

Fallout New Vegas

di Paolo Compagnoni

Fallout New Vegas è il più recente capitolo della omonima serie, sviluppato da *Obsidian Entertainment* e pubblicato da *Bethesda Softworks*, ed è ritenuto uno dei migliori degli ultimi anni. Il gioco è stato pubblicato il 22 ottobre 2010, ed è disponibile per PC, Xbox 360 e PlayStation 3.


Lo scenario è ambientato nel deserto del Mojave, area fra California e Nevada (molto più vicina alle aree dei due giochi originali rispetto al terzo capitolo), al cui centro si trovano le rovine della vecchia Las Vegas, la cui nomea di "città del peccato" non è stata realmente intaccata nei duecento anni che hanno seguito la caduta delle bombe ed è controllata dai gestori del casinò e dal misterioso Mr. House, brillante scienziato già prima della fine della civiltà.

Il protagonista, il Corriere, incaricato di effettuare una consegna a Mr. House, subisce una imboscata, viene sparato in testa e lasciato per morto; tuttavia sopravvive e, dopo essere stato curato, si incammina verso la vendetta, intuendo che le sue azioni saranno le basi del futuro della zona contaminata del Mohave, il cui controllo è ora combattuto tra la Nuova Repubblica della California e la Legione di Cesar.

Trattandosi di un gioco della serie *Fallout*, l'ambientazione post-apocalittica è farcita di rimandi agli anni '50 dell'Almerica, con radiazioni e creature mutate in ogni dove, con la colonna sonora che vanta brani di **Frank Sinatra**, **Nat King Cole**, **Peggy Lee** e **Marty Robbins**.

Il gioco mantiene molte similitudini con il precedente, fra queste le statistiche indicate in decimi, le abilità in centesimi, e le abilità supplementari ottenute salendo di livello, e le funzioni relative al combattimento; le aggiunte principali comprendono 3 differenti giochi d'azzardo (Blackjack, roulette e slot machine) e un gioco di carte supplementare, munizioni dagli effetti differenti (fra cui proiettili incendiari) e la possibilità di aggiungere modifiche alle armi: possono essere caricatori da più munizioni, mirini, parti più leggere o più resistenti e simili.

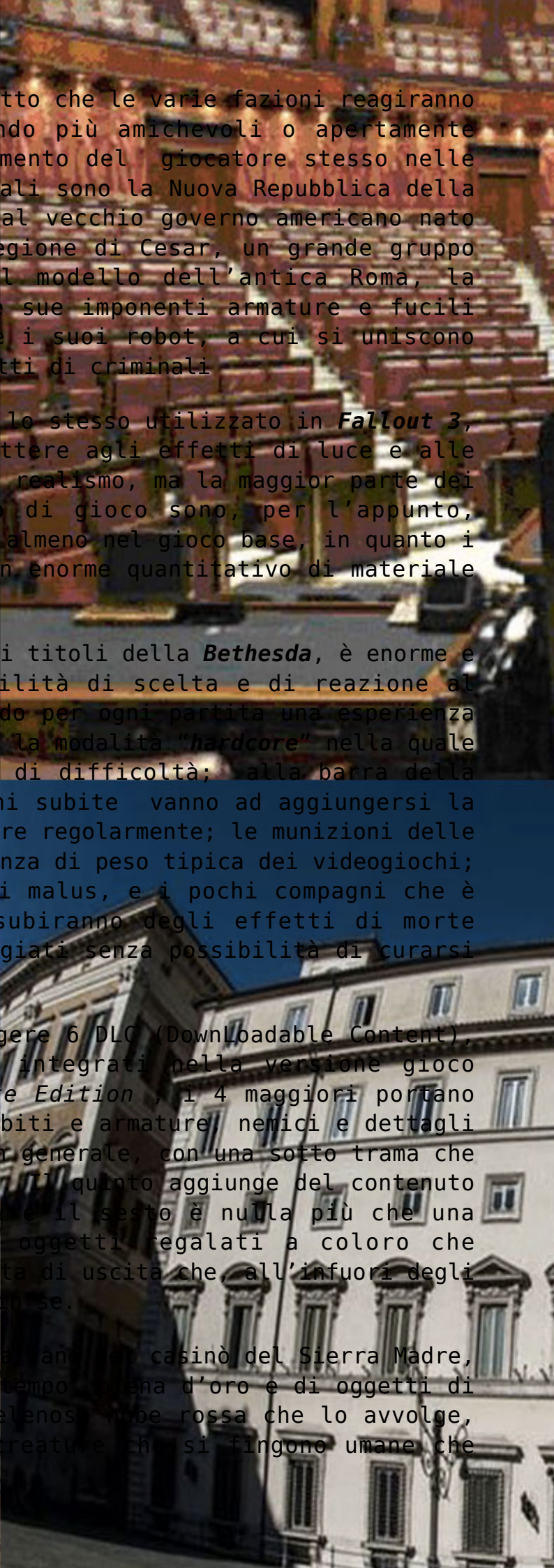
Il mondo di gioco è molto esteso e alterna i colori vibranti degli esterni ai cupi, polverosi e decadenti interni delle costruzioni, passando per grotte naturali, villaggi di capanne, l'imponente diga Hoover e le mille luci della Strip.



Una ulteriore novità è data dal fatto che le varie fazioni reagiranno alla fama del giocatore, divenendo più amichevoli o apertamente aggressive a seconda del comportamento del giocatore stesso nelle varie missioni. Le fazioni principali sono la Nuova Repubblica della California, l'anonimo più simile al vecchio governo americano nato dopo l'apocalisse nucleare, la regione di Cesar, un grande gruppo prono alla conquista basato sul modello dell'antica Roma, la Confraternita dell'Acciaio con le sue imponenti armature e fucili laser, e il misterioso Mr.House e i suoi robot, a cui si uniscono piccole realtà nel nome di gruppetti di criminali.


Il comparto grafico è esattamente lo stesso utilizzato in *Fallout 3*, con dei minimi ritocchi per permettere agli effetti di luce e alle piante di dare un maggior senso di realismo, ma la maggior parte dei "pezzi" che compongono il mondo di gioco sono, per l'appunto, riutilizzati dal gioco precedente. Almeno nel gioco base, in quanto i contenuti scaricabili contengono un enorme quantitativo di materiale nuovo ed ispirato.

Il mondo di gioco, come negli altri titoli della *Bethesda*, è enorme e variegato, con una grande possibilità di scelta e di reazione al comportamento del giocatore, creando per ogni partita una esperienza diversa. Un'aggiunta interessante è la modalità "hardcore" nella quale sono presenti ulteriori elementi di difficoltà; alla barra della vita e all'indicatore di radiazioni subite vanno ad aggiungersi la necessità di mangiare, bere e dormire regolarmente; le munizioni delle armi perdono la caratteristica assenza di peso tipica dei videogiochi; gli oggetti curativi subiscono dei malus, e i pochi compagni che è possibile incontrare nel gioco subiranno degli effetti di morte permanente nel caso vengano danneggiati senza possibilità di curarsi tempestivamente.



Al gioco base si vanno ad aggiungere 6 DLC (Downloadable Content), scaricabili singolarmente o già integrati nella versione gioco dell'anno, qui rinominata *Ultimate Edition*; i 4 maggiori portano ulteriori aree e missioni, armi, abiti e armature, nemici e dettagli sul mondo di gioco e sulla serie in generale, con una sotto trama che si dipana attraverso le nuove aree. Il quinto aggiunge del contenuto in più per i fanatici delle armi e il sesto è nulla più che una versione a pagamento di alcuni oggetti regalati a coloro che prenotarono il gioco prima della data di uscita che, all'infuori degli stessi, nulla aggiungono al gioco in sé.

-**Dead Money**; innumerevoli leggende parlano del casinò del Sierra Madre, una fortezza lasciata intonsa dal tempo, piena d'oro e di oggetti di valore; molte non parlano della velenosa nube rossa che lo avvolge, delle trappole, delle immortali creature che si fingono umane che



vagano per la villa. Il Corriere, spinto da un vecchio folle intenzionato a mettere le mani sull'oro, dovrà collaborare con gli altri prigionieri per portare a segno il colpo del secolo e fuggire dal castro.

-**Honest Hearts**, prima della *Repubblica dell'Est*, la legione aveva un altro Legato a supportare Cesar, ma in seguito al fallimento, l'uomo fu cosparso di pece, datogli fuoco e scaraventato infondo al Grand Canyon. Da allora, la leggenda dell' *"Uomo Bruciato"* si è sparsa; il Corriere viaggia in un vecchio *Iron Horse* con Valley, una riserva naturale sopravvissuta alla guerra e minata all'apocalisse, e rimarrà invischiato nella lotta definitiva per il territorio e le sue tribù, svelando la verità sull'Uomo-Bruciato una volta per tutte.

-**Old World Blues**; prima della guerra, il laboratorio di Big Mountain era il più avanzato centro di ricerche di tutta l'America. Il Corriere sarà costretto ad attraversare i laboratori pieni di robot assassini, esperimenti falliti e tecnologie assurde in pieno stile film di fantascienza degli anni '50 per recuperare il suo cuore, ritrovare la sua colonna vertebrale e far pace con il suo cervello.

-**Lonesome Road**; dopo aver ricevuto un semplice messaggio firmato *"Ulysses"*, il Corriere si reca nel Divide, un'area talmente devastata da essere quasi inabitabile per via dei mutati da esseri mutati dalle radiazioni. Attraversando mille pericoli, il Corriere scoprirà il suo passato e quello del misterioso Ulysses, così come quello del Divide stesso.

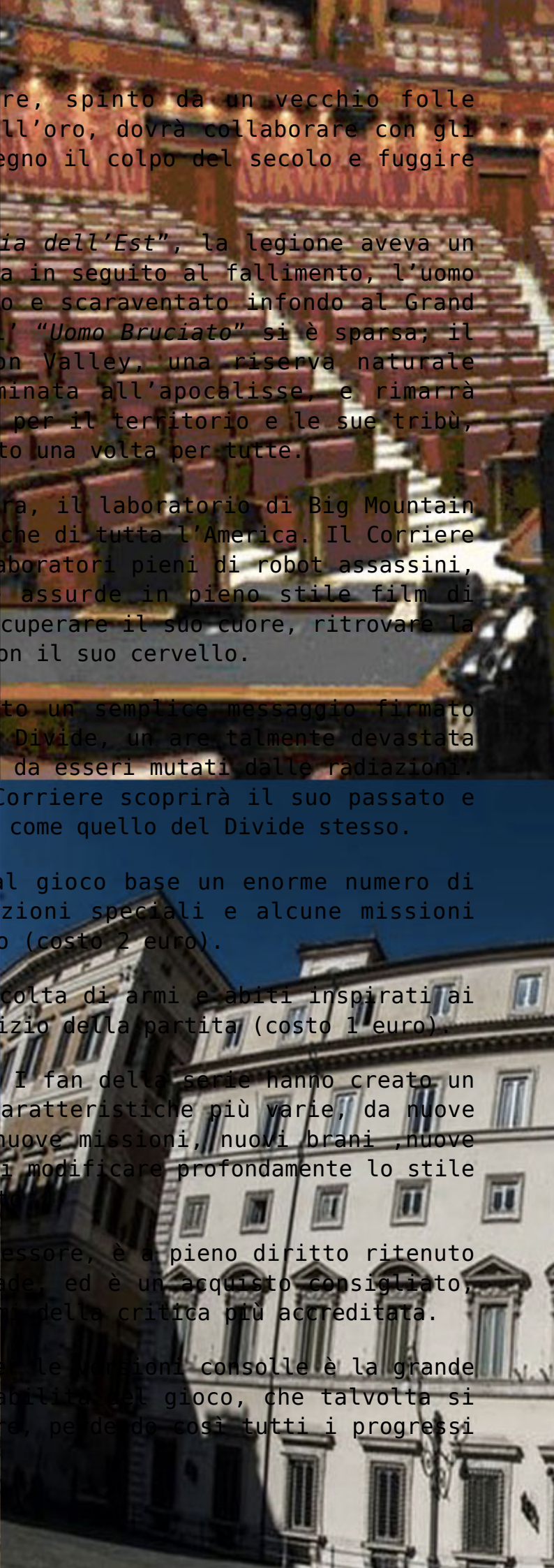
-**Gun Runner's Arsenal**; aggiunge al gioco base un enorme numero di armi, accessori per queste, munizioni speciali e alcune missioni basate sull'uso del contenuto stesso (costo 2 euro).

-**Courrier's Stash**; una piccola raccolta di armi e abiti ispirati ai capitoli precedenti, forniti all'inizio della partita (costo 1 euro).

Così come per il gioco precedente, I fan della serie hanno creato un enorme quantitativo di mod dalle caratteristiche più varie, da nuove armi ad armature personalizzate, nuove missioni, nuovi brani, nuove aree, e persino varianti in grado di modificare profondamente lo stile di gioco, e in continuo aggiornamento.

Il gioco, così come il suo predecessore, è a pieno diritto ritenuto uno dei migliori giochi della decade, ed è un acquisto consigliato, avendo, tralaltro vinto numerosi premi della critica più accreditata.

Unica nota dolente, più evidente per le versioni console è la grande presenza di bug e momenti di instabilità nel gioco, che talvolta si blocca e costringe a dover resettare, perdendo così tutti i progressi fatti dall'ultimo salvataggio.



Il gioco è scaricabile da **Steam Origins** e **GoodOldGames** per 10 euro in versione base e 15 per quella gioco dell'anno, i cui DLC sono di 5 euro l'uno (eccettuati due sono indicati); costo simile è per le versioni console che è molto facile da trovare nei negozi

