

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.

[Nuovi trailer di Attack on Titan 2 per Switch e PS Vita](#)

La **Koei Tecmo** ha rilasciato due nuovi trailer per **Attack on Titan 2**, che arriverà su **Playstation 4, Xbox One, Switch e PC**, disponibile dal 20 marzo in Europa e Stati Uniti e, dal 15 marzo in Giappone, anche per **PS Vita**.

I trailer ci regalano un'anteprima del gioco sulle console meno performanti, ovvero **Nintendo Switch e PS Vita**. Il gioco sembra girare bene su entrambe le console, sebbene con un calo della qualità grafica.

Attack on Titan 2 prenderà spunto dalla seconda serie dell'anime e inoltre avrà 30 personaggi diversi con cui poter giocare. Gli ultimi personaggi rivelati sono **Oruo Bozad, Petra Rall, Gunther Schultz, Eld Gin e Moblit**; Nonostante non siano personaggi particolarmente celebri, il gioco darà loro l'opportunità di mettersi in mostra e chissà, magari rubare la scena ai più celebri **Erin e Mikasa**.

[Capcom svela una nuova area di Monster Hunter World](#)

A pochissimi giorni dal rilascio della open beta per PS4 (disponibile a partire dal 19 gennaio), **Capcom** ha pubblicato su Youtube un nuovo video gameplay dell'attesissimo nuovo capitolo della saga. L'intera clip è incentrata su **Rotten Vale**, un'area di gioco inedita che ha la particolarità di essere piena di carcasse e ossa di mostri, il che crea un ecosistema davvero unico; il tutto accompagnato dalla prorompente voce di **Brian Ayers**, brand manager europeo, e giocato su PS4 dal game director in persona, **Yuya Tokuda**. Ma i protagonisti indiscussi sono, ovviamente, i mostri: sono presenti infatti i predatori Rodabaan e Odogaron che, oltre a scontrarsi contro il giocatore, che a sua volta mostrerà varie strategie di attacco, combatteranno anche fra loro.

Qui il gameplay:

Monster Hunter World verrà rilasciato sulla console Sony e su Xbox One il 26 di gennaio, seguito dalla versione per **PC** che arriverà questo autunno. Pronti ad affrontare nuove sfide?

[Cyberpunk 2077: Possibile trailer all'E3 2018](#)

Secondo **GRY-Online**, sito polacco da sempre affiliato a **CD Projekt**, il trailer di **Cyberpunk 2077** potrebbe essere mostrato al prossimo **E3 di Los Angeles** a metà giugno. Inoltre, durante l'evento, **Cyberpunk 2077** potrebbe essere presente in forma giocabile, ma solo a porte chiuse e per alcuni membri selezionati della stampa internazionale.

Intanto, quando ormai il profilo **Twitter** di **CD Projekt RED** sembrava tutt'altro che attivo, ecco la comparsa dal nulla un **tweet** contenente soltanto la parola "**Beep**". Che sia un modo per far arrivare l'*hype* alle stelle? Nuovi **rumor** infatti, sembrano indicare la presenza di una demo già inviata negli studi di Sony, con una campagna marketing in pianificazione.

[Ubisoft svela qualche dettaglio su Far Cry 5](#)

Mentre si aspetta con ansia l'uscita di **Far Cry 5**, per il mese di marzo, Ubisoft ha iniziato a divulgare maggiori informazioni sullo sparatutto in prima persona. Oggi, è stato rilasciato un nuovo video che mostra buona parte del nuovo gameplay e anche alcuni elementi riferiti a **co-op e personaggi**. Il video presenta il direttore creativo di **Far Cry 5** **Dan Hay** e il produttore associato **Philippe Fournier** fornendo nuovi dettagli. Hay ha parlato del numero di personaggi che saranno

presenti in *Far Cry 5*: i giochi precedenti della serie tendevano ad averne tra i 18 e i 20 distribuiti in tutto il mondo di gioco, mentre *Far Cry 5* ne vanta attualmente più di 65. Questi personaggi sono unici e porteranno a missioni e scopi specifici. Questo porta Fournier a discutere di come la co-op funzionerà in *Far Cry 5*, per la maggior parte simile a *Far Cry 4*. Fournier ha parlato in modo specifico della soddisfazione che si prova quando un giocatore pilota un elicottero mentre un altro scende in vista di un combattimento o si muove via terra. Ci sono altri aspetti toccati in questo video, che spaziano dalla “vita sessuale” e altri frammenti di gameplay con un lanciafiamme. ***Far Cry 5*** uscirà su PS4, Xbox One e PC il **27 marzo 2018**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGVl1Zc21XNjNpSkElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhhJTlWYXsb3dmdWxsc2NyZWVvJTlNFJTNDJlGaWZyYW1lJTlNF

[Accuse a Quantic Dream, la risposta della società](#)

Come riportato dalle testate francesi [Le Monde](#), [Mediapart](#), e [Canard PC](#) **David Cage** e **Guillaume de Fondaumière**, rispettivamente CEO e CFO di **Quantic Dream** stanno affrontando una moltitudine di accuse riguardanti un ambiente di lavoro tossico e maltrattamenti ai dipendenti con comportamenti razzisti e omofobi, e con fotomontaggi denigratori.

Le Monde ha intervistato 15 ex dipendenti di Quantic Dream riguardo la loro esperienza con la compagnia, i quali parlando di **David Cage** hanno lodato la sua “work ethic” mentre hanno disprezzato la sua gestione.

Lo scorso Febbraio un IT manager della compagnia ha ricevuto un archivio di 600 fotomontaggi che raffiguravano le facce dei dipendenti incollate su immagini sessiste o omofobe.

Due impiegati hanno anche raccontato a Le Monde che **Cage** ha accusato un dipendente tunisino riguardo un furto, chiedendogli se i ladri fossero stati suoi parenti.

Cage ha risposto alla testata francese che lo accusano erroneamente di omofobia in quanto lui ha lavorato con **Ellen Page**, la quale combatte per i diritti LGBT. Per quanto riguarda le accuse di razzismo risponde di aver lavorato anche con **Jesse Williams**, il quale lotta per i diritti civili in U.S.A.: in parole povere, consiglia di giudicarlo in base al suo lavoro.

Anche **de Fondaumière** viene accusato dai dipendenti di averli molestati fisicamente durante i party aziendali, con pesanti avances sessuali.

I due accusati hanno negato ogni fondamento di quanto raccontato dai dipendenti mediante un post su twitter che potete leggere in basso.

pic.twitter.com/cethfjiU0q

— Quantic Dream (@Quantic_Dream) [January 14, 2018](#)

Hideki Kamiya spera in un cambiamento totale per Devil May Cry 5

Oggi **Hideki Kamiya**, director del primo *Devil May Cry*, si è affidato a **Twitter** per esprimere la sua opinione sul tanto chiacchierato nuovo capitolo della saga. Mentre Kamiya specificava che quel che aveva scritto era solo un'idea (nemmeno tanto gradita), ha spiegato che ci potrebbero essere delle modifiche nella direzione artistica del gioco, prendendo spunto da quanto avvenuto ai cambiamenti effettuati su *God of War* di **Santa Monica**.

I'm just throwing some ideas out there, but I think it's about time DMC got a game design revision. Looking at current global trends and the amazing graphics in recent Capcom games, the next DMC game could do with a full model change, like the new God of War.(1/2)

— 無職 神谷英樹 Unemployed Hideki Kamiya (@HidekiKamiya_X) [January 12, 2018](#)

Ha continuato dicendo che invece di creare un altro *hack'n'slash* in stile anime, questa volta **Capcom** potrebbe creare un gioco d'azione **realistico** e **cinematografico**.

Instead of being an anime-style hack 'n' slash, maybe Capcom will turn DMC5 into a realistic, cinematic action game...?(2/2)

— 無職 神谷英樹 Unemployed Hideki Kamiya (@HidekiKamiya_X) [January 12, 2018](#)

Injustice 2 - Chi Aiuta un Eroe?

Siamo in pieno periodo *Justice League*, l'ultima fatica del DC Cinematic Universe in cui, per la prima volta, abbiamo potuto osservare le dinamiche di un gruppo disomogeneo ma, che per portare la pace, collabora al fine di salvaguardarla (circa). Ma non si vive di solo cinema: fortunatamente sono molti i videogame che, traendo ispirazione dalle stesse fonti, sono riusciti a creare storie efficaci e in grado di approfondire le personalità di uno o dell'altro eroe. Basti citare la serie *Arkham* dedicata al **Cavaliere Oscuro** firmata Rocksteady, un concentrato "batmaniano" perfetto che, durante i suoi quattro capitoli, è riuscito a restituirci un Bruce Wayne come non si era mai visto. E un picchiaduro come *Injustice*? Proprio quest'ultimo è la dimostrazione che è possibile creare interi universi alternativi validi indipendentemente dal genere, proseguito splendidamente dal secondo capitolo.

Superman, ancora stravolto dalla morte di Lois Lane e di suo figlio, e imprigionato da **Batman**, continua a non cambiare idea sulla gestione della criminalità. Ma una nuova minaccia planetaria si avvicina e, come si suol dire, si farà di necessità virtù.

Injustice League

Injustice 2 si candida a diventare il miglior picchiaduro di quest'anno, anche grazie a un tessuto narrativo superiore alla controparte cinematografica recente. Come nel precedente capitolo, la storia prosegue su uno dei mondi alternativi al nostro, in cui **Superman** è diventato un vero e proprio dittatore, unificando il pianeta ed eliminando, o imprigionando, chi può ledere lui o la pace sulla Terra. Ma adesso è in una prigione speciale costruita da **Batman**, l'unico a essersi opposto alla tirannia del kryptoniano e unica fonte di incorruttibilità rimasta per le vie di Gotham. In questo secondo capitolo **Brainiac, Il Collezionista di Mondi**, sarà il villain, una minaccia totale e tangibile, essendo stato protagonista della distruzione di Krypton anni addietro. Toccherà dunque a ciò che rimane della **Justice League** tentare di contrastarlo.

Se c'è una cosa che caratterizza la narrazione dei ragazzi di **NetherRealm** è la consapevolezza di aver scritto qualcosa di maturo e lontano da banalità e momenti frivoli che la controparte cinematografica ci ha abituati a vedere. Ogni personaggio è costruito in modo credibile, soprattutto quelli che hanno accettato il cambiamento imposto da Superman. Diversi saranno i momenti epici in grado di farci sobbalzare dalla sedia e colpi di scena ben gestiti. Non mancano alcuni escamotage narrativi al fine di rendere credibile uno scontro come tra **Freccia Verde** e **Superman** e alcune chicche che i fan DC sapranno sicuramente apprezzare. Anche le *cutscene* beneficiano di questo lavoro, con telecamere digitali sempre al posto giusto e in grado di valorizzare, assieme ai filtri utilizzati, i primi piani sui protagonisti e le loro emozioni. Proprio i personaggi interessati proveranno sentimenti contrastanti, rendendo più accessibile ai nostri occhi la loro parte umana piuttosto che quella di semidio o semplice eroe.

Purtroppo da segnalare una mancanza - un po' fastidiosa - di sinossi dedicata a ogni personaggio e quantomeno un riassunto del capitolo precedente.



Batman V Superman

Tutti i personaggi presenti in *Injustice 2* godono di meccaniche uniche, non solo per le “super”, davvero spettacolari, ma soprattutto per le movenze e gadget utilizzati. Bilanciare un *roster* che vede personaggi come **Superman** o **Darkseid** non era un compito facile, eppure i ragazzi di **NetherRealm** sono riusciti a far sfruttare a ogni personaggio le sue peculiarità e punti di forza, stando attenti alle vulnerabilità del nemico. È un picchiaduro stratificato, con un ottimo parco mosse e che richiede buon allenamento per riuscire a padroneggiare al meglio un determinato personaggio. Colpi pesanti, medi e leggeri sono uno standard ma ben calibrati e arricchiti dalla possibilità di usare *boost* temporanei in grado di cambiare le sorti del match, assieme alla possibilità di scagliare oggetti di scena e persino gli avversari, in un'altra area in modo molto cinematografico. Tutto questo fa da ottima base alle tante modalità presenti, a cominciare dal single player che, oltre ad avere un'ottima campagna, si fregia anche del **Multiverso**, sfruttando una delle caratteristiche dei DC comics: ogni settimana saranno disponibili diverse “Terre” su cui dovremo intervenire per porre fine a una crisi, che si traduce in una serie di combattimenti a difficoltà crescente e con modificatori che creano ostacoli od opportunità nelle arene, fino al raggiungimento della pace sul nostro pianeta gemello. Questa modalità, oltre ad arricchire di molto la longevità, permette (come il resto delle modalità d'altronde) di ottenere punti specifici per noi stessi e per i singoli personaggi che, raggiungendo certe quote, possono essere **personalizzati e potenziati** con equipaggiamento sempre migliore. Questo aspetto è ben implementato e, oltre alla modifiche esteriore del nostro alter ego, permette di potenziarne le abilità, diventando una vera e propria macchina da guerra da utilizzare soprattutto nel multiplayer. Tutti gli oggetti vinti, identificati come casse premio, verranno visualizzate nel **Caveau di Brother Eye**, un nome altisonante per definire il semplice menù dove potremo visualizzare l'equipaggiamento, scegliere se utilizzarlo e persino rivenderlo per far fruttare la monete in gioco e acquistare così altre casse premio. Se per caso ve lo state chiedendo, la risposta è SI, sono presenti **microtransazioni** in grado di farci acquistare casse premio migliori, e di conseguenza miglior

equipaggiamento, per velocizzare il processo di crescita. Fortunatamente non è invasivo come per altri titoli, presentandosi abbastanza bilanciato ma non necessario.

Chiudono le modalità presenti le **Gilde** dove è possibile riunirsi e affrontare battaglie in comunità, affrontandone altre, sbloccando laute ricompense.

Infine, non possono mancare gli **Extra** - un po' deludenti a dir la verità - visto che tengono conto solo delle percentuali di utilizzo, statistiche, rivedere i riconoscimenti o la spiegazione del Multiverso. Avere dei modelli dei personaggi, schede dedicate e qualche art work non sarebbe stato male.



Da DC a PC

Injustice 2 si presenta molto bene anche su PC, facendo dimenticare di colpo i passi falsi di *Mortal Kombat X*. A colpire sin da subito sono i modelli poligonali dei vari personaggi, ricchi di dettagli e molto vicini alla controparte cartacea. L'utilizzo di texture, *shader* e perfino la resa dei capelli è di ottima fattura, regalando personaggi credibili anche grazie al buon lavoro effettuato sulle animazioni. Stessa qualità anche per gli scenari che, come da tradizione, presentano oggetti con cui è possibile interagire. Si presentano molto variegati, pieni di dettagli e con chicche ben riuscite, come omogenee transizioni tra i vari scenari e tra le diverse *cutscene* e il combattimento vero e proprio.

Tanti sono i settaggi disponibili per adattare al meglio il gioco alle vostre configurazioni hardware, con risoluzioni che arrivano fino al 4K, ma dedicata soltanto ai PC più performanti.

Anche la componente audio si presenta abbastanza bene a cominciare dal doppiaggio: infatti, al contrario del primo capitolo, tutto il gioco è localizzato in italiano, potendosi avvalere di voci conosciute ai più come **Marco Balzarotti** (celebre Batman della serie *Arkham*), **Matteo Zanotti** (Superman), **Riccardo Peroni** (Joker) e **Tony Sansone** (Flash). Stranamente il punto debole sono le

musiche, incapaci di creare emozioni e che in qualche modo lasciano il tempo che trovano.



In conclusione

Se siete rimasti delusi dalle storie del **DC Cinematic Universe** potrete tranquillamente rifarvi con **Injustice**. Il secondo capitolo conferma quanto la distanza tra cinema e videogioco sia ormai nulla, riuscendo a portare quel pathos e quella profondità che purtroppo ai lungometraggi continua a mancare. Fortunatamente è anche un ottimo picchiaduro, mai banale, ben strutturato e con tante modalità diverse. Insomma, *Injustice 2* è ottimo titolo, da non farsi scappare, sia che siate fan Marvel o DC.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Ubisoft si prepara al rilascio del nuovo DLC di Assassin's Creed Origins](#)

Gennaio sarà sicuramente un mese prolifico per *Assassin's Creed Origins*: l'imminente arrivo di "**Gli Occulti**", il primo DLC, che sarà disponibile entro la fine del mese, aggiungerà un altro tassello alla storia della nascita degli Assassini, che vedrà questi ultimi scontrarsi contro i **romani**, il tutto contornato da una **nuova regione** esplorabile e l'aumento del livello massimo, dal 40 al 45.

Oltre a questo, un nuovo aggiornamento **gratuito** porterà una missione inedita, per celebrare appunto l'uscita dell'espansione, insieme alla possibilità di rivendere gli abiti acquistati e poter trovare nelle casse **Heka** tutti gli oggetti dei pacchetti **Prima Civilizzazione, Stravaganza, Incubo e Gladiatore**.

Torneranno inoltre le **Prove degli Dei** per un periodo limitato: si potrà affrontare nuovamente Anubi dal 9 al 16 di gennaio e Sobek dal 23 al 30. Come ultima chicca, **Ubisoft** ha anche aggiornato lo [store](#) del gioco, aggiungendo nuovi pacchetti, abiti e armi, acquistabili a breve. Quando si dice essere viziati.

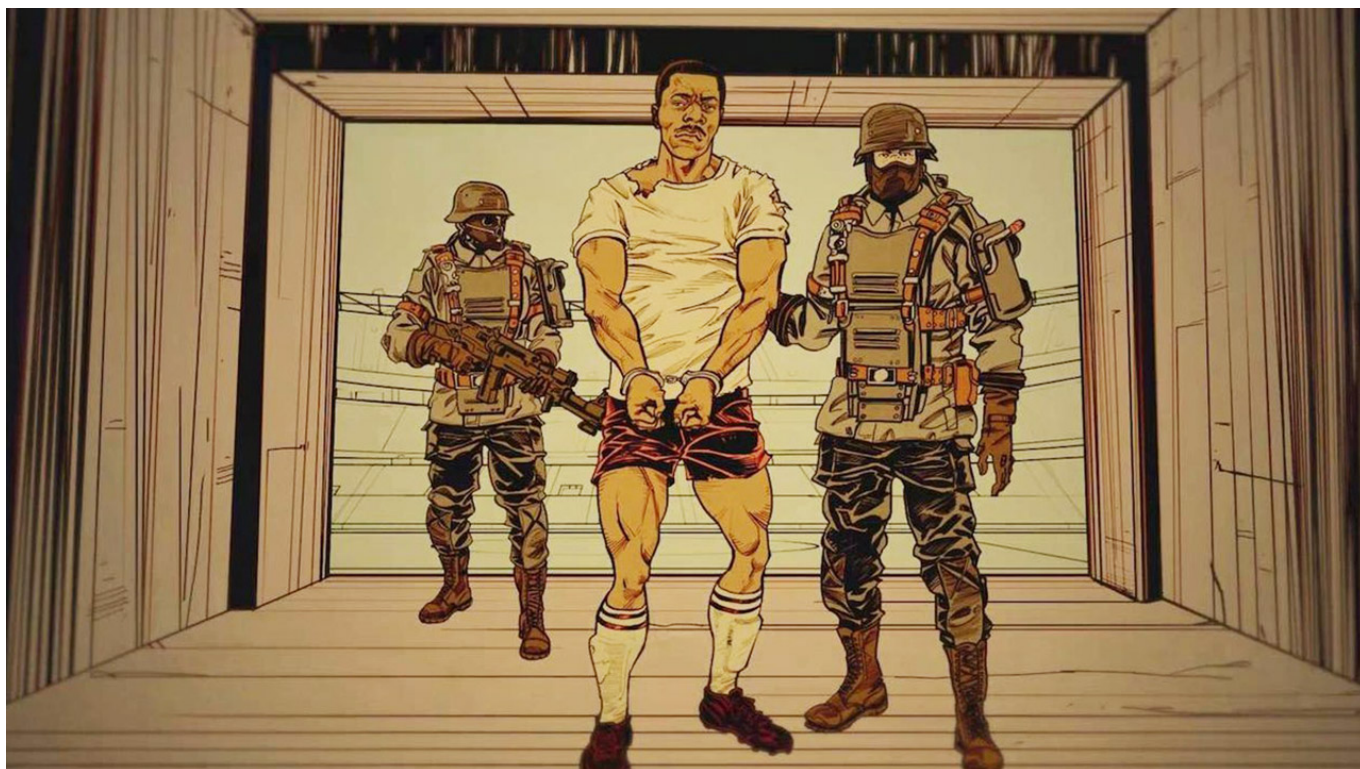
[Wolfenstein II: Le Avventure di Pistolero Joe \(DLC\) - Er Pistola](#)

Wolfenstein II: The New Colossus è uno dei migliori - se non il migliore - [First Person Shooter del 2017](#). Titolo che vanta un'ottima componente narrativa ed eccellenti meccaniche, si arricchisce adesso di nuovi DLC denominati **Cronache della Libertà**, in cui vestiremo i panni di un trio di personaggi completamente inedito e che abbiamo avuto modo di scrutare già a partire dall'**Episodio 0: Joseph Stallion** (protagonista di questa recensione), il **Capitano Gerald Wilkins** e l'**ex agente OSS Jessica Valiant**, in arte **Morte Silenziosa**. Il trio è collegato da un'unico scopo: trovare informazioni per poter fermare il **Cannone del Sole**, l'arma definitiva nazista. Cominciamo questo viaggio dunque, con il **Pistolero Joe**.

Eliminare la carie

Joseph Stallion è un ex giocatore di football americano che, dopo essersi ribellato al regime nazista, rifiutandosi di favorire la vittoria della squadra tedesca all'**Uberbowl**, è stato rinchiuso in un carcere di massima sicurezza, insieme ai propri compagni. Il suo desiderio è quello di trovare il prima possibile **Roderick Metze**, un ex dentista statunitense unitosi al regime e chiave dei suoi ricordi.

Se l'idea di raccontare storie parallele alle vicende di nostra conoscenza può far o meno piacere - personalmente avrei preferito qualcosa coincidente ai mesi in cui B.J. Blazkowicz si trovava in coma - è il metodo narrativo a lasciare perplessi: siamo rimasti affascinati dalle bellissime cutscene del capitolo principale, le quali, purtroppo, in questo DLC non sono presenti. Tutto vira verso uno stile vicino ai fumetti americani - che può anche starci - ma le cutscene risultano troppo statiche e mal gestite, sottraendo allo spettatore il godimento delle vicende. Le stesse, inoltre, non regalano grosse soddisfazioni, ed è il peccato principale di questo contenuto aggiuntivo: la storia del **Pistolero Joe** - così chiamato dai suoi tifosi - risulterebbe anche interessante ma purtroppo non approfondita a dovere, dando l'impressione di fermarsi a mero pretesto per godersi qualche ora di gameplay extra. Ma anche la durata non aiuta: andando spediti, il tutto può concludersi in un **paio d'ore**.



Squadra che vince non si cambia

Peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcune feature che in *Wolfenstein II*, a un certo punto, permettevano di variare alcuni tratti del gameplay. Il Pistolero Joe è infatti in grado di sfondare mura e alcuni elementi dello scenario come quarterback comanda, permettendoci percorsi alternativi all'interno dell'ambiente di gioco, e di prendere di sorpresa gli odiati crucchi. Purtroppo (o per fortuna) non ci sono novità di rilievo: gli ambienti presentano poche novità significative, non ci sono nuove armi e nessun nuovo nemico. Tutto è all'insegna della continuità, portando, come detto precedentemente, qualche ora in più di ottimo *shooting*. Certo, qualche novità in più non avrebbe guastato dal punto di vista contenutistico ma, ciò nonostante, il gameplay non stanca mai, portando tutta la frenesia e il divertimento a cui questa saga ci ha ormai abituato.

Sono presenti anche i potenziamenti per le armi, sparsi qua e là per la mappa, e alcuni collezionabili che possono allungare di qualche ora la durata del DLC.

Anche dal punto di vista tecnico non sono presenti novità particolari, presentandosi alla stessa splendida maniera come anche il comparto sonoro, con doppiaggio di buon livello in italiano e musiche sempre pronte a entrare nei momenti giusti.



In conclusione

Se non avesse alle spalle gli **asset** derivati da *Wolfenstein II*, questo DLC non avrebbe raggiunto la sufficienza. Mancano novità di rilievo e non si approfondiscono avvenimenti che difficilmente sono associabili agli eventi principali. Se l'idea alla base può risultare interessante, a conti fatti, il primo episodio delle ***Cronache della Libertà***, non vale il prezzo del biglietto (9,99 €).

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.