



Análisis Fallout 76

Fallout 76. Sin duda, uno de los lanzamientos más polémicos del año. Posiblemente, también de la generación. Y no es por su discutida evolución técnica, que también, sino porque el juego de Bethesda y una de las sagas con más seguidores ha intentado innovar de manera clara con un resultado un tanto discutible. Bien es cierto que el juego del equipo de Todd Howard no ha sabido evolucionar todo lo que la comunidad hubiese querido, pero tampoco es menos cierto que la polémica entorno al título ha sido un poco desmedida en ciertos aspectos.

Con Fallout 76 no estamos ante un juego 'roto', no estamos ni mucho menos ante un mal juego, todo lo contrario. Fallout 76 destila ese encanto que tanto gusta a los fans de la saga y que mantiene buena parte de su esencia pese a los cambios arriesgados que ha asumido Bethesda. A nosotros nos ha gustado y mucho este Fallout 76 porque divierte y hace pasar las horas como nadie. Es muy inmersivo, aunque sí debemos llamar la atención en la escasa evolución que en algunos aspectos ha lastrado el título respecto a Fallout 4. Esencia versus evolución, la eterna lucha de este título.

Una historia sin aspavientos

Con Fallout 76 nos embarcaremos en el viaje de los primeros moradores tras comenzar la gran guerra nuclear entre las potencias. Nuestro destino será reconstruir la tierra y ser los primeros en comenzar la reconquista de un planeta desolado por la radiación. Veinticinco años después de la caída de las bombas, tú y tus compañeros de Vault Dwellers, elegidos entre los mejores y más brillantes de la nación, emergen a la América postnuclear. Juega solo o únete mientras exploras, buscas, construyes y triunfas contra las mayores amenazas de las tierras baldías.



En esencia es el argumento de Fallout 76, que además de presentar la posibilidad de jugar en solitario tiene la novedad de poder completar en cooperativo toda la trama del juego. También pondrá en las manos de los jugadores comenzar contiendas PVP, con todo lo que ello conlleva. Pero tampoco nos volvamos locos, Fallout 76 intenta de manera poco exitosa lograr un entorno vivo y donde otros jugadores interactúen contigo para ciertas cosas de manera más o menos frecuentes. Jugar en grupo da un plus al título y ayuda en ciertos momentos a lograr momentos muy épicos y divertidos, pero son pocos. Lo cierto es que si quieres disfrutar de la aventura en solitario lo podrás hacer sin problemas. Incluso si casi no quieres cruzarte con otros jugadores, lo tendrás fácil porque la extensión de este Fallout 76 es brutal, muy superior a Fallout 4. Con entornos currados y que nos lleva a otros títulos de Bethesda, pero que tras horas y horas de juego se asimilan y se ven un poco desangelados para lo que podría conseguir la magnífica desarrolladora.

Pero volviendo a su historia principal, tenemos que decir que Fallout 76 evoluciona y elimina los NPC humanos. Ya no tendremos a los típicos personajes no controlables que van dando pistas para completar las misiones, con lo que Bethesda ha utilizado todas las herramientas que le da el entorno tan rico de Fallout para ir dejando la miguitas de pan.



Ordenadores, notas, libros... un sinfín de cosas para llegar a los diferentes puntos para completar la trama principal, que no es muy extensa y no tiene una narrativa brutal pero que nos ha parecido que cumple bien su función. Eso sí, como buenos seguidores de la saga, nos queda ese sabor amargo de lo épico que pudiera ser y que se quedó por el camino. Además, aunque el planteamiento tiene su lógica a la hora de no utilizar a los NPC humanos, también no es menor cierto que la ausencia de ese 'material' humano acorta y mucho la empatía y los lazos que pueden ofrecer una aventura tan extensa dentro del universo Fallout. Personajes con carisma en otras entregas y sus historias que no se dan en esta entrega y que resta a la experiencia. Exigencias del guión, sin duda, pero un sacrificio enorme a nuestro parecer.

Crea tu senda

Ya sabemos que Fallout no se ha caracterizado por llevarnos de la mano. Todo lo contrario, Fallout es uno de los títulos que te da mayor libertad para encarar todo lo que tengas en tu pestaña de misiones de la mejor forma que consideres oportuna. Tira por allí, ahora busco allá, espera que mire en aquel lugar... al final terminas medio perdido en tres o cuatro secundarias para volver tras horas al objetivo original de la partida. Es lo que nos encanta del universo Fallout y que han sabido mantener en este 76. Secundarias para aburrir y no todas diseñadas con el mismo éxito.

Algunas de puro relleno, pero otras que te dejarán satisfecho tras cerrar esa historia que te ha tenido intrigado y que te recompensa con un buen número de objetos que ya te hacían falta. Fallout 76 sigue las líneas maestras de títulos anteriores y la saga de The Elder Scrolls, con lo que es muy improbable que si eres un seguidor de estas marcas no te pierdas durante horas en Appalachia, cosa que hemos hecho durante decenas de horas y que aún seguimos descubriendo.



Libertad, libertad y libertad se destila en Fallout 76, pero por mucho que nos guste y por mucho que nos haga pasar buenas horas, lo cierto es que el juego de Bethesda es muy temeroso en cuanto a innovación. La fórmula gusta, sí, pero tras años de desarrollo y con la evolución de la generación abriendo paso a su ocaso, Fallout 76 debió de ofrecer un poco más a sus jugadores más fieles y un argumento de peso para enganchar a una nueva generación. Y es que Fallout 76 sigue muchísimas mecánicas de sus 'hermanos' y no se ha notado la mano del paso del tiempo en él. Comer, beber, dormir y explorar son los pasos básicos de este título, que lo único que hace es añadirle un punto más rolero a esa supervivencia tan de moda en estos tiempos. Ya cuando Fallout daba una buena sensación en juegos anteriores a la hora de afrontar la supervivencia, 76 ahora obliga a alimentarnos y descansar, con lo que añade más aristas al juego en este apartado. Se hace divertido y ameno, te condiciona tu forma de jugar para que aprendas mecánicas... rotundamente sí pero volvemos a decir que no es suficiente.

Explorar, hackear, abrir cerraduras no han cambiado ni un milímetro casi desde Skyrim con lo que es normal que la comunidad penalice estas cosas. Volvemos a lo mismo, nos encanta pero insuficiente a estas alturas.

Las mecánicas de supervivencia han cambiado levemente, aunque no es el caso del VATS, que sí que ha cambiado de manera drástica. La presencia estratégica de anteriores entregas ha desaparecido casi por completo y con su pulsación ya no podremos parar la acción para ver nuestras posibilidades. Se limitará a casi mostrarnos las partes y las probabilidades de ataque en función de la zona que ataquemos y poco más. En la práctica tiene muy poca chicha y razón de ser, la verdad. Tendremos que guiarnos entonces por la acción en tiempo real y el 'gunplay' no es tampoco la parte fuerte del juego. Cumple como en entregas anteriores.



Un mundo ¿solitario?

Es la gran apuesta de Fallout 76 y Bethesda. Crear un mundo tan amplio como hasta ahora, con un universo tan rico y encima con la esencia de un mundo multijugador. Creado por y para los jugadores y sus interacciones. Pero lo que parecía una apuesta brutal, se quedó en una declaración de intenciones que a día de hoy no cumple.

Como hemos dicho ya, Fallout es plenamente disfrutable en solitario y en grupo. Lo podrás completar y disfrutar, sin ningún género de dudas, pero volvemos a lo que pudo ser y sabemos lo que Bethesda nos puede ofrecer. El mundo, inmenso en extensión, hace un tanto difícil encontrarse con otros jugadores y cuando lo hacemos casi no resulta rentable pararse a la gresca con ninguno. Las recompensas no son nada del otro mundo y la penalización puede ser enorme.

Aún así, uno de los aspectos positivos de los que puede tomar nota la compañía estadounidense es su gran comunidad. Episodios impropios de internet donde los jugadores más veteranos ayudan y acogen a los novatos. Realizan misiones con ellos, ayudan a superar obstáculos y ofrecen artículos muy valiosos por nada. Un rayo de luz brutal en este mundo donde el macarra digital suele estar a la orden del día. Una comunidad sana y envidiable que Fallout 76 puede explotar todavía para futuros eventos y elementos dentro del título.

Ni que decir tiene que jugar en compañía hará las cosas más fáciles. No sólo porque algunas experiencias con 'bugs' pueden tomarse de otra forma que cuando estás sólo ante una misión, también por la dinámica que adquiere el título a la hora de encarar los objetivos de una misión o simplemente por el modelo organizativo a la hora de encarar una misma misión. Una buena tanda de supermutantes o calcinados pueden amargarte la tarde, pero mejor si se encara en compañía y con un rol establecido dentro del grupo. Eso nos lleva a los enemigos, algo escasos en variedad aunque si nos ceñimos a la época del título adquiere algo más de sentido por el guión y cronología del título, donde la radiación todavía es temprana.



Sea en grupo o en solitario tendrás que sobrevivir en un entorno enorme con decenas de ubicaciones, que te darán una pizca de experiencia cada vez que la descubras. Ubicaciones con carisma algunas (las menos) y otras que parecen muy genéricas a tenor de lo visto en entregas anteriores. Incluso muy parecidas en estructura a Fallout 4, algo que se pudo mejorar sin duda para un título que tiene más años de desarrollo y evolución. Por no hablar del apartado gráfico del todo obsoleto. Han pasado los años y Bethesda ha querido explotar el mismo modelo que tan buen resultado le dio en Fallout 4. Error si tenemos en cuenta que ya han pasado algunos años de su anterior lanzamiento y los ejemplos cercanos como Red Dead Redemption II y la saga Assassins dejan en muy mal lugar al título.

Es cierto que no son comparables, pero con un poco más por parte de Bethesda se hubiese logrado un resultado más óptimo. A nosotros no nos ha importado en exceso porque la esencia del juego y lo que se muestra en pantalla nos parecen correctos, pero estamos ante un momento de la generación que demuestra perfectamente que algo más pulido es perfectamente posible, con razón se encendió la comunidad. El juego sin ser algo que se tenga que descartar por ese apunte, sí que es verdad que no parece de esta generación.



Evolución

Puede ser el aspecto más positivo de este Fallout 76. Los dos puntos que te hagan engancharte más horas al título, porque la progresión a través de las muchas cosas que ofrece el título es un acicate para tirar horas y horas. Quizá el argumento de muchas secundarias y la historia principal no sean suficiente por sí solas como para enganchar al jugador, pero todo lo que envuelve al juego con su exploración, ciertas misiones y mecánicas hacen que quieras evolucionar constantemente. Ir subiendo de nivel para ser un personaje más envidiado o temible dentro de West Virginia. Amén de poder acceder a zonas que difícilmente

no podrás llegar si no es a partir de un cierto nivel, que también da acceso a artilugios o servoarmaduras que nos harán cargar más peso o ser más fuertes, tanto en protección como en potencia de fuego.

Y es que además de la evolución personal existe un componente 'social' que te exprime para crear tu morada perfecta. Algo así como los campamentos en Fallout 4, pero que aquí un adquiere un matiz más importante porque supondrá tu base de operaciones a lo largo de tu experiencia. Utiliza la nueva plataforma móvil de construcción y ensamblaje (C.A.M.P.) para construir y fabricar en cualquier parte del mundo. Tu C.A.M.P. te proporcionará refugio, suministros y seguridad, que son muy necesarios. Incluso puedes configurar una tienda para intercambiar bienes con otros sobrevivientes. Pero cuidado, no todos serán tan vecinos.

Potencial, pero no realidad

Fallout 76 encarna una base que a día de hoy cumple para los jugadores que tienen en la saga un referente. Nos deja un sabor raro. Por un lado, es un título que nos divierte y que no podemos de dejar de explorar y jugar, pero por otro lado también nos queda esa duda de su potencial, millones de cosas que lo pueden mejorar y lograr hacer un título multijugador perfecto de la saga Fallout. Se queda más como un título beta, algo lanzado en origen y que no responde a la altura de la generación. Seguro que Bethesda ha recogido el mensaje y tendrá actualizaciones para los próximos años, pero ciertos defectos gráfico y la ristra de 'bugs' ya hacen mella en un título con carisma. Potencial, enorme, pero no cumple.