


Una nebbia fitta ricopre interamente l'isoletta nei pressi del Maine. Il nome del piccolo villaggio di pescatori si intravede appena sul cartellone scrostato, eroso dal sale marino e sciacquato via dalla pioggia: **Far Harbor**. **La terza espansione di Fallout 4 è un insieme di promesse da mantenere**: quelle narrative, che partono dall'ennesima investigazione firmata Nick Valentine e sembrano suggerire una storia adulta e squisitamente dickiana, e quelle legate alle possibilità del gameplay, passando per la generosa estensione dell'isola e le nuove aggiunte. Cercando di mettere una pezza a una certa ripetitività dell'immaginario urbano di Fallout, **Far Harbor definisce una nuova area geografica**, lontana dal Commonwealth, caratterizzandola con nuove fazioni, nuove personalità e un nemico (sovra) naturale spietato: la nebbia radioattiva.

UOMINI E MACCHINE

Ho apprezzato molto l'ultimo titolo di Bethesda, anche se le differenze con il terzo capitolo erano, a un primo sguardo, decisamente risicate. La sensazione arrivava non tanto dal gameplay, diretta evoluzione di un titolo ben rodato sotto quel punto di vista, quanto dall'ambientazione urbana che non si discostava troppo rispetto alla Washington D.C. devastata dell'avventura precedente. Per questo ho finito con l'apprezzare tantissimo **Far Harbor**, tanto l'espansione con tutti i suoi contenuti, quanto il posto che gli dà il nome: il piccolissimo villaggio di pescatori preso d'assedio da una nebbia spessa e velenosa, capace di nascondere orrori indicibili.

FAR HARBOR DEFINISCE
UNA NUOVA AREA
GEOGRAFICA, LONTANA
DAL COMMONWEALTH



L'espedito per l'attracco arriva in seguito a una richiesta semplice, ma potenzialmente interessante: la figlioletta dei coniugi Nakano si è data alla macchia dopo aver sospettato di

essere in realtà una sintetica. **Ha scoperto che sulla stessa isola su cui sorge Far Harbor esiste una comunità di androidi chiamata Arcadia**, dove i robot vengono aiutati ad accettare la propria natura. Sulle tracce della ragazza, il personaggio principale si imbatte in una lotta spietata tra tre diverse fazioni che abitano l'isola: da una parte i pescatori, minacciati dall'abbraccio della nebbia radioattiva, dall'altra i Figli dell'Atomo, devoti all'energia nucleare in tutte le sue forme compresa, ovviamente, la coltre bianca che si è impossessata di quasi tutto il territorio calpestabile. Al centro della lotta abbiamo i sintetici di Arcadia, governati da Dima, un robot dotato di un'intelligenza artificiale genuina, che ha un forte legame con Nick Valentine. È impossibile non prendere posizione all'interno della lotta di potere per l'isola: le fazioni sono ben delineate e, nonostante ricordino un po' lo scontro in atto nel Commonwealth per i diritti dei sintetici, le dimensioni contenute della storia e della regione permettono alla sceneggiatura di essere più ordinata e lineare. In tal senso la personalità di Dima, complessa e in grado di regalare profondità inedita a un personaggio già molto amato come Nick, è un valore aggiunto davvero notevole.



LA NEBBIA ASSASSINA

L'altra grande protagonista dell'add-on è la nebbia, in grado di cambiare un po' tutti gli equilibri del gioco. Se in **Fallout 4** era teoricamente possibile (e auspicabile) cercare di evitare l'avvelenamento radioattivo, saltando fuori da ogni situazione che facesse salire il contatore Geiger in dotazione al personaggio, questa volta mettere in conto una dose massiccia di contaminazione è praticamente d'obbligo. A meno di non aggirarsi per l'isola bardata dall'ingombrante armatura atomica, **si deve venire a patti con la natura velenosa della nebbia**, affrontandone le conseguenze: una massiccia dose di radiazioni da ingoiare e la capacità di nascondere tra le sue spire alcune delle creature più cattive e orribili del parco mostri di **Fallout 4**. Enormi rane mutate, lucertole antropomorfe e mantidi religiose alte due metri strisciano e riescono a mimetizzarsi con l'ambiente che caratterizza la zona, spezzando alla grande l'incantesimo monotono del Commonwealth con l'ambientazione palustre e inquietante di un horror d'autore.

Far Harbor è davvero in grado di mantenere le promesse. Con un'estensione notevole, una diversità marcata per quanto riguarda l'ambientazione e una lotta più che interessante tra le diverse fazioni, la terza espansione di **Fallout 4** addiziona tante suggestioni lovecraftiane a una formula altrimenti stantia. Aggirarsi per i boschi, con la bruma che sale dal terreno e il sole che cerca di infilarsi tra i rami alti e spogli, riporta inevitabilmente alla mente **S.T.A.L.K.E.R.**, ma anche i racconti del solitario di Providence. Interessanti inoltre le aggiunte all'armamentario a disposizione del personaggio, soprattutto per quanto riguarda la pistola spara arpioni, un'arma pesante in grado di "incollare" alle pareti gli avversari con impietosi spunzoni d'acciaio.



FAR HARBOR OFFRE UN'ALTERNATIVA ALLE ATMOSFERE SOFFOCANTI DELLA CITTÀ

L'espansione contiene materiale per circa una dozzina di ore, capaci di guizzi sorprendenti perfino dal punto di vista del gameplay, come nella sezione simil-puzzle, che strizza l'occhio a **Minecraft**, da affrontare a circa metà dell'avventura. Chi ama solo sparare potrebbe storcere il naso di fronte a un tentativo (anche un po' goffo a dir la verità) di modificare il sistema di gioco, ma io penso sia proprio questo il coraggio con cui Bethesda dovrebbe affrontare ogni nuovo contenuto. **Far Harbor è perfettamente in grado di offrire un'alternativa alle atmosfere soffocanti della città**, regalando una pregevole villeggiatura in un caratteristico paesello di pescatori della provincia americana. La nebbia, i mostri e i fanatici religiosi li offre la casa.

Far Harbor è il miglior contenuto aggiuntivo disponibile per Fallout 4, capace di reinventarne l'immaginario mescolando la base sci-fi con contaminazioni horror. Il materiale aggiunto è tantissimo e la nuova area esplorabile è interessante e viva, grazie allo scontro tra le fazioni che si incontreranno durante le dodici ore necessarie a portare a compimento l'avventura.

