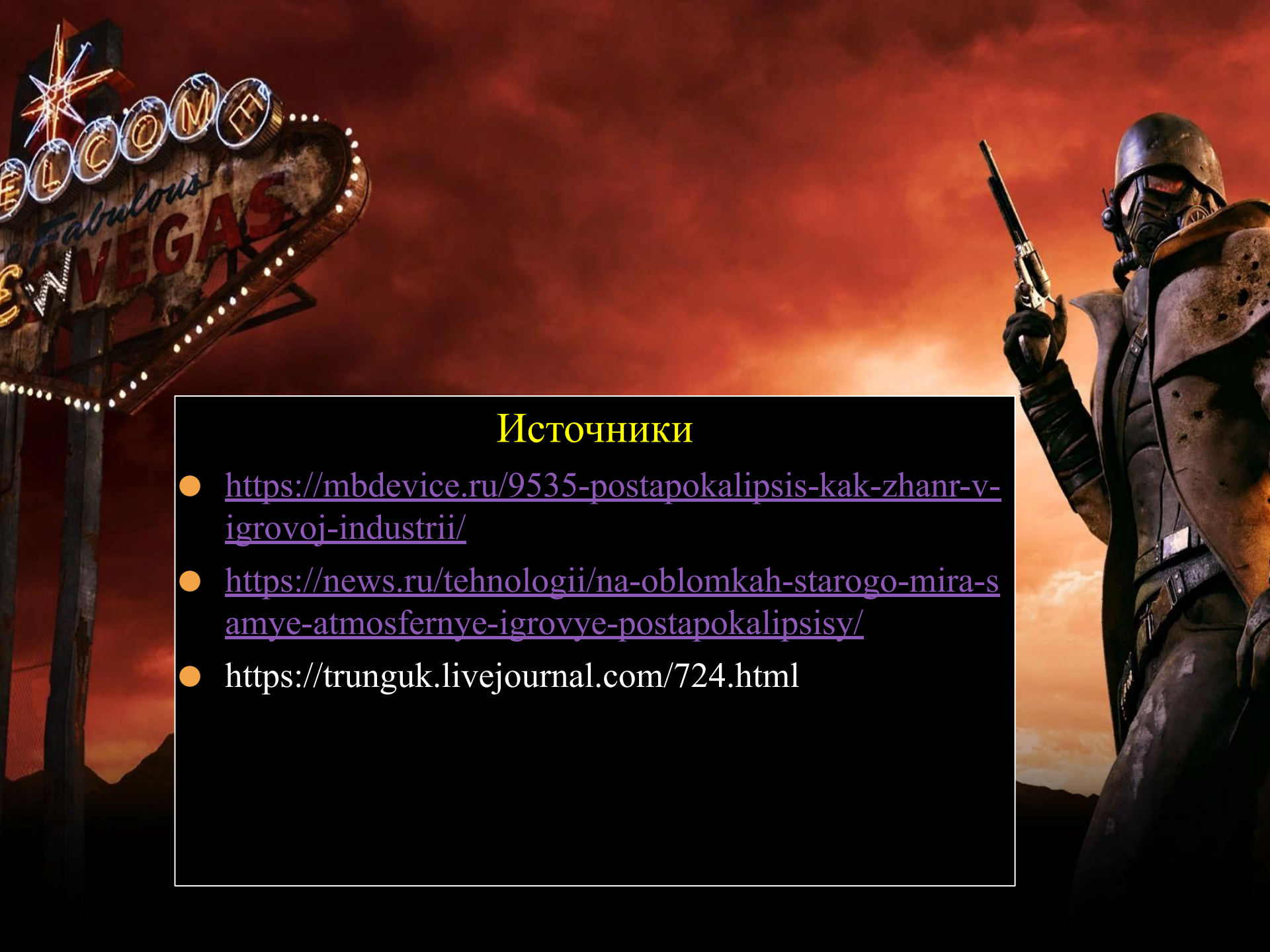
С первых минут игроки погружались в мрачную атмосферу постапокалиптической Москвы: потрёпанный противогаз, щелкающий счётчик Гейгера, изменившиеся до неузнаваемости улицы и опасная живность, готовая разорвать любого человека в клочья.

Под землёй ситуация была не лучше. И дело не только в нехватке припасов и кровожадных мутантах — некоторые станции враждовали друг с другом, и в тёмных и зловещих туннелях метро можно было легко наткнуться на бандитов или нацистов.



- В мире Metro 2033 нашлось место всему:
- Уникальная атмосфера постапокалиптической Москвы.
- Коммунисты опять плохие…
- Песня «Владимирский централ»
- После прохождения игры начинаешь замечать шлюзы в метрополитене и перестаёшь ходить в библиотеки

Спасибо за внимание



Источники

- https://mbdevice.ru/9535-postapokalipsis-kak-zhanr-v-igrovoj-industrii/
- https://news.ru/tehnologii/na-oblomkah-starogo-mira-samye-atmosfernye-igrovye-postapokalipsisy/
- https://trunguk.livejournal.com/724.html