

Assassin's Creed Origins

Dopo una pausa di due anni, **Ubisoft** ritorna col suo prodotto di punta, questa volta proponendo le origini dell'intera saga vissute attraverso gli occhi di **Bayek** di Siwa, medjay dell'antico Egitto del periodo tolemaico, per risalire alla nascita della Setta degli Assassini (chiamati Occulti in questo gioco).

La serie targata Ubisoft ha registrato negli anni degli alti e bassi, toccando l'apice con il secondo capitolo (del quale sono stati realizzati due sequel), per poi scendere in basso con il terzo (a parere di chi scrive deludente dal punto di vista della trama), e successivamente riprendersi con il quarto **Black Flag** (forte di una bella storia incentrata sui pirati e di un gameplay divertente), al quale però sono susseguiti un paio di titoli deludenti: **Unity**, azzoppato dagli eccessivi bug in fase di lancio e da un gameplay non all'altezza delle aspettative, e **Syndicate**, che non apportava sostanziali migliorie al gioco precedente.

Assassin's revenge

La storia di questo capitolo è tra le più interessanti dell'intera saga, almeno per quanto riguarda la parte giocata nell'antico Egitto: per chi non lo sapesse, la serie di **Assassin's Creed** si è sempre distinta per una parte "moderna", nella quale si controlla un personaggio (**Desmond Miles** nei primi tre capitoli) atto a utilizzare l'**Animus** (macchinario che permette di rivivere in prima persona i ricordi di vite passate) che a sua volta impersonerà un membro della **Confraternita degli Assassini** nella parte ambientata nel passato e che dovrà trovare degli oggetti potentissimi chiamati **Frutti dell'Eden**.

Nei primi due capitoli questo dualismo si è rivelato a suo modo interessante, ma dopo il terzo (che pone fine della storia di Desmond) la modernità avrà un ruolo sempre più marginale e confusionario (forse per mancanza di idee).

Assassin's Creed Origins non è tanto diverso da questo punto di vista: si impersonerà Bayek per la stragrande maggioranza del tempo, mentre la sua controparte moderna avrà un ruolo di pochi minuti che si svolgerà in una zona ristretta.

Sin dall'inizio del gioco, il nostro eroe sarà spinto da un desiderio di vendetta a causa dell'uccisione del figlio per mano di alcuni uomini mascherati appartenenti a una setta chiamata "**Ordine degli Antichi**".

Assieme alla moglie **Aya** (anche lei abile combattente), Bayek viaggerà attraverso l'intero Egitto per smascherare gli assassini del figlio e quindi ucciderli. Il rapporto tra Bayek e Aya è ben caratterizzato e credibile, attraverso momenti tragici e toccanti empatizzeremo per loro e assisteremo alle cause che li hanno spinti a creare l'Ordine degli Assassini.

Assassin's beauty

Il **comparto tecnico** del gioco è ottimo sotto quasi tutti i punti di vista: le ambientazioni sono

realizzate con una cura maniacale, si evince una notevole attenzione per i dettagli sia sul piano storico che paesaggistico. La mappa di gioco è immensa e non si notano rallentamenti, nemmeno quando prendiamo il controllo dell'**aquila** di Bayek (novità di questo episodio), e soprattutto finalmente è interamente esplorabile sin dall'inizio, senza quei fastidiosi muri che causavano la desincronizzazione nei giochi precedenti.

La **modellazione poligonale** dei personaggi principali risulta eccellente, a differenza dei PNG secondari che lascia invece un po' a desiderare, con modelli anonimi e troppo simili tra loro, ma possiamo chiudere un occhio considerando la vastità di un mondo così aperto e realizzato così bene. Persino l'acqua è finalmente realizzata bene, un dettaglio da cui si nota una grande cura sul piano tecnico, portandoci a ritenerla la migliore per realizzazione fra i giochi sandbox usciti di recente.

Stesso discorso si può fare per la **colonna sonora** composta da **Sarah Schachner**, la quale ha già lavorato ad alcuni episodi precedenti della saga: le musiche sono bellissime e fondono perfettamente strumenti classici a effetti synth, e sono utilizzate sapientemente in relazione ai momenti di gioco, rendendole appropriate al contesto e creando un'armonia fra immagine e sonoro che valorizza la messa in scena.

Il **doppiaggio** in lingua inglese è ottimo, mentre se si decide di scaricare la lingua italiana (in questo episodio tutte le lingue a parte l'inglese necessitano un download separato) si può assistere a cambi di tonalità che risultano non di rado comici, chiaro indice del fatto che i doppiatori non avessero idea delle scene del gioco a cui stavano lavorando. In ogni caso sono disponibili i sottotitoli in italiano, che noi vi consigliamo insieme al doppiaggio in inglese.

Assassin's skills

Una delle grandi novità di questo episodio è quella dell'inserimento di **elementi RPG** nel sistema di gioco di *Assassin's Creed*: adesso sarà possibile accumulare esperienza e salire di livello, personalizzare il personaggio tramite l'**albero delle abilità**, il potenziale di danno inflitto aumenterà sia con il livello del PG, sia con le abilità che andremo sbloccando, sia con vari potenziamenti che potremo fabbricare raccogliendo determinati materiali, e lo stesso discorso vale in termini di difesa e via dicendo.

Il sistema di combattimento è stato rivisto: adesso risulta molto più simile a quello di **Dark Souls**, con il **tasto dorsale sinistro** dedicato alla **parata con lo scudo** (con il giusto tempismo, premendo un tasto mentre ci stanno attaccando potremo sbilanciare l'avversario, rendendolo vulnerabile per breve tempo) e il **tasto dorsale destro all'attacco leggero**, mentre con il **grilletto sinistro** potremo prendere la mira con l'arco e **scoccare** con il **grilletto destro**, tasto che serve anche per sferrare l'**attacco potente** con le armi da mischia. Si nota un certo miglioramento sul piano del *combat system* dei passati capitoli, i quali risultavano monotoni e poco divertenti, ma c'è ancora un ampio margine di miglioramento, in quanto l'IA dei nemici è molto facile da aggirare: con un po' di pratica potremo far fuori qualsiasi nemico, a patto che sia di livello simile al nostro, mentre con i nemici di qualche livello in più non avremo speranza, rendendo l'accumulo di esperienza necessario al completamento del gioco.

Ci sono miglioramenti anche per quanto riguarda l'aspetto **parkour**: tutto risulta più semplice, è necessario premere soltanto un tasto per arrampicarsi, è presente un solo tipo di corsa, e il personaggio farà la maggior parte delle volte quello che vorremo noi (le cadute accidentali dei capitoli passati sono soltanto un brutto ricordo).

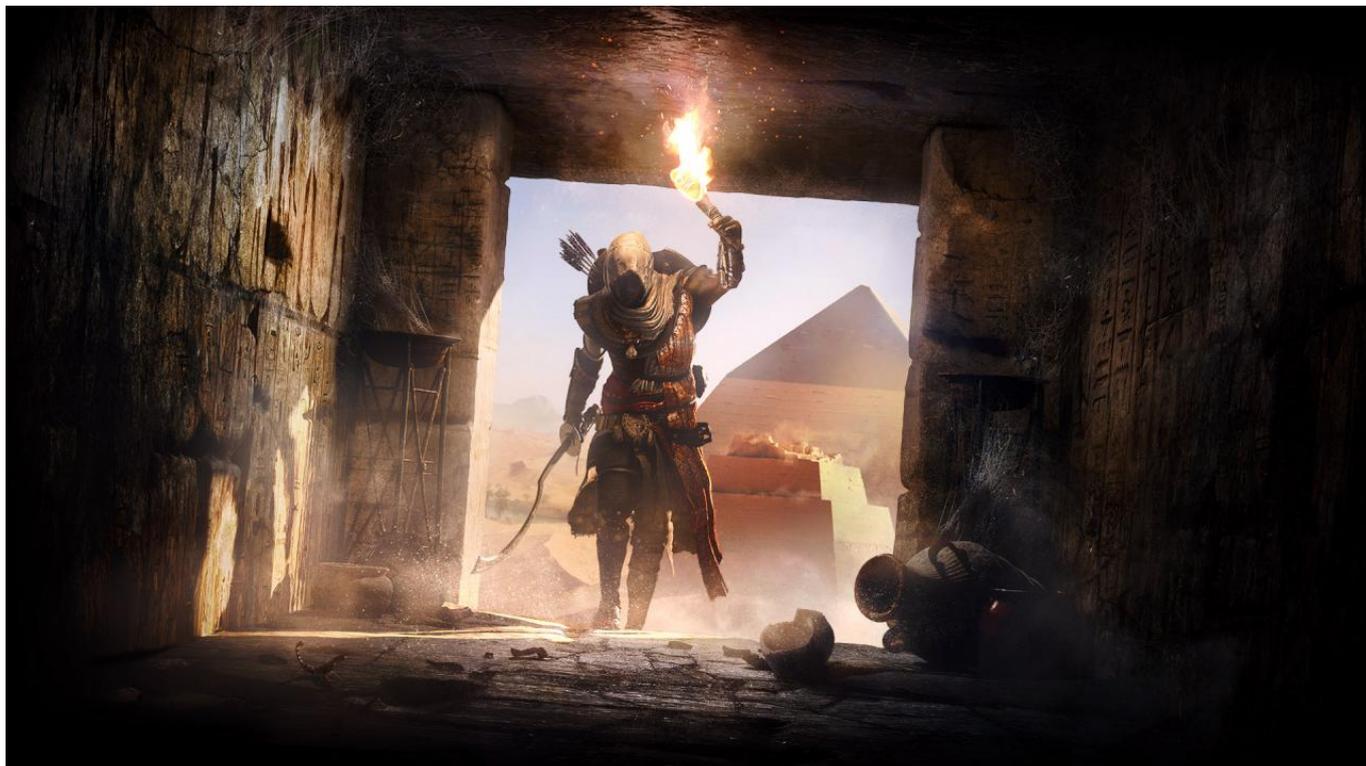
Fra tutti questi aspetti positivi, una **nota negativa** riguarda le animazioni del protagonista, in gran parte riciclate rispetto ai giochi precedenti.



Assassin's greed

In un'epoca in cui impazzano le **microtransazioni**, *Assassin's Creed Origins* non si sottrae alla tendenza: i giocatori potranno acquistare sia oggetti di gioco puramente estetici, sia armi potentissime, sia materiali per il crafting, sia esperienza e punti necessari a sviluppare le abilità, facilitando enormemente il completamento del gioco, mentre chi sceglierà di non pagare (e quindi di giocare il titolo nella sua interezza) dovrà completare le missioni secondarie per acquisire l'esperienza necessaria.

Anche se il gioco non necessita di **loot box** per essere portato a termine, pensiamo ancora che una simile pratica possa in qualche modo rovinare l'esperienza di gioco nelle recenti opere videoludiche, portando alcuni utenti a ottenere vantaggi con un semplice esborso di denaro, che permette di livellarsi a chi invece voglia fare la "fatica" di acquisire esperienza sul campo di gioco, che è poi quel che distingue un vero gamer.



Conclusioni

Ubisoft è riuscita nell'intento di dare nuova vita alla serie con questo capitolo, che offre una grafica eccezionale, sia su console che su PC, un gameplay rinnovato e certamente migliore rispetto ai capitoli precedenti, una mappa di gioco immensa, tantissime missioni (alcune delle quali un po' ripetitive, a dirla tutta), una trama convincente e un'ottima colonna sonora.

Se non teniamo conto delle ormai ineluttabili microtransazioni, avremo un gioco che offre tantissime ore di divertimento e che si colloca di certo tra i migliori episodi della serie.

[Guillemot pessimista su Vivendi](#)

Nell'ultimo periodo si è parlato tanto dell'acquisizione di **Ubisoft** da parte di **Vivendi**, società francese attiva nel campo dei media e delle comunicazioni. Molti sembrano felici di questo passaggio multi milionario tranne **Yves Guillemot**, CEO della software house interessata. È un periodo molto intenso per Ubisoft, vista l'uscita di **Mario+Rabbits** per **Nintendo Switch** e l'imminente rilascio di **Assassin's Creed Origins**, che potrebbe segnare, nel bene o nel male, il futuro di questo franchise. Ed è proprio in questo periodo che le perplessità di Guillemot si fanno più aspre: secondo il suo pensiero acquisire una software house imponente come Ubisoft non porterà benefici a nessuno dei due. I tempi, la gestione, i ripensamenti, sono pratiche completamente diverse da comuni aziende e se Vivendi non sarà in grado di capirlo potrebbero esserci grossi problemi.

Il CEO di Ubisoft fa notare come, da quando Vivendi non possiede più quote di **Activision**, il valore delle azioni della società statunitense si è quadruplicato, portando un netto miglioramento in tutti i settori dello sviluppo di un videogioco.

È un tema prettamente economico ma possiamo immaginare che qualunque sarà l'esito finale di questa acquisizione le conseguenze non saranno limitate al solo mercato videoludico.

Assassin's Creed: Origins: nuovi particolari

La famosa rivista di settore, **Gameinformer**, ha svelato importanti particolari sul nuovo capitolo di *Assassin's Creed*, che, come si vociferava, si chiamerà **Assassin's Creed: Origins**.

Pare confermata l'ambientazione **Egizia**, il **gameplay** riprenderà alcune meccaniche di famosi **RPG**, come *The Elder Scrolls* o *Skyrim*, e usufruirà di una nuova intelligenza artificiale e di un rinnovato combat-system, simile a quello visto in *The Witcher 3*, che rivoluzionerà l'intero mondo di gioco.

Il protagonista si chiamerà **Bayek**, un prigioniero dalle dubbie origini, e durante il suo viaggio si muoverà a cavallo, nuotando o tramite imbarcazioni; molto probabilmente non saranno presenti battaglie navali. Ci sarà una rivisitazione dell'"**Eagle Eye**", comando che darà la possibilità di controllare un'aquila, utile in questo caso non per visualizzare i nemici, ma per scoprire parti della mappa oscurate e vari oggetti nascosti.

Gli **NPC** saranno influenzati dal ciclo solare, di giorno mangeranno e lavoreranno, mentre la notte riposeranno. Saranno presenti grandi città come **Alessandria d'Egitto** o **Menfi**.

Su reddit si discute già riguardo la data storica in cui sarà ambientato il gioco, che dovrebbe collocarsi durante il regno di **Cleopatra**, nel periodo tolemaico (60 a.C - 30 a.C).



Gameinformer ha, inoltre, fornito le varie edizioni con cui Ubisoft presenterà il titolo: la versione **Standard**, la **Deluxe Pack** e la **Gold Edition**, quest'ultimo contenente il Deluxe Pack e il Season Pass. La **Gold Steelbook Edition** comprenderà invece la **Deluxe Pack**, il **Season Pass** e in aggiunta lo **Steelbook**. Chi effettuerà il pre-order del gioco avrà l'accesso alla missione esclusiva **The Secrets of the First Pyramids**.

La data del rilascio dovrebbe essere il **27 ottobre 2017**, ma aspettiamo delle notizie più sicure dalla conferenza Ubisoft che si terrà all'**E3** il lunedì 12 giugno alle 22:00 (ora italiana).

Seguite le varie conferenze dell'E3 con noi, in live sui nostri canali [Twitch](#) e [Youtube](#).