

Andromeda, doppia identità in lotta per la Galassia

MASS EFFECT IV EPISODIO » IL GIOCATORE ASSUME IL CONTROLLO DI UNO DEI DUE PERSONAGGI, SCOTT O SARA RYDER. DOPO UN VIAGGIO DI 600 ANNI

FRANCESCO MAZZETTA

■ ■ «Mass Effect: Andromeda», il quarto episodio ufficiale del videogioco di ruolo fantascientifico di BioWare, pubblicato alla fine di marzo, è contemporaneamente un nuovo inizio ed un ritorno.

Un nuovo inizio perché la trama si stacca decisamente dalla «vecchia» trilogia che ci vedeva nei panni del Comandante Shepard nella lotta delle razze della Galassia contro i Razziatori impegnati ad azzerare periodicamente la civilizzazione della stessa per poterla ogni volta far ripartire da zero. In *Andromeda*, decenni dopo gli avvenimenti narrati nella trilogia, viene progettata l'Iniziativa, ovvero la colonizzazione da parte di tutte le razze civilizzate della Via Lattea di una nuova galassia: Andromeda, appunto. Le tappe della colonizzazione sono lo stabilire un hub di navigazione analogo alla Cittadella, il Nexus, che possa coordinare la colonizzazione dei pianeti abitabili da parte delle Arche di ciascuna delle razze. Dopo però 600 anni di viaggio in animazione sospesa l'Arca umana si scontra col «Flagello», una singolarità spaziale non osservata prima della partenza, che compromette la navigazione e destabilizza gravemente i pianeti sul suo percorso.

INDIGENI

Inoltre l'Arca umana si scontra fin da subito con una razza indigena ostile, i Kett, che esattamente come i nuovi arrivati cercano di attivare una antica tecnologia - Relictum - che permette di «curare» i pianeti dagli effetti del Flagello. Nel gioco impersoneremo Scott o Sa-

ra Ryder (il gemello non selezionato resterà per buona parte del gioco in stasi) che vede morire il padre - il «pionier» (in italiano reso con «pioniere») - subito dopo essere riuscito a riattivare con l'aiuto della Intelligenza Artificiale SAM («illegalmente» trasportata sull'Arca, e ancor più illegalmente «accoppiata» al sistema nervoso del gemello che avremo scelto di controllare per dotarlo di capacità avanzate di analisi dei dati) un Relictum. L'inesperto, giovane Ryder che impersoneremo avrà l'inatteso onere di succedere al padre non solo nel ruolo di pioniere (il che causerà pure invidie e malumori da parte di chi si sente scavalcato sulla linea gerarchica) ma anche di catalizzatore di una situazione esplosiva sul Nexus, gravemente danneggiato dal Flagello e vittima di una rivolta che lo ha visto abbandonato dai tecnici - principalmente Krogan - in forte disaccordo sulle scelte operate dall'amministrazione a fronte della situazione completamente imprevedibile. Il capo della rivolta è però un'umana, Sloane Kelly, già responsabile della sicurezza e perennemente in disaccordo con Jarun Tann, un salarian inaspettatamente posto dalla scomparsa direttrice dell'Iniziativa a capo del Nexus, apparentemente scavalcando figure più competenti.

Dopo la rivolta ritroveremo Kelly, già avanti nel gioco, ad amministrare con metodi mafiosi la città/porto principale del pianeta Kandara, ma potremo leggere del disastroso arrivo del Nexus nella galassia Andromeda, sul romanzo appena pubblicato da Multiplayer Edizioni Nexus *Uprising* di Jason M. Hough e K.C. Alexan-

der. Nel romanzo, che si incastra bene nel gioco a mostrarne gli avvenimenti immediatamente precedenti, si chiariscono le motivazioni dei personaggi come Tann e Kelly con cui ci troveremo ad interagire nel gioco dovendo anche decidere come e chi supportare per il bene dell'Iniziativa. Se pertanto non si tratta di lettura indispensabile al gameplay, è quantomeno utile al quadro generale che ci troveremo di fronte e alle decisioni che come Scott o come Sara dovremo prendere di fronte alle varie fazioni in lotta.

Oltre alle divisioni tra i colonizzatori che riprodurranno pedissequamente quelle già presenti nella galassia d'origine, troveremo inoltre schierati - non sempre in maniera chiara - le specie native di Andromeda: oltre ai già citati e ostili Kett (che si evolvono, un po' come i Borg in *Star Trek*, adattando e inglobando altre specie per acquisirne abilità) e ai costrutti Relictum difesi da robot, incontreremo gli Angara, specie indigena di Andromeda, spezzata e divisa dai Kett. Nostro compito non solo quello di aiutare contro i Kett la Resistenza Angara, ma anche gestire - sterminandoli o cercando di portarli dalla nostra parte - i Roekaar, fazione intransigentemente anti-aliena, sia nei confronti dei Kett, sia in quelli dell'Iniziativa (e non si può far a meno di pensare all'apologo del boss in *Fast & Furious 5* dove spiega che in Brasile si parla portoghese perché i portoghesi, a differenza dei coloni spagnoli massacrati dagli indigeni, erano arrivati portando doni e beni di cui gli indigeni erano privi). In più dovremo risolvere tutta una serie di problemi che vanno dal ca-

talogare i nuovi minerali all'identificare i cadaveri al ritrovare le Arche disperse delle altre specie.

ESPLORAZIONI

Ma tutte queste novità nella trama si rispecchiano in un ritorno ad un gameplay che ricorda quello del secondo episodio: focus sull'esplorazione, grazie anche al ritorno di un mezzo ATV non armato ma potenziabile con upgrade per esplorare i pianeti che scopriremo; sulle missioni - secondarie solo per definizione - assegnateci dai compagni di squadra che ci permetteranno di conquistarci la loro fiducia e così sbloccare capacità avanzate di combattimento; sulla raccolta di materiali, sia tramite lo scanner montato sulla nostra astronave - la Tempest -, sia mediante la raccolta manuale o il posizionamento di sonde minerarie durante l'esplorazione dei pianeti. Il tutto sempre focalizzato alla storia dell'Iniziativa - l'esplorazione e colonizzazione di una nuova galassia - vista attraverso gli occhi di un o una giovane apparentemente impreparata al compito colossale che gli si para di fronte - e l'incontro con civiltà aliene, ma non poi così diverse da quelle già conosciute da essere del tutto incomprensibili. Non un caso che una delle difficoltà disponibili per il giocatore sia «Narrazione» che implica una difficoltà nulla degli scontri per permettere a chiunque di prestare attenzione esclusivamente al dipanarsi della storia. Che si presenta come una sorta di *Star Trek* maggiormente «action» e «shooter» per assecondare il medium videoludico. Ma i riferimenti alla fantascienza, sia letteraria, sia cine-

matografica, sia televisiva, non sono mai mancati nella saga di *Mass Effect* e sono anche stati oggetto di un interessante testo di Francesco Toniolo,

Effetto di massa: fantascienza e robot in Mass Effect, già pubblicato nel 2014 da TraRari TIPI e in procinto di ripubblicazione - rivisto e aggiornato - come titolo d'esordio della nuo-

va collana **Unicopli** dedicata alla Game Culture. Perché nonostante le critiche abbastanza stucchevoli a grafica e animazione dei personaggi, *Mass*

Effect riconferma con *Andromeda* che il medium videoludico è in grado di riprendere i canoni della fiction e di riproporli in modo originale e coinvolgente rimettendolo in gioco anche per i media tradizionali.



Questa nuova avventura riconferma che il medium videoludico è in grado di riprendere i canoni della fiction e di riproporli in modo originale

