

La bomba atómica es un tema recurrente en la ciencia ficción. Por ejemplo en la literatura encontramos grandes obras como puede ser **Cántico por Leibowitz**, que nos relata el resurgir de una sociedad post-nuclear.

De una manera u otra, el miedo a una guerra nuclear ha estado muy presente en la ciencia ficción, sobre todo en literatura y cine. Sin embargo, en los videojuegos apenas se ha tocado este tema.

Una de las pocas sagas que se atrevió a especular con un futuro post-nuclear ha sido **Fallout**, es una saga que ningún aficionado a la ciencia ficción debe perderse.

Los inicios de la saga **Fallout** los podemos encontrar en **Wasteland** (Interplay Productions, 1988), el cual casi lo podríamos considerarlo como una especie de protosecuela.

Wasteland nos planteaba el siguiente argumento, en 1998 una guerra nuclear asola Estados Unidos, convirtiéndolo en un yermo casi inhabitable. Casi cien años después, en 2087, los pocos supervivientes que quedaron deben vivir en un lugar hostil, donde la muerte puede acecharte en cualquier esquina.

Nosotros somos un Ranger del Desierto, una de los pocos vestigios de orden que quedan en este terrible mundo. Nuestra misión será investigar una serie de disturbios que están ocurriendo por la zona donde vivimos e imponer la ley.

Detrás de este argumento nos encontramos con el clásico juego de rol para ordenador donde llevamos a un grupo de héroes que deben resolver misiones y luchar contra enemigos. La gracia de **Wasteland** era que en lugar de situarnos en el clásico mundo de fantasía medieval, lo hacía en un mundo postapocalíptico.

De esta manera, se alejaba de los tópicos y teníamos un juego fresco e innovador. Al situarse en un mundo asolado por un desastre nuclear, los enemigos eran mutantes, bandidos o incluso robots.

Por desgracia, pese a que fue un gran juego de rol y muy original, no termino de cuajar. El juego no tuvo demasiadas ventas e **Interplay Productions** decidió no sacar más secuelas de **Wasteland**, dejando de lado la ambientación postapocalíptica durante bastantes años.

Diez años después, **Interplay** volvería intentarlo con **Fallout**, la secuela espiritual de **Wasteland**. El argumento principal sería el mismo, el mundo ha entrado en guerra y Estados Unidos es atacada con armamento nuclear, aunque en esta ocasión la gran guerra se produciría en 2077.

Algunos son elegidos para vivir en los bunkers Vault-Tec, donde podrán estar a salvo del ataque nuclear pero a cambio no podrán salir durante 100 años, pues durante este tiempo el nivel de radiación es tan alto que apenas permite la vida.

Esto hace que en los distintos bunkers se empiecen a crear comunidades y familias, que pronto olvidan el desastre y prefieren quedarse a vivir en los refugios. Muchos de los nacidos después del apocalipsis nuclear apenas saben nada del exterior.

Un día el chip que recicla y distribuye el agua se avería. Esta pieza es vital para sobrevivir dentro del bunker, pues sin ella todos morirán. El líder de nuestra comunidad nos ordena salir al exterior y buscar uno nuevo. Tendremos 150 días para hacerlo, pues pasados esos días, todas las reservas de agua se acabaran.

Detrás de este argumento, nuevamente nos encontramos un juego de rol, en este caso en perspectiva cenital, donde debemos resolver misiones que nos llevaran finalmente hasta nuestro objetivo

Una de las curiosidades del título era su extraño mundo, ocurría en un futuro pero la tecnología mostrada parecía de 1950. Y es que este juego tenía muchos guiños a la ciencia ficción más clásica. El juego estaba lleno de referencias a platillos volantes, literatura clásica y películas de los años 50.

Otra de sus características era los toques de humor negro que tenía. El juego intentaba mostrarnos un mundo postapocalíptico lo más realista posible, pero si tenía que meter algún toque cómico lo hacía.

Mientras caminamos entre pueblo y pueblo no era extraño encontrarnos con elementos aleatorios de toda clase. Desde huellas de Godzilla, una nave extraterrestre estrellada o androides que podrían recordar a los Daleks de Dr. Who.

Todos estos detalles humorísticos, junto a una gran jugabilidad hicieron que **Fallout** tuviera el éxito que **Wasteland** no tuvo. Como es de esperar, este éxito se tradujo en una continuación, **Fallout 2**.

Este nuevo juego nos ofrecía una argumento algo diferente. Después de que el héroe de **Fallout** consiguiera su misión y salvara a la gente de su refugio, es expulsado de este debido a que estuvo demasiado tiempo en el mundo exterior, considerándolo un peligro para la comunidad.

Ante tal situación, nuestro héroe decide fundar su propio poblado lejos de allí. Los inicios fueron duros, pero poco a poco Arroyo se convierte en una poblado prospero donde todo el que desee vivir en paz puede ir allí.

80 años después, el poblado sufre los efectos de la radiación ambiental. El agua se contamina poco a poco y los alimentos se están volviendo venenosos, así que el líder del poblado nos encargara encontrar el mítico Kit de Creación del Eden, que permite purificar el agua de la radiación.

Como descendiente del fundador del poblado que somos, aceptamos la misión e iniciamos nuestro viaje en búsqueda del milagroso kit. Al igual que hizo nuestro antepasado años atrás.

Los cambios entre **Fallout** y **Fallout 2** no son demasiado significativos. Los gráficos son casi iguales, el argumento muy parecido y el sistema de juego calcado, la grandeza de esta segunda parte fue corregir todos los fallos del primero y mejorar toda sus virtudes.

En esta segunda parte la jugabilidad era más fluida, los gráficos se mejoraron mostrando mejor resolución y el mundo de juego era mayor. Además de que esta entrega tenía aun mas humor negro que la primera.

En **Fallout** podíamos ser malvado pero es que en esta era posible ser un bastardo sin escrúpulos. Al situarse en un mundo postapocalíptico, no había moral de ninguna clase así que podíamos robar, matar u acostarnos con quien quisiéramos.

Otra de las mejoras que hubo fue la posibilidad de acabar las misiones de varias maneras, algunas de ellas solo dialogando. Si teníamos un carisma lo bastante alto, podíamos seducir a otros personajes, amenazarles o hacerles chantajear, todo dependían de nuestras estadísticas.

Estas mejoras, hicieron que el juego fuera nuevamente un éxito entre los aficionados y critica que lo considero en su día como uno de los mejores juegos de rol para PC.

Curiosamente, la siguiente entrega de la saga en 2001 no fue un juego de rol como su antecesores. **Interplay** haciendo caso a algunas de las criticas que decían que los dos juegos eran exactamente iguales, decidió que el próximo juego fuera uno de estrategia.

Fallout Tactics transcurría en el mismo mundo de **Fallout**, pero aparte de la ambientación poco tenía que ver con los dos juegos anteriores. En este caso éramos un comandante de la hermandad de acero al cargo de un pelotón de soldados.

El juego era sencillamente un juego de estrategia táctica por turnos donde comandábamos a un grupo de soldados. Esto hizo que el juego perdiera mucha profundidad, pues ya no podíamos deambular por el mundo libremente ni hablar con casi nadie.

Fallout Tactics se centraba en la acción pura y dura, pese a que había alguna decisión estas eran muy escasas y el aumento brillaba por su usencia. Era un gran juego de estrategia, pero defraudo a muchos fans que esperaban una nueva entrega de su juego de rol favorito.

Fallout Tactics tuvo una versión para consola llamada **Fallout: Brotherhood of Steel**. Tenía mejores gráficos pero su jugabilidad era mucho menos profunda, dando como resultado un juego de estrategia simplón que paso sin pena ni gloria.

Debido a las críticas recibidas con el último juego de la saga **Fallout**, pronto se empezó a trabajar en una tercera parte. La idea de esta era que fuera totalmente nueva, con mejores gráficos , un montón de mejoras y sobre todo que no tuviese relación con los juegos anteriores.

Con el nombre en clave **Van Buren**, **Interplay** se puso a trabajar en ella. Por desgracia en 2003, debido a dificultades económicas, se decide cancelar el proyecto y los trabajadores que estaban desarrollando **Fallout 3** son despedidos .

Pese a que se cancelo el proyecto, **Interplay** mantendría la licencia durante bastantes años, impidiendo que otras empresas lanzaran juegos bajo el nombre **Fallout**, hasta que finalmente, debido a problemas financieros de nuevo, vendería la franquicia.

Fallout 3 vería la luz en 2008 de mano de **Bethesda Softworks**. Situado 36 años después de **Fallout 2**, no tendría ninguna relación con los dos anteriores, exceptuando algunas referencias o guiños.

Como es habitual en la saga, nuevamente seríamos el habitante de un refugio Vault-Tec y nos veríamos obligados a salir al mundo exterior, pero esta vez por una causa más personal. Nuestro padre había desaparecido, nuestra misión eran saber donde estaba y descubrir porque nos había abandonado.

Al igual que en los anteriores juegos, nos encontrábamos con un mundo brutal, asolado por la delincuencia y la contaminación. Teníamos que hacer lo que fuera para sobrevivir, aunque en esta ocasión se nos permitía ser un poco más benévolo que en entregas anteriores.

Una de las grandes cualidades de **Fallout 3** era su libertad. Desde el principio podíamos ir donde quisiéramos, sin ningún tipo de restricción. Teníamos a nuestro alcance una gran mapa para explorar y cientos de misiones para resolver.

Lo cierto es que pese a que el juego tenía unos gráficos excelentes, una gran libertad, una jugabilidad muy buena y un buen argumento, era mucho menos profundo que **Fallout 2** aunque mucho más accesible.

El juego fue un éxito de ventas y crítica, únicamente los fans más puristas quedaron desilusionados con esta entrega. Debido a este éxito, se crearon varios DLC y se preparó una expansión. Esta tendría el nombre de **Fallout : New Vegas**.

Esta expansión fue creciendo poco a poco con el tiempo, hasta convertirse en un título independiente que salió al mercado como un juego más de la franquicia. Estaríamos hablando de un **Fallout 3.5**.

En esta ocasión seríamos un mensajero cuya misión era entregar un extraño paquete en la ciudad de **New Vegas**. Mientras realizamos el transporte, somos atacados y dados por muerto, por suerte un médico que viaja por el yermo nos recoge y nos cura las heridas.

A partir de entonces nuestra misión era recuperar el paquete y vengarnos. O simplemente vivir en **New Vegas**, porque de nuevo teníamos libertad absoluta.

Pese a que el juego era exactamente igual que su predecesor, las numerosas mejoras contentaron a los fans de toda la vida. Por fin el juego tenía la profundidad de los antiguos **Fallout**, de nuevo teníamos numerosos diálogos, varias maneras de resolver las misiones, distintas facciones y mucho humor negro.

Fallout : New Vegas no tendría tanto éxito como **Fallout 3**, pero de nuevo nos encontraríamos ante un gran juego de rol que no tenía nada que envidiar a los anteriores.

Fuera del terreno de los videojuegos se comercializó un juego de tablero, llamado **Fallout: Warfare**. Básicamente era un juego de miniaturas basado en **Fallout Tactics** que nunca llegó a nuestro país.

También se intentó crear un juego de rol, llamado **Exodus** basado en el mundo de **Fallout**. Creado por la empresa **Glutton Creeper Games**, este no tenía la licencia oficial. Así que después de varios pleitos con **Interplay**, se canceló el proyecto.

Fallout es una saga que ningún fan de la ciencia ficción puede perderse. Estos juegos están llenos de referencias y guiños a la ciencia ficción de los años 50.

Desde libros, películas o libros vayamos donde vayamos, encontraremos más de una referencia que nos hará esbozar una sonrisa. **Fallout** es un gran ejercicio de cómo sería una sociedad post-nuclear, pese a que a veces sus toques de humor nos saquen un poco de esta estupenda ambientación.