

Тодд Говард не планирует делать ремейки первых двух игр Fallout, поскольку не хочет "осовременивать" очарование 90-х

На фоне растущей популярности франшизы Fallout некоторые фанаты призывают Bethesda сделать ремейк любимых первых двух игр серии, но, по словам главы Bethesda Game Studios Тодда Говарда, это не входит в планы. В интервью YouTube-каналу MrMattyPlays Говард сказал, что очарование Fallout 1 и 2 связано с тем, что они прочно укоренились в эпохе ролевых игр для ПК середины и конца 90-х годов, поэтому он рад оставить их там, где они есть, обеспечивая при этом хорошую работу.

Под руководством продюсера Interplay Тима Кейна оригинальные игры Fallout пользовались критическим и коммерческим успехом на ПК, прежде чем компания распалась. Позже права на франшизу выкупила Bethesda, разработавшая Elder Scrolls, и в 2008 году выпустила Fallout 3, переводя постапокалиптическую серию в режим от первого лица и полное 3D. Несмотря на возраст и архаичный дизайн, Fallout 1 и 2 по-прежнему любимы поклонниками серии и часто рассматриваются как две величайшие ролевые игры, когда-либо выходившие на свет. И действительно, недавний рост популярности франшизы, вызванный выходом на Amazon Prime телешоу Fallout, отразился как на оригинальных играх, так и на современных играх, увеличив количество игроков в Steam.

Таким образом, призывы к модернизации Fallout 1 и 2 звучат громче, чем когда-либо, но очевидно, что у Говарда есть более насущные дела, включая текущие обновления для Fallout 76 и, в конечном итоге, Fallout 5, который должен выйти после The Elder Scrolls 6.

Говард даже исключил возможность переноса Fallout 1 и 2 на консоли.