Before Andromeda: la prima trilogia di Mass Effect

Mass Effect è una delle opere videludiche più importanti degli ultimi anni, una trilogia considerata da molti epica e visionaria, che ha sperimentato, introdotto un mondo di gioco vasto e ricco di storie, e offerto al giocatore – per la prima volta dopo i *Torment* – una grande libertà di scelta per determinare il corso di eventi raccontati con taglio cinematografico.

Il **primo episodio** è del 2007, inizialmente esclusiva per Xbox 360, in seguito venne trasposto anche per pc e Playstation, e rappresentò l'inizio di un grande racconto fantascientifico che ruota per intero attorno alle vicende del **comandante Shepard** e di un gruppo di comprimari, molti dei quali appartenenti a razze aliene, impegnati nella battaglia contro potenti esseri misteriosi chiamati **Razziatori**. Costoro appaiono misteriosi e temibili, complice una composizione per metà organica e per metà sintetica, immensi e inarrestabili nel loro certosino compito di distruzione. Si scoprirà poco per volta la loro reale natura e come essi vengano "attivati" in particolari condizioni storiche che potrebbero minare col tempo l'ecosistema su cui si regge l'equilibrio dell'Universo. Una volta richiamate, queste creature distruggono ed eliminano ogni forma di vita per ristabilire l'ordine e dare origine a un nuovo ciclo esistenziale.
Il primo episodio, servì subito a individuare e definire lo stile e il mondo dell'intera trilogia. Il personaggio principale è l'unico controllato direttamente dall'utente accompagnato nelle missioni da due compagni a cui è possibile dare regole d'ingaggio in battaglia o comandi sommari.
Mass Effect mischia generi differenti che spaziano dallo **sparatutto in terza persona** al **gioco di ruolo** di stampo occidentale, il tutto condito con tantissimi dialoghi disponibili tra il protagonista e i vari personaggi.
I dialoghi rivestivano un ruolo fondamentale poiché permettevano di creare un mondo di gioco verosimile e secondo i dettami del giocatore, di stringere alleanze, sbloccare *sidequest*, iniziare delle relazioni sentimentali, ma anche a capire meglio l'universo in cui si svolgevano i fatti, comprese le

culture e i dissidi fra le varie razze.
Tutto ciò spinge i videogiocatori più curiosi a rigiocare l'avventura e a interagire con ogni creatura senziente che incrocia lungo il suo percorso, oltre che a esplorare. A sublimare il tutto ci sono in questo senso le fasi di ricerca a bordo dell'astronave **Normandy**, con la quale muoversi nello spazio da un pianeta all'altro, e quelle a bordo del **Mako**, veicolo di terra utile per esplorare alcune locazioni alla ricerca di minerali ed artefatti.
Oltre all'equipaggiamento, risultava essenziale anche la scelta oculata dei **due membri** che formavano la squadra del comandante, visto che alcuni di loro potevano reagire a luoghi, fatti e persone conosciute in maniera differente, apportando variazioni alla trama principale e in determinati frangenti perfino all'approccio stesso alla missione e agli scontri. Tecnicamente *Mass Effect* era un piccolo gioiello sotto diversi punti di vista, con scorci e scenari di un futuro ormai radicato nell'immaginario fantascientifico di milioni di appassionati.

Al primo *Mass Effect* seguì, visto anche un buon risultato di vendite, il **secondo episodio della saga**, la cui storia riparte esattamente da dove era finito il primo capitolo. Senza entrare troppo nei dettagli per evitare spoiler, diciamo solo che dopo un evento che segna in maniera radicale la vita del protagonista, si dovrà, con un nuovo equipaggio e su un'astronave "diversa", tornare in giro per lo spazio e sulla **Cittadella** per scongiurare la catastrofe già annunciata nel primo gioco.
Il titolo migliora quegli intrecci tematici visti nel predecessore, donando nell'insieme una profondità superiore all'esperienza di gioco. Le scelte a disposizione del giocatore, sono infatti ancora più incisive e hanno conseguenze tali che difficilmente due partite porteranno al medesimo finale. La base del gioco rimane inalterata, con cambiamenti nel **gameplay** e alla gestione ad esempio dell'inventario, che scompare, e dell'equipaggiamento. Abbandonata poi l'esplorazione dei mondi a bordo del Mako, in questo sequel minerali e oggetti rari vanno recuperati eseguendo la scansione dei pianeti direttamente dall'astronave.
Viene introdotta una **mappa interstellare** in cui muovere la rappresentazione in miniatura dell'astronave, con tanto di consumo di carburante e di sonde utili per estrarre i metalli. Occasionalmente questo procedimento può portare gli utenti a ricevere informazioni, comunicazioni radio o richieste di soccorso dagli stessi corpi celesti che sta visionando, e ciò, da vita ad alcune delle missioni secondarie. Viene migliorata la **differenziazione tra le classi** e l'incisività dei poteri, cosa che obbliga a una scelta parecchio più oculata su cosa sviluppare e, soprattutto, dei compagni da portare nelle diverse missioni. Le quest sono decisamente più variegate rispetto al primo *Mass Effect*, e presentano una maggiore fluidità nell'azione.

L'**ultimo capitolo** della saga riprende direttamente la trama con la possibilità, come nel precedente, di importare i salvataggi così da vedere la storia continuare anche in base alle scelte dei 2 giochi precedenti come se si trattasse di un unico grande gioco.
Il **comandante Shepard** è di fronte al **Consiglio terrestre** dov'è stato chiamato per fornire spiegazioni riguardo ai **Razziatori**, pochi minuti prima che il nemico scagli un terribile attacco al nostro pianeta. In questo capitolo, **BioWare** cambia nuovamente le carte in tavola e rende l'ultimo episodio una sorta di ibrido tra i primi due. Oltre al ritorno dei personaggi storici della saga all'interno del party, come per esempio **Liara**, **Garrus** e altri ancora, nel gioco si registrano anche l'immancabile presenza della **Normandy** e della **Cittadella**. La prima è come sempre indispensabile nel condurre i giocatori negli spostamenti nello spazio per portare avanti la storia, visitare nuovi e vecchi mondi, sbloccare o completare delle *sidequest* e raccogliere un vero e proprio esercito da contrapporre all'invasore, oltre ai pezzi indispensabili per costruire il **Crucibolo**, una potentissima e antica arma, *leitmotiv* dell'intero gioco. Le novità riguardano l'inventario che acquista importanza dato il peso degli armamenti che possono inficiare i tempi di ricarica dei poteri e, sul versante GDR, i poteri biotici resi ancora più determinanti nel contesto delle battaglie, specie quelli difensivi. Invariate le classi disponibili all'inizio del gioco, compresa quella ibrida di sentinella, il soldato puro o l'ingegnere. Per il resto ***Mass Effect 3*** si comporta, a livello di giocabilità, in maniera non dissimile dal predecessore.
Tutto quanto fin qui descritto, unito alla discreta intelligenza artificiale dei nemici che appare perlomeno più logica che nel passato, e alla migliore diversificazione in termini di abilità e armamenti, riesce a rendere abbastanza variegati gli scontri. *Mass Effect 3* aveva a suo tempo segnato il passaggio al motore grafico Unreal Engine 3 capace di un impatto emotivo ottimo. Non da meno si rivelano le musiche composte per la maggior parte da **Sascha Dikiciyan**, e ancora una volta l'ottimo doppiaggio in italiano, che sfoggiava un'ottima qualità.

I tre giochi nella loro interezza sono stati indubbiamente, complice la trama piena di riferimenti ad **Asimov** e **Kubrick**, un comparto tecnico ottimo, dialoghi e filmati altamente cinematografici, una delle trilogie più interessanti degli ultimi anni, che ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo. Forse è per questo quindi che l'arrivo di ***Andromeda*** è stato così tanto atteso da tutti quelli che desiderano rivivere i momenti di pathos e di grande azione che Shepard ha regalato ai suoi utenti più affezionati fra il 2007 e il 2012.