

# Fallout di nome e di fatto

La caduta della società per colpa di una qualche guerra nucleare (o “nuculare” se gradite) venuta dal nulla, è stato l’incubo del mondo sin da quando il Giappone ha visto che danni poteva provocare la fissione dell’atomo. Col passare degli anni e della tecnologia il terrore ha toccato vette di un certo rilievo: la Guerra Fredda e l’**Orologio dell’apocalisse** (*Doomsday Clock*) sembravano sancire quel fall-out che tutti ormai davano per scontato ma capace di ispirare autori di opere di varia natura come **Kubrick** e il suo *Il dottor Stranamore - Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba* sino, alla serie protagonista di questo articolo. **Fallout**, franchise nato a fine anni '90, è passato attraverso innumerevoli cambiamenti - riusciti o meno - muovendo il pubblico come solo pochi titoli riescono a fare. Questo non è un articolo incentrato su un excursus storico ma cercheremo di capire come qualcosa che sembrava un’ovvia evoluzione si sia trasformata in una tragedia videoludica a tratti esilarante.

## L’erba del vicino



Il primo cambiamento evidente accadde nel 2008, anno in cui **Fallout 3** scosse il mondo proponendo un open world vasto, ricco di NPC e con una direzione artistica che riprendeva sì lo stile dei predecessori ma esaltato ulteriormente dalle nuove tecnologie. E funzionò. Nonostante le critiche di qualche estimatore della serie originale, il terzo capitolo diede modo a **Bethesda** di saggiare i frutti della felicità offerta dal pubblico. **Fallout 3** è stato un titolo importantissimo sotto tanti punti di vista: un mondo così vasto e aperto era il realizzarsi di un sogno per molti videogiocatori che, in qualche modo, non fecero caso agli eccessivi bug presenti nel gioco. Come tradizione infatti, la creazione

dell'open world non è stato semplicissimo e già dal terzo capitolo le cose non sembravano andar bene. Del resto era una delle prime volte che qualcosa del genere saltava fuori e se abbiamo gli attuali open world lo dobbiamo anche a questo titolo.

Eppure, il migliore della serie è uno spin-off. **Fallout: New Vegas**, tra le mani di **Obsidian**, divenne qualcosa di estremamente complesso in cui la narrazione venne direttamente influenzata da nuove idee, racchiuse in una sola parola: **libertà**. Il nuovo *Fallout* era in grado di esaltare la capacità di immedesimazione del videogiatore, empatizzando per una o per l'altra fazione presenti, tutte con l'intento di conquistare le ultime tecnologie funzionanti dopo l'olocausto nucleare. L'**NRC** (la Repubblica della Nuova California), la **Legione di Caesar**, i **Great Khan** e le altre erano uno sguardo diverso della società, chiamando il giocatore al ragionamento politico e soprattutto alle conseguenze della vittoria di una o dell'altra fazione. *Fallout: New Vegas* riesce a mettere nella stessa stanza l'imperialismo dell'Antica Roma, il capitalismo moderno dell'RNC, la dittatura del **Sign. House**, Oligarchia e soprattutto l'Anarchia, modelli di governo diversi ma ben raccontati, approfonditi sia per tematiche che ideologie. Inutile dire come la scelta finale dell'RNC sia la più saggia e forse la più ovvia una volta scoperto che questa è l'unica a possedere un reale governo, mezzi e strutture in grado di garantire un futuro per gli abitanti del Mojave. Ma tutti gli NPC hanno qualcosa da raccontare e tutta la regione ha qualcosa da insegnare.

Questo picco però, non è proseguito con il quarto capitolo ufficiale che, benché sia stato un buon titolo, in qualche modo non scaldò i cuori dei fan. In **Fallout 4**, qualcosa cominciava a scricchiolare, a fronte di un comparto tecnico e ludico che poco si scostava dai predecessori. E poi i **bug, glitch** di varia natura, crash improvvisi...insomma, il marchio di fabbrica.

Ma perché si finisce a parlare di questo? Perché ha segnato la morte di **Fallout 76**, senza girarci intorno.

## Vita e morte di un gioco qualunque



Perché è successo? Perché *Fallout 76* non è riuscito ad avere quel successo che, in fin dei conti, sembrava scontato? *Fallout* è proprio una delle poche serie che si presta all'MMO: tanti personaggi, personalizzazione, esplorazione, cooperazione e così via. Tutto sembrava perfetto, tutto geniale, con in più la possibilità di lanciare testate nucleari sul territorio, cambiandone per sempre la fisionomia. Allora cosa è andato storto? Avete presente quando alcuni videogiocatori o presunti tali, indicano la non importanza del comparto tecnico, volgarmente definito "grafica"? Ecco, questo è il punto (Google presta attenzione che interessa pure te). Per quanto, l'idea sulla carta sia stata a prova di bomba H, deve esserci un'infrastruttura dietro in grado di sostenerla e il **Creation Engine**, motore degli ultimi due titoli, semplicemente, non ce la fa. Nato nel 2011 - già vecchio - il Creation Engine è sicuramente un motore grafico versatile ma capace di gestire solo in parte tutto il ben di dio all'interno del mondo di gioco. Come citato in un [articolo precedente](#), un open world non è altro che una "bomba alla legge di Murphy" pronta a esplodere, e serve qualcosa di affidabile in partenza. La domanda è una sola: perché non sviluppare un motore apposito per *Fallout 76*? Proprio **Todd Howard**, game director Bethesda, intervistato al **Pax East** lo scorso Marzo, ha vuotato il sacco, affermando come lo sviluppo del titolo sia stato molto complicato, tragico in certi aspetti. Ben quattro team sono al lavoro sul gioco e, a dir la verità, si è cercato in tutti i modi di porre rimedio alle magagne viste finora, lanciando upgrade gratuiti che hanno sicuramente migliorato ogni aspetto del titolo. Ma oltre la mera tecnica, inspiegabili scelte di design ne hanno ulteriormente sancito la fine. Il fulcro di *Fallout* è praticamente assente: cittadine, NPC, narrazione diretta (presente solo su terminali e postille) oltre a un evidente riciclo di vari elementi presi di peso dai titoli precedenti... e non solo.

Eppure, se solo si fosse stati un po' più cauti e lungimiranti, molti dei problemi al lancio non sarebbero accaduti, semplicemente posticipandolo. Meglio un ritardo che il linciaggio no?

***Fallout 76*** è però qualcosa di importante: ha sancito una volta per tutte l'importanza dell'infrastruttura alle spalle di un titolo ma soprattutto, l'esigenza di un pubblico sempre più informato e critico; un insegnamento che molti danno per scontato ma che alle volte viene dimenticato. A questo punto ***Fallout 5*** cosa sarà? Probabilmente prenderà piede dal nuovo ***The Elder Scrolls VI*** sulla base di un Creation Engine ulteriormente aggiornato (purtroppo) ma siamo sicuri, che Todd Howard e Co. in qualche modo, abbiano imparato la lezione.