

BIBBIA DI FALLOUT

Capitolo 4

25 Febbraio 2002



INTRODUZIONE

Siamo giunti al quarto capitolo della Bibbia di Fallout. In queste pagine troverete la vostra consueta dose di curiosità sul mondo di Fallout 1 e 2, con un'intera sezione dedicata alle caratteristiche di alcuni dei compagni di party che si possono trovare nel secondo capitolo.

Grazie per il supporto che dimostrate nei confronti di Fallout,

Chris Avellone @ Black Isle

Note di traduzione

Alcune parti sono state eliminate; contenevano riferimenti e richieste varie che oramai non ha più senso pubblicare o tradurre.

DOMANDE, DOMANDE

In questo capitolo risponderemo ad una vera e propria marea di domande. Piuttosto che dare spazio alle disquisizioni di Saint Proverbius su come funzionino *davvero* i dispositivi che sfruttano la fusione nucleare, cosa di cui so meno di niente, cominceremo con una domanda da parte di un fan di Fallout un po' meno maniaco, ovvero Killian di Duck and Cover. Nell'ultimo capitolo, il buon Killian era stato così gentile da sottopormi ad un vero e proprio interrogatorio nel tentativo di trovare il minimo spiraglio per chiedermi di un possibile seguito di Fallout, invece di limitarsi a pormi semplicemente la fatidica domanda. Bravo, Killian, bravo. (:il pubblico applaude:)
Ecco dunque un'altra delle domande del vecchio Killian:

1. Per rimanere più su Fallout, potresti darmi qualche spiegazione a proposito dell'incontro speciale obbligatorio in Fallout 2, nel quale vediamo Frank sparare ad un contadino che si rifiuta di fornire alcune informazioni? Perché mai Frank dovrebbe voler fare tutta quella strada soltanto per fare secchi un paio di contadini? Cosa sapevano di così importante? Credi di poterlo inserire nella Bibbia? Credo siano in molti ad avere la mia stessa curiosità.

Mi dispiace, Killian, ma la risposta è no. Se me l'avesse chiesto qualcun altro, gli avrei fornito tutta la documentazione accompagnata da un'audiocassetta con le voci dei designer che descrivono tutti i retroscena delle "oscure attività di Frank Horrigan".

::il pubblico fischia::

Oh, andate a quel paese! D'accordo. Infrangerò il mio voto di non dire nulla a proposito di quel "mostro-provocapustole-di-FEV" di Frank Horrigan in questo capitolo. Ecco tutto quel che c'è da sapere su questo incontro speciale (*nota: la traduzione potrebbe non corrispondere esattamente a quella presente nel gioco. NdRagfox*)

Dove: sulla mappa globale, come incontro casuale

Quando: quinta settimana di gioco

Il giocatore si imbatte in Horrigan e in un gruppetto di guardie dell'Enclave che stanno interrogando un vecchio e la sua famiglia. Horrigan dice che se l'uomo non andrà con loro senza fare storie, le cose si metteranno molto male. Il vecchio si rifiuta e dice che non userà le sue conoscenze per lui (Horrigan) o i suoi capi. Frank risponde che se non cambierà idea, lui e la sua famiglia non vedranno un'altra alba. L'uomo rifiuta ancora.

Horrigan: Vecchio, tu VERRAI con noi.

Vecchio: Lasciateci in pace. Non appoggerò mai la causa dei vostri superiori.

H: Non te lo chiederò di nuovo. Vieni con noi, o subirai una punizione esemplare.

V: Preferisco che ciò le mie conoscenze finiscano con me nella tomba.

H: E sia. Uccideteli tutti [si volta e se ne va]

V: NO!!!

Le guardie dell'Enclave aprono il fuoco sulla famiglia e Horrigan fa secco il vecchio – con il suo pugno o colpo speciale.

A questo punto il giocatore ha di nuovo il controllo del gioco. Horrigan dice al personaggio che sarebbe saggio se girasse al largo; poi, insieme ai suoi uomini, esce dalla schermata.

Horrigan: Non sono affari tuoi. Alza i tacchi e sparisci.

Dunque la risposta è che non c'è una risposta. Il contadino è stato inserito come un elemento per fornire qualche piccola anticipazione degli eventi futuri. Ciò ha permesso anche di rendere nota al giocatore la crudeltà di Horrigan fin dalle prime fasi di gioco – il motivo della morte del contadino rimane un mistero. Se dovessi azzardare un'idea, direi che il vecchio era in possesso di informazioni chiave riguardanti la posizione di uno degli avamposti della Confraternita d'Acciaio, o di ricerche sulla genetica in grado di permettere ai ricercatori di decodificare il FEV e/o scoprire il modo di rilasciarlo nell'atmosfera. Forse il contadino era uno scienziato fuggito dall'Enclave, forse conosceva la posizione del Vault 13 (improbabile), o forse era un tipo qualunque coinvolto nella cattura di alcuni minatori di Redding e lo si voleva

interrogare per conoscere gli effetti del FEV su quelle persone. Sto ancora facendo il mio giro di domande tra i designer e magari, in uno dei prossimi capitoli, saprò dare una risposta definitiva.

Prossima nella lista dei “non lo so”, è la risposta alla domanda di Eddy:

2. Ho sentito che in FO2 volevate inserire una location costituita da un monastero e che non siete riusciti a metterla nella versione finale del gioco. Probabilmente avrebbe fornito al giocatore alcune informazioni aggiuntive riguardo al background del mondo di Fallout. La mia domanda, ripensando a come i Discepoli dell'Apocalisse venerassero la conoscenza, imparando la lezione impartita dall'Apocalisse, è questa: questo monastero era forse la nuova 'base' dei Discepoli?

Non lo so – non sono riuscito a trovare alcuna informazione su questa location, ma non credo. Da quello che sono riuscito a ricavare per vie traverse sulle location previste in origine per F2, i monaci dell'Abbazia erano interessati a preservare la conoscenza, ma non facevano parte dei Discepoli dell'Apocalisse... sebbene i loro ideali fossero molto simili. Ho spedito un'email a Tim Cain; forse lui sa qualcosa e tra un po' sarò in grado di fornirti una risposta più precisa...

E infatti eccomi qui con la risposta di Tim Cain:

L'Abbazia non era una sede dei Discepoli. Doveva essere un'organizzazione indipendente, forse di Gesuiti o qualcosa del genere (diciamo “qualcosa del genere” per non incorrere nelle ire di qualche rappresentante della destra). I monaci conservavano la conoscenza sotto forma di libri, schemi tecnici e oggetti; si trattava principalmente di conoscenze tecniche. A differenza della CdA, che accumulava tecnologia e la usava per mantenere la propria superiorità, l'Abbazia era aperta a tutti, a patto che non facessero danni. Tutto ciò che avevano da offrire era la conoscenza, dato che nessuno degli oggetti conservati era funzionante.

Un'ultima cosa: i monaci non comprendevano la conoscenza contenuta nei libri che conservavano. Li trattavano come oggetti sacri da leggere, copiare e proteggere, non da usare. Si pensi al libro “Un cantico per Leibowitz” di Walter M. Miller, che è stato la fonte d'ispirazione per l'Abbazia.

Eccoti accontentato. Che forza.

Ed ecco che D.J. Slamák ci skretcha la domanda numero 3:

3. C'è una cosa che continua ad incuriosirmi. A cosa servono quelle strisce di cuoio sul labro superiore dei Super Mutanti? Cioè, quando si vede il volto di Harry o del Tenente, sembra che abbiano delle specie di strisce che tengono sollevato il loro labbro superiore, mostrando i denti. Inoltre, Marcus di Fallout 2 non le ha. Riesci a trovare qualche informazione a riguardo, o almeno ad inventarti una risposta plausibile? :)

Non riesco a trovare nessuna nota su questo particolare – per quanto ne so, direi che è una semplice decorazione per farli sembrare più scemi (non stupidi, scemi – sapete cosa voglio dire); oppure posso pensare che si tratti di un espediente per permetter loro di parlare in maniera coerente senza che il labbro desse loro noia. Voglio dire: avete visto che RAZZA di labbro hanno quei tipi? Sono come tendoni da circo sopra alle loro fauci. Bleh.

Più semplicemente, credo che Scott Rodenheizer (il nostro modellista) si sia divertito nel creare i loro modelli – è un po' la stessa cosa che è successa con Set e i rivetti, o con le morse sulla spalla di Marcus, o con l'albero che cresce dalla testa di Harold. Al momento di creare Marcus, probabilmente quel particolare gli era passato di mente... e Marcus è un mutante piuttosto anziano, per cui è possibile che la sua pelle si sia ritirata e raggrinzita (formando pustole e vesciche). Inoltre, nonostante i super mutanti condividano le stesse caratteristiche fisiche di base, esistono comunque delle piccole differenze. È quindi possibile che Marcus, una volta immerso nel FEV, sia mutato in maniera diversa rispetto ad altri super mutanti... infatti era molto più intelligente e sveglio di altri rappresentanti della sua specie.

Nel caso non lo sapeste, Scott Rodenheizer creò una parte delle “teste parlanti” di Fallout 1 e 2 prima di andarsene a San Francisco per lavorare in un'altra software house di cui adesso mi sfugge il nome. Credo che il Master sia una creazione di Leonard Boyarsky o di Jason Anderson.

Ed ecco due domande da parte di Liu Hao, alias il “Ladro di Galline”:

4. In Fallout 1 (non avevo installato la patch) mi è capitato che il mio personaggio mostrasse i segni dell'esposizione al FEV mentre si trovava al Glow e dopo aver accumulato una certa quantità di radiazioni (circa 800 rad). Qualcuno mi ha detto che si trattava di un bug e che era stato poi risolto con una patch (che io non ho

mai usato). È vero o si tratta di un elemento originariamente previsto e poi eliminato nella versione finale?

Era un bug. Per qualche motivo, il tuo personaggio subiva un miglioramento delle caratteristiche di base invece di un peggioramento (ovvero l'effetto previsto). Se lo desideri, puoi comunque continuare a credere che si trattasse degli effetti del FEV.

5. Parlando con il Master di Fallout 1, non si può fare a meno di notare che ha molte voci, o personalità, o quel che è. Si tratta delle persone che ha “consumato”, oppure di una personalità multipla dovuta al FEV?

Sono le persone che ha consumato, almeno secondo Chris Taylor, designer di Fallout 1:

Saint Proverbius: Il Master sembra il risultato dell'unione di tre persone. Chi sono queste persone e come sono diventate il Master?

Chris Taylor: Richard Grey era un esploratore che trovò le Vasche; è lui il Master originale. Le altre persone furono aggiunte nel corso degli anni e sono ormai senza nome.

Il Master è un telepate estremamente potente, forse il primo mai esistito... sicuramente l'ultimo. Quando consuma un'entità senziente, non l'assorbe solo fisicamente, ma ne cattura anche la psiche; è lui stesso, infatti, a scrivere nel suo diario che era stato in grado di sentire la mente del suo primo pasto, un ratto, una volta uscito dalle vasche di FEV nella base militare di Mariposa. È probabile che, con l'andare del tempo, la personalità del Master si sia evoluta in un "Noi" (un'unità) che ha preso il posto dell'"Io". In questo melange le varie menti sono diventate una specie di coro che fa da eco a quella dominante di Grey, anche se talvolta ne esprime le domande o i dubbi inconsci.

Per quanto riguarda la voce sintetizzata, Grey ha un collegamento neurale con i computer del Vault della Cattedrale e quindi era in grado (lui, o una delle sue altre menti) di esprimersi attraverso di essa. Da quel che ho capito, la voce sintetizzata è stata aggiunta per renderlo ancora più angosciante; in fondo, senza di essa, non sembrerebbe altro che una massa di protoplasma piuttosto innocua. :)

Ecco tre domande da Brook:

6. I gecko di Fallout 2 erano robot? I loro versi erano decisamente robotici e il loro sangue era molto scuro, quasi come l'olio.

No, erano fatti di carne ed ossa. Se i loro versi assomigliavano a quelli di un robot, prenditela con i nostri tecnici del suono o togli il volume :)

7. Quando caddero le bombe, tutte le comunicazioni tra i vault furono interrotte. Se non c'era modo di comunicare con i vault, come ha fatto l'Enclave a mandare un messaggio al Vault 13 dicendo agli abitanti che era giunto il momento di uscire?

Le comunicazioni tra i vault non avrebbero mai dovuto esser possibili (avrebbero potuto rovinare gli esperimenti), ma le comunicazioni con governo/Enclave/Vault-Tec sono un'altra cosa... c'era bisogno di un modo per monitorare i vault.

L'Enclave, avendo accesso ai progetti della Vault-Tec (niente di sorprendente, visto che i vault erano stati finanziati dal governo), aveva modo di controllare gli eventi all'interno dei vault... non soltanto erano in grado di accedere in remoto ai computer e ai vari sistemi (inclusi i PIPBoy e i diari personali degli Abitanti del Vault), ma i primi Supervisor di quasi tutti i vault erano a conoscenza dei legami con il governo ed era loro compito inserire in un archivio computerizzato le informazioni sui cittadini e sul vault, in modo tale che il governo potesse accedervi facilmente.

L'accesso ai computer del vault dava inoltre all'Enclave la possibilità di agire su tutti i meccanismi di chiusura, nonché di mandare un segnale di "via libera" ai vault ancora chiusi, obbligando gli abitanti ad uscire.

Inutile ripetere che praticamente nessun Abitante del Vault era a conoscenza di ciò. Fallout 2 ci fornisce qualche informazione a riguardo. Ecco cosa dice il protagonista di Fallout 2 e cosa gli risponde Lynette:

Nota: come evidenziato qui sotto, ricordate che gli archivi di Lynette sono sospetti e non devono essere considerati come affidabili al 100%.

*Protagonista: Come facevate a sapere *quando* uscire dal vault? Ho sentito che i vault erano isolati dal mondo esterno.*

Lynette: Quel che hai sentito non è corretto. I nostri archivi parlano chiaro: il nostro vault ricevette il segnale di “via libera” due anni dopo la chiusura della porta.

P: Il segnale di “via libera”? Da dove?

L: (Confusa) Beh... dai sensori di superficie, credo. Sono certa che ci fossero dei sensori per controllare l'ambiente. Come avrebbe fatto il Supervisore a sapere il momento giusto per lasciare il vault, altrimenti?

P: Quindi... l'ordine di lasciare il vault fu dato dal Supervisore?

L: Sì... (pensa, non è sicura) ...almeno questo è ciò che ricordo dagli archivi. (Torna sicura) Tuttavia, sono certa che ci fossero diversi Cittadini con il compito di monitorare i sensori di superficie.

P: Davvero? Esistono ancora questi sensori? Posso vederli?

L: (Irritata, non sa dove il protagonista voglia andare a parare, ma non le piace) Probabilmente furono smontati e usati per potenziare altri sistemi.

E questo è quanto – un piccolo indizio delle malvagie macchinazioni e dell'oscura verità che attendono il giocatore.

Ad ogni modo, ricordo di aver scambiato qualche parola con i designer a proposito del ruolo dei Supervisor all'interno dei vault e di come i primi Supervisor avessero il compito di fornire informazioni al governo... anche se, quando il mondo esplose, non rimase praticamente nessuno cui fornire informazioni, dato che l'Enclave ci mise un po' di tempo prima di riorganizzarsi.

Basta chiacchiere. Spero che questo vi sia stato utile.

8. È confermato che l'ONU fu sciolta?

Sì, l'ONU fu sciolta. Non chiama, non scrive... la relazione è finita.

Una domanda postata da Puriel:

9. Ragazzi, almeno VOI sapete a cosa si riferisce esattamente il finale dell'Hub in cui si parla dell'unione tra ghoul e umani? Dice che Harold e l'Abitante del Vault riuniscono i ghoul e gli umani dell'Hub. C'è qualcuno che abbia mai visto un altro ghoul, a parte Harold, nell'Hub? Non può essere Necropolis, dato che è l'UNICO finale positivo per l'Hub.

Sebbene nell'Hub di Fallout 1 non venissero mostrati dei ghoul, probabilmente ce n'era qualcuno che bazzicava nei dintorni della città vecchia (un po' come Talus il ghoul nel Boneyard). Il finale ha molto più senso se, mentalmente, si sostituisce la parola “ghoul” con “sbandati”. In pratica, la pace e l'armonia regnano sovrane. È altrettanto possibile che diversi ghoul si siano trasferiti all'Hub durante la Migrazione che seguì l'istituzione di un centro di sviluppo ingegneristico a Necropolis.

L'ultima domanda la fa Access:

10. Quel che DAVVERO vorrei sapere riguarda uno dei finali di FO:T! Il finale in cui decidi di unirti al Calcolatore dice che gli anziani della CdA scompaiono e non si trovano da nessuna parte... Qualcuno ha idea di CHI o COSA li abbia uccisi? O è uno di quei misteri tipo “X-Files” per i quali devi aspettare, aspettare, aspettare?

Dovrebbe essere un mistero, un qualcosa di indefinito che possa aprire nuove trame.

E questo è tutto per le domande di questo capitolo. Passiamo ad un po' di materiale aggiuntivo.

ARCHEOLOGIA DI FALLOUT 1

Continuando l'eccitante trend dell'ultimo capitolo, ecco alcune parole chiave sulle quali è possibile ottenere informazioni alle "teste parlanti" di Fallout 1. Forse non è la lista completa, ma queste sono tutte quelle riportate nel materiale a mia disposizione. Non ho trovato informazioni per i personaggi "normali", ma potrebbe essere materiale per i prossimi capitoli. Alcune di queste parole sono degli "extra" aggiunti in seguito e che quindi non possono vantare un doppiaggio, ma che comunque compaiono come messaggi testuali.

Come per le domande, iniziamo con Killian (quello vero) e Gizmo, partendo proprio con le parole chiave del grassone:

- Killian Darkwater
- Gizmo
- Darkwaters (senza apostrofo)
- Gizmo's
- Junktown (no voce)
- Deathclaw (no voce)

E con questo Gizmo l'abbiamo sistemato. Ecco Killian:

- Gizmo
- Killian Darkwater
- Lars
- Vinnie
- Doc Morbid
- Skulz
- Khans
- Vipers
- Darkwater's
- Crash House
- Gizmo's
- Scum Pit
- Figli della Cattedrale
- Death Claw
- Hub
- Shady Sands
- Necropolis
- Predoni
- Guerra
- Strane cose
- Junktown (no voce)

Diamine, Killian è una miniera d'oro. Divertitevi. Nel prossimo capitolo regoleremo i conti con Tandi e forse faremo un salto a Necropolis con Set e Harry.

E adesso largo ai numeri!

CARATTERISTICHE DEL CANE PARIÀ (FALLOUT 2)

Beh, passando in rassegna qualche vecchio file mi sono trovato per le mani le statistiche del Cane Parìa di Fallout 2. Non sono stato in grado di trovare dati sulle abilità vere e proprie, ma se vi interessa conoscere i suoi valori SPECIAL, date un occhio qui sotto:



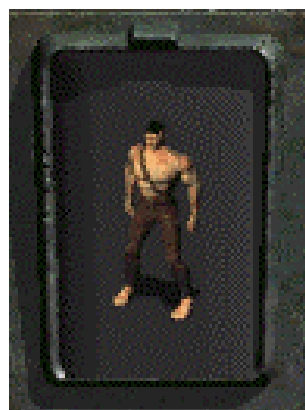
SVILUPPO DEI PERSONAGGI IN FALLOUT 2

Questo non dovrebbe sorprendere nessuno di quelli che hanno giocato a Fallout 2 con un party, ma così come il vostro personaggio aumenta di livello, lo stesso fanno i suoi compagni. Il ritmo di questo miglioramento varia, ma ogni personaggio ha un tot di "fasi" che raggiungono nel corso di gioco, solitamente basate sulla loro abilità di apprendimento.

Nel corso di questo capitolo, prenderemo in esame tre alleati:



GORIS



SULIK



LENNY

GORIS

Ideato da quel superuomo di John Deiley, che ha lavorato ad ogni gioco Interplay conosciuto dall'uomo, Goris è un alleato con sei possibili fasi. I suoi punti vita, resistenze e SPECIAL sono i seguenti:

Nota: non ho i dati precisi sulle loro abilità quando aumentano di livello, ma di solito ottengono dei bonus legati a delle abilità specifiche (Goris – Disarmato, Sulik – Corpo a Corpo, Lenny – Dottore). Se mi capiterà l'occasione di ricavare quei dati, li inserirò nei prossimi capitoli,

GORIS 1



GORIS 2



GORIS 3



GORIS 4



GORIS 5



GORIS 6



SULIK

Ideato dal lead designer di Fallout 2, Matt Norton, Sulik è un altro incredibile alleato da sei fasi. I suoi punti vita, resistenze e SPECIAL sono i seguenti:

SULIK 1



SULIK 2



SULIK 3



SULIK 4



SULIK 5



SULIK 6



LENNY

E come ultimo, per questo capitolo, abbiamo Lenny il ghoulish, ideato da Matt Norton. Lenny è un tipo piuttosto anziano, tanto che viene addirittura da Necropolis. Dato che è coooooosì vecchio, non ha molti margini di miglioramento, per cui è un alleato che può contare su solo tre fasi. I suoi punti vita, resistenze e SPECIAL sono i seguenti:

LENNY 1



LENNY 2



LENNY 3



LE ULTIME PAROLE: UN PICCOLO SEGRETO DI FALLOUT 2

Non sarà una rivelazione di portata tale da sconvolgere il mondo, ma se volete una cella a fusione gratis, andate alle stalle di New Reno e cercate un brahmin che muggisce in maniera diversa rispetto al resto della mandria ed esaminatelo. Se la descrizione lo definisce un brahmin “arrabbiato con uno stomaco espanso”, salvate il gioco e poi usate l’abilità Dottore sull’animale per cercare di estrarre quel che si trova nel suo stomaco. Avete tre possibilità prima che il brahmin si arrabbi davvero e vi attacchi. Se ci riuscite, otterrete una cella a fusione e un po’ di punti esperienza.

Nel prossimo capitolo: i segreti della Palla 8 Magica... per i personaggi con alta Fortuna, è molto più che un giocattolo.

Chris Avellone @ Black Isle