

# Speciale E3 - Mostrato Assassin's Creed: Origins

Pare il titolo del riscatto per questo franchise, dopo tanti **Assassin's Creed** che non hanno trovato i favori di critica e pubblico. **Assassin's Creed: Origins** - come da nome - racconterà la nascita della setta, avvenuta per le strade d'Egitto **in pieno regno di Cleopatra**.

Il protagonista sarà **Bayek**, adepto di una setta che protegge il popolo egizio da misteriose forze oscure. Sulla trama non ci è dato sapere altro, mentre per le meccaniche fortunatamente sì: tutto è stato ripensato dando un look molto vicino a un gioco di ruolo in piena regola molto simile a quanto visto nei **The Witcher**.

È stato mostrato un gameplay su una missione in cui bisogna eliminare un certo **Medunammu**, considerato un falso Oracolo.

La prima cosa che salta all'occhio è l'utilizzo di un **falco** che, seguendo quanto visto in **Far Cry Primal**, servirà per seguire determinati obiettivi e tracciare sulla mappa i nemici. Il leitmotiv di **Ubisoft** è stato quello di rendere il gioco familiare ma anche innovativo, spingendo sulle caratteristiche che hanno fatto grandi alcuni GDR a cominciare innanzitutto dalla presenza di un **loot** da parte dei nemici sconfitti con grado di rarità. Ogni arma o equipaggiamento che troveremo e/o acquireremo avrà **abilità attive e passive** che potremmo vedere nel menu dedicato, ricco di statistiche numeriche.

Sarà possibile anche avanzare di livello e sbloccare via via alcune abilità suddivise in tre rami principali che renderanno Bayek più furtivo a seconda dei casi o lo trasformeranno in una vera macchina di morte. Buon focus è stato dato allo **stealth** - sarà infatti possibile attivare la modalità furtiva con la sola pressione di un tasto, in maniera simile a quanto visto in *Unity* e *Syndicate* - e sarà possibile nascondere i corpi.

Veniamo poi ai combattimenti, vera e propria bestia nera per i titoli Ubisoft: finalmente sembra tutto più studiato e strutturato in quanto si avrà la possibilità di parare i colpi, vista la presenza di uno scudo, e soprattutto vista la **mancanza del contrattacco**. Anche il **target sui nemici** e la gestione della telecamera sono stati rivisti permettendo un maggiore focus sul nemico e soprattutto una visione più cinematografica dello scontro.

Dal punto di vista tecnico il titolo ha le premesse per essere il migliore della serie, anche se - c'è da dirlo - la versione vista girava su **Xbox One X**. Sicuramente ampio boost è stato dato alla resa del mondo di gioco sicuramente più vivo e variegato dei precedenti capitoli e dove l'esperienza maturata con i vari **Far Cry** si è fatta sentire. A colpire meno sono state le animazioni, sia in fase di parkour che in combattimento, ma c'è ancora tempo per sistemare questi dettagli.

Infine la **data di uscita: Assassin's Creed Origins** uscirà su **Xbox One X, Xbox One S, Playstation 4 e PC il 27 Ottobre 2017**.