

## Fallout 3

✖di Paolo Campanelli

Terzo capitolo principale della omonima saga, *Fallout 3* è ambientato in un futuro post apocalittico in cui l'America, rimasta agli anni 50 per usi e costumi, entro in contrasto con la Cina per il possesso delle risorse al punto di nuclearizzarsi a vicenda; il gioco è disponibile su *Playstation 3*, *Xbox360* e *Pc*. *Fallout 3* era inizialmente in fase di sviluppo da *Black Isle Studios*, uno studio di proprietà di *Interplay Entertainment* e creatore dei giochi originali, ma in seguito alla bancarotta degli stessi nel 2004, i diritti vennero acquisiti dalla *Bethesda Softworks*, lo studio principalmente conosciuto come lo sviluppatore della serie *The ElderScrolls*.

Il gioco è, senza mezzi termini, enorme: il modo esplorabile è infatti la "Zona contaminata della capitale", l'area di Washington DC (o meglio, quel che ne resta dopo 200 anni e una guerra-lampo nucleare) e le campagne circostanti, così come le rovine dei piccoli centri abitati adiacenti, l'enorme sistema di metropolitane sotterranee e i Vault abbandonati, rifugi sotterranei nei quali molti avevano cercato rifugio durante i bombardamenti, ma i cui reali obbiettivi erano sinistri esperimenti comportamentali

L'ambiente ha un'aria cupa e claustrofobica, che ricopre come un manto un'ambientazione a cavallo tra una guida fotografica e un libro retro-futuristico (Le auto presenti nel gioco si basano sul modello *Ford Nucleon*, un prototipo di auto progettato negli anni cinquanta alimentato da un generatore nucleare, per ovvi motivi poi abbandonato), il tutto corroborato dall'alta definizione.

Per via grafica molto definita, il gioco non è adatto ai deboli di stomaco, visto l'alto numero di nemici presenti, uniti alla grande selezione e varietà di armi, e a un'abilità, per l'appunto chiamata "carneficina" in grado di causare la spontanea esplosione con smembramento del cadavere al momento della morte rende molto elevato il quantitativo di sangue e frattaglie, umane e non.

La grandezza e varietà dell'area di gioco è compensata da un ancor più grande quantitativo di obbiettivi e di scelte che influiscono tanto sulla storia, quanto sul personaggio stesso, rendendo ogni gameplay differente, spesso radicalmente. Il protagonista è infatti totalmente personalizzabile ed è possibile creare personaggi unici, siano essi ladri dalla lingua fluente, ottusi in grado di utilizzare qualsiasi arma pesante con scioltezza o hacker totalmente incapaci nel combattimento, il gioco offrirà sempre qualcosa da di nuovo fare o una

soluzione alternativa ad un problema già affrontato, il tutto condito dalla continua presenza di radiazioni residue e letali

Come i giochi precedenti, **Fallout 3** si basa su un sistema di caratteristiche in decimi e di abilità in centesimi, con il supporto di abilità selezionabili che si possono ottenere completando determinati obiettivi o scegliere all'aumento di livello, per i quali si ottengono punti eseguendo azioni che vanno dal completare le missioni di gioco al riparare un tubo che perde, passando per la frequente carneficina di tutto ciò che vuole a sua volta far tirare le cuoia al protagonista, sia esso uno scarafaggio, uno psicopatico cannibale, un mutante, robot, zombie e persino i resti dell'esercito americano i cui obiettivi sono stati distorti dai due secoli di isolamento

Per fare ciò, in giro per la zona contaminata e i suoi più o meno amichevoli insediamenti si può trovare una enorme varietà di armi e vestiari: armi da fuoco convenzionali come pistole, fucili ed esplosivi, tirapugni e coltelli, pistole e fucili futuristici in grado di sparare laser e armi di fortuna come tubi di metallo e assi con chiodi conficcati, dai quali ci si difenderà indossando tanto vecchi abiti prebellici e vestiti di cuoio, Quanto armature militari sino l'imponente armatura atomica, caposaldo della serie presente sulla copertina

Caratteristica tipica della serie, il VATS (vaultssystemassistedtargeting), una modalità per affrontare i combattimenti durante la quale il controllo viene temporaneamente affidato ad un sistema di mira automatica basato sulla probabilità in percentuale di colpire il nemico, o, più precisamente, l'arto nemico scelto, aggiungendo un leggero livello di tattica ai combattimenti più lunghi

Il reparto del sonoro alterna delle musiche ambientali per l'esterno, dei claustrofobici brani industriali per gli interni diroccati (spesso già presenti nei capitoli precedenti) e intere stazioni radio di brani degli anni '40 e '50, stile **Cole Porter**, con gruppi come gli **Inkspot** e **RoyBrown**. Leggermente meno valente è il doppiaggio, che spesso non segue i sottotitoli o nomina intere parole in una frase per poi ripeterle in lingua originale successivamente o viceversa

Oltre al gioco vero e proprio, la Bethesda ha successivamente rilasciato dei contenuti supplementari, o DLC (downloadablecontent) che espandono il gioco ulteriormente, aggiungendo nuove aree, nuove missioni, armi, nemici, livelli, abilità e storia del mondo di Fallout

Nell'ordine di uscita:

**Operation:** Anchorage, simulazione digitale di eventi durante la guerra per le risorse antecedenti al bombardamento in una nuova mappa; nella simulazione sono presenti alcune variazioni specifiche, che però non cambiano il gioco in maniera esponenziale

**The Pitt**, nella quale si visita Pittsburgh, ora roccaforte dello schiavismo e del lavoro forzato, il cui futuro verrà pesantemente influenzato dalle azioni del protagonista

**Broken Steel**, ambientato due settimane dopo la fine della storia principale, nella quale le scelte precedentemente effettuate e i punti in sospeso del gioco trovano una soluzione; l'espansione aumenta il livello massimo da 20 a 30

**Point Lookout** porta il giocatore nelle paludi alla foce del fiume Potomac, terra dei bifolchi (mutanti) e dei misteri

**Mothership Zeta**, nella quale il protagonista è rapito dagli alieni in puro stile anni 50 e, con il supporto di altri fuggitivi, dovrà trovare il modo di sfuggire alle grinfie degli extraterrestri tornare sulla terra

**Fallout 3** è stato realizzato con la tecnologia del motore fisico Havok, la Radiant A.I. e il motore grafico Gamebryo 2.6, già utilizzati per il precedente gioco della Bethesda, Oblivion. La risoluzione nativa del gioco è 1280x720 pixel su entrambe le console. La versione Xbox 360, vanta inoltre, di un MSAA 4x, non presente invece sulla versione PlayStation 3. Nonostante tutto ciò sono presenti un grande numero di bugs e di errori di varia natura sia sulle console che sulla versione Pc, seppur in quest'ultima affievolite dalla grande presenza di modifiche create dalla comunità

Di queste modifiche ve ne sono di tutte le varietà: dalle suddette correzioni tecniche a nuove armi, nuovi personaggi con cui interagire, nuove musiche o persino nuove aree o contenuti che si distanziano totalmente dal gioco originale. La community del gioco, e della serie in generale è molto attiva anche a 5 anni e più dall'uscita dal gioco, creando un grande quantitativo di materiale attraverso i più disparati media

In conclusione, a nostro giudizio, **Fallout3** già risultato vincitore del premio "Gioco dell'anno" 2009, merita a pieno titolo di entrare nelle collezioni di qualsiasi giocatore, ben tenendo a mente il limite di età di 18+, grazie alla sua grande giocabilità e varietà.

Benché ormai le versioni per console non siano troppo comuni, tutti i principali siti di diffusione online di videogiochi come **Steam**, **Origin** e **GoodOldGames** vendono il titolo attorno ai 15-20 euro, prezzo spesso

AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

ribassato come parte di offerte e quindi di facile reperibilità

AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI