

The Outer Worlds - Più Vero del Vero

Dopo tante ma veramente tante ore di gioco, allontanarsi dal **Sistema Alcione** in maniera semi-definitiva lascia un velo di nostalgia. *The Outer Worlds* è dunque un'esperienza riuscita sotto tanti punti vista, una scommessa quella di **Obsidian** non solo vinta, ma anche capace di dimostrare come lo studio è ancora in grado di dire la sua nel genere.

Come una Matrioska



Tra circa trecento anni, l'essere umano ha già colonizzato numerosi mondi, tra cui il **sistema solare di Alcione**, centro su cui ruoteranno le innumerevoli vicende del titolo. *The Outer Worlds* non perde certo tempo: sin da subito il tono della narrazione è scandito da un umorismo raro di questi tempi, a partire dal **dottor Phineas**, vero mattatore del titolo. Ma è tutta l'atmosfera a mostrare segni di ilarità, già dalle descrizioni delle "classi" capaci di strappar già qualche risata. La scelta se intraprendere una carriera da ascensorista, cassiere o giardiniere, oltre a garantire un bonus passivo è in grado di mostrare le reali potenzialità del gioco dal punto di vista narrativo. È vero, si ride e si scherza, ma quando c'è da fare sul serio è il black humor a prendere il sopravvento. Il Sistema di Alcione è governato da una serie di Corporazioni differenziate da una diversa visione del rapporto tra l'uomo e il lavoro. Ma è il **Consiglio** che detta legge, mettendo l'efficienza sul lavoro al primo posto delle priorità. Capiterà spesso di aver a che fare con il "personale" del Consiglio ed è qui che *The Outer Worlds* spalanca le porte del suo essere, amalgamando perfettamente narrazione e un umorismo sempre sul pezzo, in grado di accentuare la follia e disumanizzazione della maggior parte dei coloni di Alcione. Il lavoro è al primo posto, anche rispetto all'amor proprio; ne consegue un'alienazione totale di molti NPC, alcuni capaci di comunicare solo attraverso slogan pubblicitari. Ovviamente non tutti i cittadini vedono di buon occhio una simile situazione: il nostro risveglio dalla

situazione di stasi criogenica a opera del dottor Phineas ci catapulta in una lotta di classe e corporazioni con, sullo sfondo, qualcosa di cui nessuno deve essere a conoscenza.

Il nostro viaggio comincia qui, accompagnati da **ADA**, l'intelligenza artificiale dell'**Inaffidabile** (la nostra nave) e un gruppo di comprimari che via via ci accompagneranno tra i pianeti del sistema stellare. La solida scrittura di Obsidian si nota anche grazie ai nostri compagni, tutti con un proprio background capace di ricordare a grandi linee la profondità di *Mass Effect*: da Parvati al Vicario Max, ogni personaggio possiede una propria etica e qualche scheletro nell'armadio che, qualora volessimo, potremo aiutare a tirar fuori risolvendo situazioni spinose. Ma non pensate per forza a storie struggenti e strappalacrime: la forza del titolo è quella di non prendersi mai sul serio se non serve e molto spesso, l'ilarità di certe situazioni vi strapperà di sicuro un sorriso o perché no, una sana risata.

La struttura in ogni caso ricalca quella di **Fallout: New Vegas**, con un mondo costituito dalle varie fazioni a cui potremmo aderire o meno in base agli incarichi svolti. Anche in questo caso il tutto funziona abbastanza bene, cercando di trovare sempre il bilanciamento perfetto tra simpatia e vantaggi usufruibili da tutte le corporazioni e non. Tutto è molto "grigio": nessuno è depositario della verità, nessuno è considerevole realmente buono; tutto dipende dal vostro punto di vista e dalla vostra visione del mondo. *The Outer Worlds* è per l'appunto un test politico e sociale dove gli utenti si troveranno faccia faccia con scelte esistenti nel mondo reale, dirette grazie ai dialoghi ma, soprattutto, un po' come il nuovo **Prey**, con scelte invisibili, dettate dalla vostra condotta etica in quel di Alcione. È bene dunque ricordare che nulla è lasciato al caso: tutto ha delle conseguenze, e non basta aspettare le fasi finali per accorgersene.

La forma segue la funzione



Inutile girarci intorno: il feeling più immediato con cui fare dei paragoni è indubbiamente la serie

Fallout, di cui Obsidian sviluppò uno spin-off, denominato **New Vegas**. Questo gioco, datato 2010, pur rimanendo familiare dopo l'uscita del reboot **Bethesda**, presentava diverse migliorie, tra cui l'introduzione di una serie di fazioni pronte a darsi battaglia per il controllo della **Diga di Hoover**, l'unica rimasta in funzione dopo l'olocausto nucleare. Rispetto a **Fallout 3**, *New Vegas* mostrava un mondo estremamente vario, ricco e maturo, sia nella costruzione degli ambienti che nella caratterizzazione narrativa di mondo e personaggi.

Tutta quell'esperienza, con l'aggiunta del lavoro svolto con **Pillars of Eternity**, trova compimento in **The Outer Worlds**: ogni elemento strutturale di gameplay è ampiamente riconoscibile, in cui non si è cercato di innovare ma piuttosto di portare qualcosa che funzionasse a dovere, esaltato dal contesto narrativo. Se di questo abbiamo già discusso, è il modus operandi a là *Fallout* che colpisce. Perché diciamoci la verità: funziona molto meglio dell'originale.

Lo stampo principale è ovviamente quello di un RPG, in cui trovare, riciclare e potenziare le risorse a nostra disposizione non è che la punta dell'iceberg della produzione. Già dalla buona possibilità di personalizzazione del nostro alter ego, con l'attivazione di bonus passivi e attivi, a colpire è la consapevolezza e padronanza del genere da parte di Obsidian, in cui tutto sembra esser nel posto giusto, con una funzione specifica di ogni dettaglio, senza inutili frivolezze stilistiche. Chi ha giocato degli RPG si sentirà a casa e chi non ha mai affrontato il genere sarà comunque ben accolto. Dove Obsidian ha cercato di far qualcosa di diverso è nella gestione di bonus e malus passivi: nel corso delle battaglie, nel caso in cui tutto non sia esattamente filato liscio, si svilupperà una **debolezza (Fobia)**, quasi fosse un trauma, verso una particolare tipologia di arma, danno o nemico. Questa è un'introduzione interessante in quanto porta una variazione nell'accumulo d'esperienza: non tutto ciò che affrontiamo porta necessariamente a un miglioramento...

Altro fulcro dell'opera non poteva che essere la **fase shooting**, che purtroppo non riesce mai restituire dei reali feedback "maschi". È chiaro che non ci si aspetti un lavoro targato id Software da questo punto di vista, e in effetti siamo ben lontani da quel tipo di feeling, eppure, nel suo essere discreto si lascia ben giocare. Con qualche miglioramento investendo i nostri punti esperienza, lo *shooting* andrà via via divenendo più concreto ma senza mai appagare a pieno: le numerose bocche da fuoco, suddivise per tipologia, potenza e tipo di danno inflitto (oltre che contornate da una descrizione spesso esilarante) mostreranno pochissime differenze se non nel rateo di fuoco. In ogni caso, basta poco per trovare il set di **quattro armi** adatte a noi, senza contare quelle **corpo a corpo**, forse ancor più deludenti di quelle da fuoco. Nonostante risultino spesso efficaci, difficilmente restituiscono il giusto peso o il giusto impatto, dando la sensazione di colpire molto spesso l'aria. Evidentemente la posizione delle **hitbox** è leggermente a là [René Ferretti](#), inficiando sulle sensazioni fornite dagli scontri. Forse è proprio la gestione della fisica a spegnere un po' gli entusiasmi. Ma a venirci in aiuto - per così dire - vi è la cosiddetta **Dilatazione Tattica del Tempo**, un sorta di *bullet time* che trova - incredibilmente - anche contesto narrativo. Questo espediente aiuta molto gli scontri a fuoco, in maniera del tutto simile allo **S.P.A.V.** di *Fallout* anche se meno rifinito.

Qualora non vogliate andarvene in giro da soli per il Sistema di Alcione, in pieno stile *Mass Effect*, potrete essere scortati da due dei sei compagni che potranno accompagnarvi nel corso dell'avventura. C'è subito da dire che la loro I.A. non è per nulla male: qualora non dessimo ordini diretti sapranno attaccare o trovare riparo in maniera del tutto autonoma (il più delle volte) cercando di aggirare il nemico in caso di possibilità. Gli scontri dunque, soprattutto con grossi gruppi di nemici, diventano un "cerca e distruggi", soprattutto una volta che i nostri compagni scateneranno tutto il loro potere attraverso un **colpo speciale** (unico per ognuno dei compagni) e con un equipaggiamento di un certo livello. Come buon RPG insegna, se dotati della giusta pazienza e attenzione, diventare delle macchine di morte inarrestabili può essere un obiettivo facilmente perseguibile, contando anche di numerosi potenziamenti applicabili alle nostre armi.

Chiaramente non di solo fuoco si vive: tutte le caratteristiche presenti risultano utili, adattandosi a qualsiasi tipo di giocatore. Questo perché essenzialissime il lavoro di Obsidian è incentrato prima di tutto sulla **libertà d'approccio**, dallo stealth (anche se necessita di qualche rifinitura), alla retorica,

probabilmente vero Deus ex Machina del titolo. Come detto, la narrazione e la scrittura svolgono un ruolo chiave e sviluppare caratteristiche in grado di valorizzare la nostra "parlantina" è un buon modo per risolvere questioni senza nemmeno sfoderare le nostre armi. In poche parole, è possibile terminare *The Outer Worlds* senza nemmeno sparare un colpo.

Quasi come da tradizione



Dove *The Outer Worlds* mostra un po' il fianco è nel **comparto tecnico**, appena discreto considerato il contesto attuale. Nessun modello poligonale risulta veramente dettagliato e nemmeno **texture** e **shader** riescono a salvare la situazione, risultando spesso "sporche" e a bassa risoluzione. Tutta via, complice un **buona direzione artistica**, il colpo d'occhio generale risulta più che piacevole: ogni pianeta del sistema possiede una propria identità, contornato da flora e fauna unici anche se, da questo punto di vista si poteva fare sicuramente di più. Il design degli avamposti, creature, navi stellari, richiama la classica fantascienza degli anni cinquanta e sessanta fatta di ingenua semplicità ma in qualche modo plausibile pur essendo ambientata a qualche secolo di distanza. Purtroppo la versione PC è affetta da qualche problema di frame rate, pop-up delle texture ma nulla di paragonabile alla produzioni Bethesda (purtroppo punto di riferimento negativo del genere).

La **soundtrack**, composta da brani richiamanti l'epoca descritta poc'anzi, accompagna tutte le fasi proposte dal titolo, facendosi a tratti goliardica come tragicamente seria o disturbante quando è richiesto. Il **doppiaggio**, rigorosamente in inglese con sottotitoli, è uno dei punti di forza del titolo, riuscendo a restituire con forza personaggi sopra le righe ma mai fuori luogo, tutti perfettamente in parte. I toni delle affermazioni, il sarcasmo o una semplice battuta tagliente sono davvero ben resi, restituendo personaggi verosimili.

In conclusione

A conti fatti, *The Outer Worlds* è un'opera di tutto rispetto, capace di intrattenere come pochi. Obsidian ha vinto la sua scommessa, portando un titolo complesso in cui spiccano narrazione e contesto, contornati da un gameplay magari non innovativo ma ricco di sostanza. A patto di qualche piccolo inciampo dunque, l'ultima opera dello studio californiano è una delle migliori di questo 2019, ponendo un'ottima base su cui -probabilmente - verranno sviluppati dei sequel.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Josh Sawyer: perché Obsidian creerà una propria IP](#)

Lo studio **Obsidian**, dopo 14 anni di attività si ritrova in una posizione del tutto nuova: per la prima volta infatti, creerà un sequel per un **IP** proprietaria, dopo aver espresso il suo talento nello sviluppo di videogiochi commissionati da terzi.

Ma ormai siamo vicini all'uscita del secondo capitolo della saga proprietaria di **Obsidian**, *Pillars of Eternity 2*, con uscita pianificata per il mese di Aprile, dopo aver raccolto 4.4 milioni di dollari sul portale di **crowdfunding Fig**.

Obsidian è uno studio ben conosciuto tra i fan degli **RPG**: fondato nel 2003, iniziò a lavorare su *Star Wars: Knights of the Old Republic* che riscosse un certo gradimento tra critica e pubblico; tra i loro lavori di successo, titoli come *Fallout: New Vegas* e *South Park: Il Bastone della Verità*.

Josh Sawyer, *creative director* del gioco, ha rilasciato alcune dichiarazioni in merito all'uscita imminente del titolo a [Gameindustry](#):

«La pressione è più o meno la stessa di sempre dato che conosco le aspettative delle persone a cui piacciono i giochi basati su Infinity Engine; ma anche lavorando sull'IP di qualcun'altro hai delle aspettative ben precise. Lavorando su *Star Wars*, per esempio, saranno sempre presenti fan che esprimeranno un'opinione su questo o quell'altro. È più snervante lavorare su *Pillars of*

***Eternity* perché la responsabilità è tutta nostra, ma nonostante ciò, non sentiamo la pressione perché siamo sicuri di poter fare un buon lavoro su questa, come su qualsiasi altra IP. Quindi da questa prospettiva mi sento totalmente a mio agio nel lavorarci; so solo che non voglio deludere la compagnia e non voglio sprecare la chance per fare qualcosa di buono per i fan.»**

Continua poi in merito alle intenzioni dell'azienda per il proseguo della saga:

«Poiché questo titolo è una proprietà intellettuale di Obsidian vogliamo continuare a svilupparlo, sia con questo capitolo che con un potenziale spin-off; vogliamo che rimanga aggiornato e popolare e che continui a crescere col tempo. Perché per uno sviluppatore Indie possedere una IP è una benedizione e se questa è popolare, allora è una doppia benedizione; non possiamo sprecarla.»

Sawyer dimostra quindi di essere consapevole di quanto sia importante questa serie per i ricavi dello studio e per l'ampia libertà nella creazione del titolo che ha a disposizione. Infatti, durante l'intervista allude anche alla frustrazione che si prova nel dover lavorare con i proprietari delle varie IP, forse un po' troppo "protettivi".

«Per grandi IP come *Star Wars* ci sono molte persone alla Lucasfilm, ma ora alla Disney, che sono responsabili per mantenere il DNA della saga e può essere frustrante entrarvi in conflitto. Loro vogliono qualcosa che vada bene, ma è un processo molto più difficile perché ciò che pensi sia figo, eccitante e interessante deve andare bene anche a loro per poterlo applicare.»

Ritorna poi sul titolo che sta sviluppando:

« È un gioco che ha cambiato franchise nel corso degli anni e la percezione di cosa va e di cosa non va è cambiata durante questo periodo. È veramente un problema perché quando l'IP di un proprietario può andare in contrasto con la tua idea, devi ricostruire tutto. Ma quando l'IP è tua, tu sei quello che decide quale direzione essa prenderà, e riesci a capire meglio su cosa si sviluppa l'IP; questo aiuta a farla evolvere nella maniera più naturale possibile.»

Ciò che può creare un problema allo studio in questo caso è il fatto che l'intero progetto sia in *crowdfunding* e quindi esiste una fan base che si aspetta un certo tipo di prodotto, questione ovviamente presa in considerazione da **Obsidian**:

«Abbiamo provato ad ascoltare tutti ma ovviamente non possiamo prendere alla lettera tutto ciò che ci viene detto; dobbiamo basarci sulla nostra esperienza e leggere tra le righe. Un'altra cosa che stiamo facendo è affidarci sia al feedback del singolo utente che di quello complessivo della telemetria (Beta Tester).»

Poi sui feedback e sui dati aggiunge:

«I dati ricevuti dai Beta Tester non sono sempre una soluzione, sono solo un altro strumento che ci aiuta a capire che strada intraprendere. Se senti molte persone esprimere un parere ma possiedi dati contraddittori, devi iniziare a chiederti perché ci sono dati che non dicono tutto»

Con **Deadfire**, **Obsidian** è a rischio, perché per la prima volta si mette in gioco da studio proprietario:

«Ho lavorato a vari titoli che, per un motivo o per un altro, sono stati spinti a uscire prematuramente e ne sono consapevole. Con il primo capitolo di *Pillars of Eternity* doveva essere tutto pronto entro l'inverno ma non lo era; lo era a livello tecnico, c'era tutto quello che doveva esserci ma non si giocava bene ed era pieno di bug.»

E conclude:

«Questa è la nostra IP, qualcosa che facciamo per i fan. Non vogliamo perdere tempo, non vogliamo girare attorno a cose stupide, ma capiamo di aver avuto una chance per dare un'ottima impressione di noi con questo franchise, quindi ci prendiamo più tempo. Il gioco sarà migliore e avrà comunque problemi al lancio, ma questa è la strada migliore da intraprendere. Non avreste voluto vederlo prima del lancio»