

La creazione di un Open World

Con l'avanzare delle tecnologie, la creazione di nuovi interi mondi digitali in ambito videoludico è divenuta realtà. Dai primi esponenti del genere **Open World** a oggi l'evoluzione è stata enorme, sino ad arrivare ai recenti **Assassin's Creed: Odyssey**, **Red Dead Redemption II** e **Cyberpunk 2077**. L'immersione del videogiocatore in un contesto credibile non è solo l'obbiettivo principale: intrattenere, prolungare la durata del titolo e soprattutto restituire un senso di crescita e libero arbitrio, sono tra le componenti più difficili da bilanciare anche perché, questi titoli, possono viaggiare su un limbo molto sottile, dividendosi tra il divertimento e la noia. Come nasce dunque un Open World e come si sviluppa sino alla sua pubblicazione non è noto a tutti, e oggi cercheremo di raccontarlo. Si tratta di uno dei generi di più complessa elaborazione in assoluto, in poche parole, una "bomba alla legge di Murphy" pronta a esplodere.

Il Mondo in uno Schermo

Sembra incredibile ma gli open world conoscono un proprio Medioevo: più di dieci anni fa infatti, titoli come **Beyond Good & Evil**, **Gran Theft Auto III** e **Far Cry**, si attestavano già su buoni livelli se paragonati alle macchine su cui dovevano girare. Ma a un certo punto, gli open world cominciarono a sparire, in favore di avventure più lineari e, di conseguenza, più "semplici" da produrre. Chiedete al pubblico il perché di questa scelta: fatto sta che l'evoluzione di questa tipologia di videogame subì un drastico rallentamento e per questo l'avvento di saghe come **Assassin's Creed**, dopo anni di "buio", fu una vera e propria rivoluzione, che contribuì a rendere la categoria così come la conosciamo ora. Con l'avvento delle console di attuale e precedente generazione le cose cominciarono a farsi interessanti, arrivando a quel **The Witcher III** divenuto pietra miliare e nuovo metro di paragone del genere, almeno fino a oggi.

La creazione di un Open World varia a seconda dell'obiettivo finale, racchiudendosi in due macro universi: quelli **basati sul mondo reale** e quelli **fittizi**. Entrambi sono uniti dalla gigantesca mole di lavoro necessaria a produrli, che non si limita alla creazione del mondo in sé ma, soprattutto, al bilanciamento generale, al fine di restituire il giusto senso di progressione.

I primi si basano su rilevamenti sul campo, al fine di ricreare nella maniera più dettagliata possibile strade, palazzi, piazze che potremmo vedere dal vivo; ovviamente tutto in scala. Esempi di questo tipo ne abbiamo a bizzeffe come ad esempio il dimenticato **The Gateway** (2002) in grado di riprodurre una piccola Londra su Playstation 2, passando ovviamente per gli **Assassin's Creed** fino ai giorni nostri, dove i rilievi effettuati, soprattutto nella planimetria delle città e dei luoghi storici raggiunge livelli sopraffini. Ma c'è chi ha fatto di più e sempre in casa Ubisoft: **The Crew**, racing arcade immerso negli interi Stati Uniti. Era possibile letteralmente viaggiare da New York a Los Angeles, (impiegando circa tre ore; niente male) e visitare non solo le maggiori città americane ma anche i piccoli centri e luoghi più famosi dei continenti di tutto il mondo. Creare degli ambienti reali ha la propria dose di responsabilità e, essendo il videogioco un'opera globale, è possibile incappare in qualche imprevisto, come la scelta di censurare statue patrimonio dell'umanità, per evitare di urtare la sensibilità di qualcuno (vedi **Assassin's Creed: Origins**). E per chi crea un mondo da zero? La difficoltà viene decuplicata, non tanto per la realizzazione tecnica quanto per quella artistica: anche se fittizio, un mondo possiede delle sue regole, e far sì che l'ambiente di gioco sia coerente con se

stesso è la prima regola da rispettare. Del resto abbiamo visto come in ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** e ***Fallout 3*** tutto questo è estremamente rilevante in quanto, il contesto visivo è la chiave di volta per far sì che la narrazione possa attecchire su solide basi. Questo perché alle volte, un open world può essere anche un pretesto, “mascherando” la poca qualità della trama con la frammentazione della stessa in varie quest, principali e non o, ancora peggio, non sfruttando l’ambiente e il contesto creato. ***Assassin’s Creed*** è sempre un franchise da cui è possibile trarre numerosi spunti e anche in questo caso ci accontenta: ***Unity*** è stato un disastro per tanti motivi, ma soprattutto perché il suo svolgimento sembra del tutto slegato dalla Parigi rivoluzionaria di fine 1700. Immergere un videogiocatore in un contesto visivo credibile è la base su cui si poggia un open world in tutte le sue declinazioni, una sorta di regola scrittore-lettore che, una volta infranta, riduce di molto l’appeal verso il titolo interessato.



Faccio cose, vedo gente

Dopo aver modellato un nuovo mondo come novelle divinità, arriva la parte più complicata, riassunta nella domanda “e mo’ che ci metto?”. È chiaro che questo processo arriva dopo centinaia di ore di brainstorming, storyboard, idee azzeccate e sbagliate fino a quando si arriva alle decisioni finali. In questo frangente molto dipende dal tipo di videogioco creato che può andare da FPS, TPS, Racing, RPG e persino spaziale. In un racing game, ad esempio, come l’eccellente ***Forza Horizon 4***, il focus, oltre ad andare alla realizzazione dei modelli delle auto, è indirizzato a rendere l’intero ambiente di gioco abbastanza vario da poterne definire diverse regioni, enfatizzandone magari differenze di flora, fauna e clima, oltre a cercare di restituire il giusto colpo d’occhio nelle grandi città. In questo caso, il numero di NPC presenti ad esempio ha una limitata rilevanza così come, elementi di contorno che poco hanno a che fare con le corse sfrenate a bordo di bolidi. Tutt’altra storia con open world con componente narrativa ed esplorativa come ***Assassin’s Creed: Odyssey*** e ***Red Dead***

Redemption II, anche se con approcci diametralmente opposti. Entrambi però sembrano aver risolto un problema intrinseco presente in mappe molto vaste: **il vuoto**. È capitato, in diversi frangenti, che vastità non fa rima con divertimento, presentando zone senza elementi particolari tra altre che esplodevano di vita. Questo equilibrio spezzato, visibile anche nell'acclamato **The Legend of Zelda: Breath to the Wild** (ma non preoccupatevi, verrà elogiato successivamente), è stato il tallone d'Achille di quasi tutti gli open world ma fortunatamente, grazie forse a macchine più performanti (o magari una maggiore attenzione), questo problema sembra essere risolto: quest, zone intere da esplorare, segreti o semplici scorci mozzafiato, sono la cura di questo male, ma che Rockstar al contrario di Ubisoft, è riuscita a plasmare nella maniera più naturale possibile.

Ma esistono titoli che fanno degli ambienti ricreati il loro punto di forza: **Dark Souls** vanta una direzione artistica che difficilmente è riscontrabile in altri titoli, con una cura maniacale necessaria, perché **è proprio la mappa che ci parla**. Questa, visibile quasi interamente da ogni dove e benché non sia un open world in senso stretto, è utile a capire quanto sia importante inserire elementi corretti, coerenti e soprattutto in grado di risaltare agli occhi del videogiocatore.

Quello che colpisce nel titolo Nintendo e Rockstar precedentemente citati è la capacità di reinventarsi, cercando di portare qualcosa di nuovo. **Link** è immerso in un mondo sconosciuto e libero da vincoli dettati da missioni in sequenza da svolgere per portare al termine il titolo. Siamo vicini alla pura libertà d'azione in cui, il progresso avviene in maniera del tutto naturale, un'approccio molto diverso dai rivali, probabilmente anche per limitazioni hardware; ma non basta fare di necessità virtù: bisogna saperlo fare. Il team di sviluppo è riuscito a portarci tra le mani un'avventura genuina, una scelta che è stata ben premiata durante tutto il corso del 2017. Ma con **Red Dead Redemption** si è andati oltre, e sicuramente piccolo anticipo di quel che vedremo nei prossimi anni: un mondo vivo, in costante evoluzione e mai uguale a sé stesso; l'evoluzione, visibile sia negli ambienti che fra i personaggi giocanti e non, è un elogio alla cura per il dettaglio, spiegando anche i circa dieci anni di sviluppo. Ed è proprio questo il punto: l'open world è qualcosa di mastodontico e serve il giusto tempo per poter portare qualcosa di innovativo e curato in ogni dettaglio; ma ne vale la pena? In un mercato frenetico come quello di oggi, con questa moda che sembra più prendere il largo, non c'è il rischio del copia-incolla? Sì, e lo vediamo in continuazione. Eppure, basta variare l'intento con cui si crea un mondo aperto: **Avalanche Studios**, ad esempio, è maestra in questo e il suo **Just Cause** è una festa per gli occhi. La libertà concessa al giocatore (ben diversa da quella di Link) è in qualche modo indirizzata verso la spettacolarizzazione, rendendo di fatto questo titolo uno dei più divertenti e intrattenti sul mercato. Inoltre, anche il futuro **Rage 2** potrà contare su una vasta mappa che metterà assieme il contesto esagerato di id Software con la cura per gli ambienti di Avalanche.

Il contesto è e resterà sempre fondamentale: creare un mondo credibile in tutti i suoi aspetti la regola d'oro per chi vuole cimentarsi in questa faticosa missione. Ma poi c'è la tecnica e, come **Bethesda** insegna, basta poco per distruggere tutto.



L'abito fa il monaco

Il bello della tecnologia è che ogni anno c'è sempre qualcosa di nuovo. Quello che un tempo era impensabile a un certo punto diventa possibile ma l'insidia è sempre dietro l'angolo. I moderni open world sono molto complessi anche dal punto di vista tecnico, dove si cerca di mettere assieme diverse simulazioni nella maniera più omogenea possibile. Una delle più grandi innovazioni l'ha introdotta **Ubisoft** con il suo **Sea Engine**, apparso in **Assassin's Creed III** e ulteriormente potenziato in **Assassin's Creed IV: Black Flag**: l'utilizzo di diverse equazioni sulla fisica dell'acqua, ha permesso un'attenta simulazione delle onde, cosa essenziale quando oltre al suolo, è possibile esplorare anche gli oceani. Da questo punto di vista le ultime produzioni dedicate agli Assassini, sono davvero eccellenti, mostrando mondi così diversi come quello acquatico e terrestre in tutta la loro complessità. Negli ultimi anni ha fatto anche capolino la simulazione del clima, passando da caldo afoso a intense nevicate, in grado tra l'altro di influenzare il gameplay. Anche questo processo è estremamente delicato: gestire centinaia di elementi diversi nello stesso momento può risultare davvero arduo e solo con le recenti macchine si è riusciti a raggiungere ottimi risultati. Questo perché è tutto l'ambiente a risentire del cambiamento: prendiamo ad esempio la **pioggia**; ogni goccia è indipendente l'una dall'altra e, ognuna di esse, viene influenzata dall'ambiente circostante dunque, già di per sé, molto complesso. Se aggiungiamo anche la simulazione dei venti o la gestione di **elementi volumetrici** come nebbia o fumo, il rischio del patatrac è dietro l'angolo. Per non parlare di come le superfici, una volta bagnate, debbano riflettere ancora più luce e di conseguenza ambiente circostante, appesantendo ancor di più il tutto. Ma per rendere veramente reale l'ambiente in cui ci muoviamo, devono intervenire le **luci**, che stanno pian piano passando da un'**illuminazione globale al ray tracing**. L'illuminazione globale è stata croce e delizia per ogni sviluppatore, che ha permesso sì una buona approssimazione nella simulazione dei fasci di luce ma molto distante dalla realtà. Funzionando in stretta relazione con gli *shader*, questo sistema riproduce centinaia di fasci di luce multi-direzionali, influenzando anche le ombre e le rifrazioni. Niente male, ma il ray tracing?

Non abbiamo ancora visto la sua applicazione su larga scala ma le potenzialità sono sotto gli occhi di tutti. I prossimi open world potrebbero contare su un rivoluzionario sistema di illuminazione, trasformando gli odierni *Odyssey* o *Marvel's Spider-Man*, in oggetti da antiquariato. Ma tutto questo ben di dio richiederà macchine ancor più performanti delle attuali GPU, visto la fatica con cui la **GTX 2080** riesce a gestire tutto ciò, solo con **anti aliasing DLSS**.

A meno che non si tratti di post apocalittici come **Fallout** o **Rage**, anche la vegetazione ha il suo bel da fare, a dimostrazione di come un'innovazione tecnica possa influire sul gameplay. Il caso eclatante arriva sempre da *Assassin's Creed*, che con un maggior dettaglio del **fogliame 3D dinamico** è riuscita ad **aggiungere alcune meccaniche stealth** anche in mancanza di architetture. E non dimentichiamo le animazioni: ci vorrebbe un articolo a parte per parlare di quanto sia difficile gestire animazioni uniche in base al contesto, non solo per il personaggio che controlliamo ma per tutti gli NPC presenti su schermo. Non siamo ancora al punto di avere personaggi non giocanti unici, avendo a che fare molte volte con la ripetizione esasperata dei diversi modelli (vedi [We Happy Few](#)). Proprio le animazioni, unite alla gestione della fisica, sono le vere gatte da pelare e serve un ottimo lavoro di pulizia dei vari codici affinché non avvenga il disastro. Come dicevamo, **Bethesda** è ormai *habitué* in questi termini, contando su un motore di gioco (**Creation Engine**) targato 2011 e già imperfetto alla sua nascita. La buona norma, sarebbe quella di creare un nuovo motore di zecca a ogni passaggio di generazione piuttosto che aggiornare il precedente perché, a ogni riscrittura, possono generarsi conflitti che se presi sottogamba, possono rovinare l'intera esperienza.

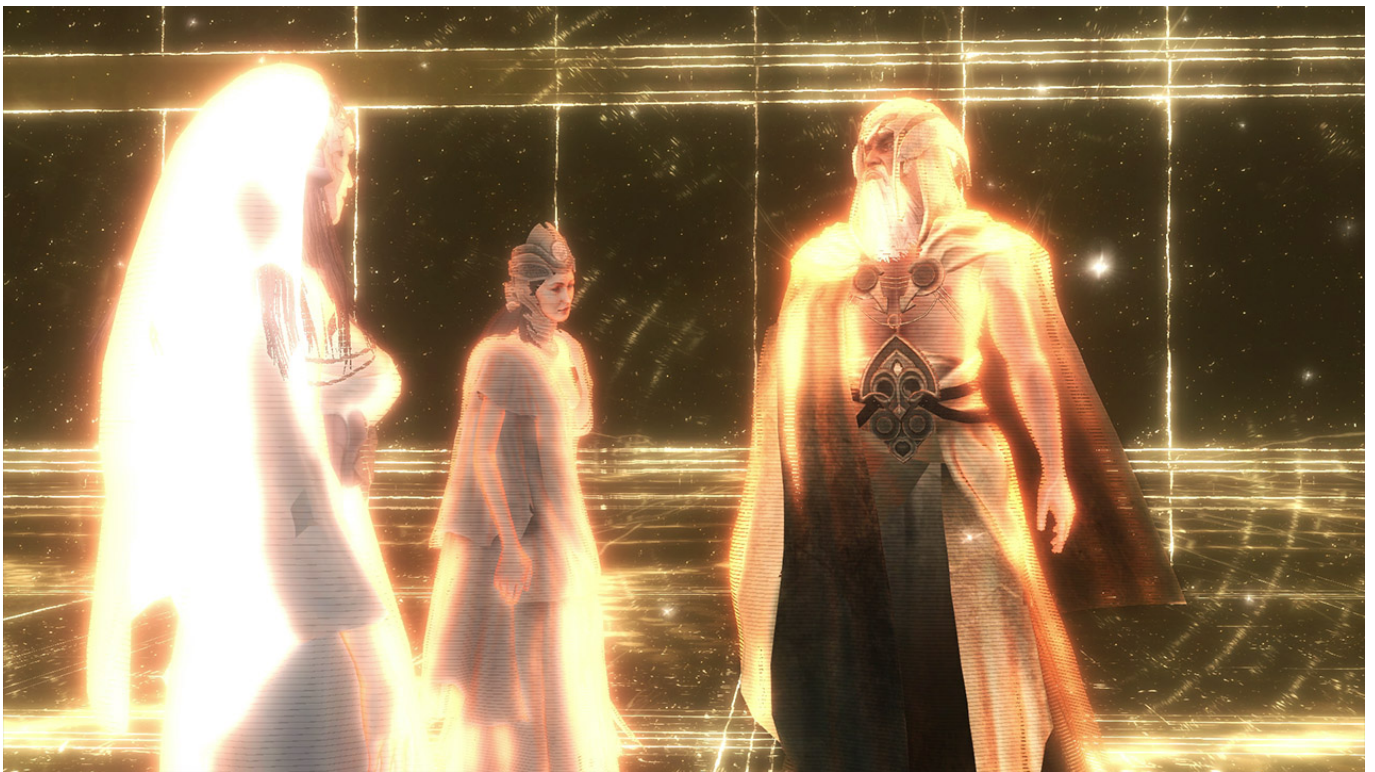
In sostanza, questi sono i parametri da tener d'occhio nella creazione di un open world: tutto deve funzionare in perfetta armonia affinché il giocatore possa sentirsi integrato all'interno di nuovo mondo. La creazione della mappa è solo la punta dell'iceberg di un immenso lavoro e magari, ora che state giocando uno di questi titoli, soffermatevi davanti a una roccia o un cespuglio, chiedetevi perché si trovi lì e il tempo necessario alla sua modellazione. Poi alzate lo sguardo verso l'orizzonte: vi accorgete di quanto ogni programmatore e artista abbia faticato per permettervi di godervi sane ore di svago.



Ha ancora senso Assassin's Creed?

Sin dalla sua comparsa, **Assassin's Creed** è stato capace di dividere il pubblico, anche se per motivi diversi. Se il capitolo originale veniva criticato per l'eccessiva ripetitività o elogiato per le novità apportate ai *free roaming* e per la narrativa, i successivi hanno cominciato a esser presi di mira per le mancate novità, per la poca incisività della trama, pur comunque mantenendo una buona dose di vendite e di critica in generale. Oggi, con l'avvento di **Odyssey**, la questione è un'altra: il nuovo capitolo, può essere definito **Assassin's Creed**? La mancanza della famosa setta e l'andare così a ritroso nel tempo, ha cominciato a far venire dubbi persino ai fan più accaniti, ma oggi vedremo di analizzare la situazione, concentrandoci prevalentemente sulla narrativa.

Un passato pericoloso



Partiamo con i periodi storici, punti focali nella saga di *Assassin's Creed*: siamo passati dalle **Crociate** all'**Italia Rinascimentale** a varie rivoluzioni sino a scoprire l'origine della Setta degli Assassini, nell'Egitto Tolemaico. C'è stato un periodo in cui, a seguito dell'avanzare nel tempo da parte di Ubisoft, il cui sviluppo dei titoli della saga sembrava seguire un'progressione temporale costante, molti fan hanno cominciato a sospettare che il brand un giorno avrebbe calcato palcoscenici moderni, magari vedendo Desmond come Maestro Assassino del XXI secolo. Ovviamente sappiamo che non è andata così; Desmond ha trovato il suo destino e con lui la specie

umana. Ma se c'è una cosa che è finita nel dimenticatoio, anche per colpa degli stessi sceneggiatori, è un piccolo, grande particolare: **la storia degli Assassini ha inizio molto prima della creazione della setta**. Se, appunto, in *Assassin's Creed: Origins* abbiamo visto la creazione "ufficiale" della congregazione, in realtà l'essere Assassini ha risvolti molto più antichi, un ordine sparso, travagliato, ma con radici molto profonde. Ma ne parleremo dopo.

Assassin's Creed: Odyssey, come sappiamo, è un prequel di *Origins* e la domanda posta da molti utenti è stata: qual è il senso di un *Assassin's Creed* ambientato prima della creazione del Credo? Prima di rispondere con la parola "soldi", scendiamo un attimo sui particolari: avete notato come, in *Origins*, Bayek entri in possesso di una **Lama Celata**? Se ne entra in possesso, quella lama, deve avere qualche origine. Guarda caso *Odyssey* è ambientato quasi nello stesso periodo in cui la lama fece la sua prima comparsa per opera di **Dario**, che con quest'arma eliminò **Re Serse I**. Questo accadde per una ragione semplicissima: Templari e Assassini esistevano già. **Il focus non deve andare dunque sul nome, ma sul credo in sé**; l'ideologia, così simile eppure così diversa tra le due sette, è antica come il mondo e poco importa il nome a cui fanno riferimento.

Questo dunque ci porta a un altro elemento: andare ancora a ritroso, prima ancora dell'Antica Grecia ha indubbiamente senso e questo potrebbe portare alla prima civiltà umana conosciuta come i Sumeri ad esempio. Eppure non sarebbe ancora abbastanza.

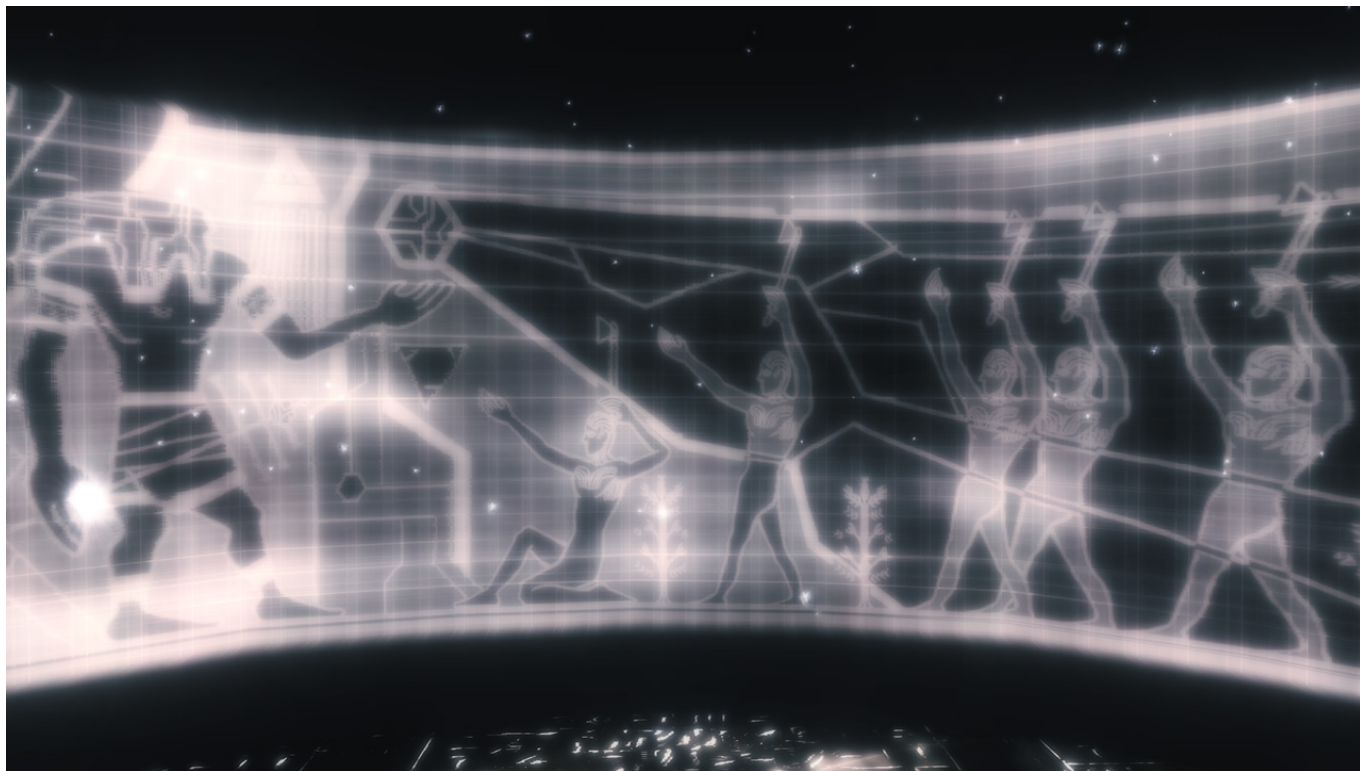
Grazie ai ricordi ricostruiti dal **Soggetto 16, Clay Kaczmarek**, altra cavia dell'Abstergo oltre a Desmond, sappiamo che gli "Assassini" hanno un'origine risalente a più di **75000 anni fa** (no, non è un errore di battitura).

Che Ubisoft sotto sotto voglia portarci tra le città della prima civilizzazione? Non è da escludere a priori anche se potrebbe essere un titolo ben diverso da come lo conosciamo, per via della tecnologia estremamente avanzata che renderebbe questo ipotetico *Assassin's Creed* praticamente **fantascientifico**. Potete già immaginare lame laser e qualunque cosa partorisca la vostra immaginazione.

Assassin's Creed: Odyssey ha dunque senso senza la setta degli Assassini/Occulti? Certo che sì, e la risposta è contenuta già nel titolo: il **Credo degli Assassini** è il vero punto focale dell'opera e, volendo essere ancor più precisi, è la parola **Creed** su cui si concentra davvero tutto il franchise.

Cambiare nome del brand è un'altra possibilità ma questo dipende dalle direttive di Ubisoft per il futuro della serie, se si vuole proseguire o meno nella direzione sopracitata o creare titoli prettamente "usa e getta", con i piccoli collegamenti necessari per giustificare l'utilizzo della proprietà intellettuale.

Adamo ed Eva



“Coloro che vennero prima” è il fantomatico nome della prima civilizzazione sul pianeta Terra, antecedente ovviamente alla razza umana. Durante gli eventi della prima trilogia di *Assassin's Creed*, ovvero dall'originale, ai capitoli dedicati a Ezio Auditore e al terzo episodio, sappiamo abbastanza di questa civiltà grazie ai vari documenti presenti ma soprattutto grazie al racconto diretto delle coscienze preservate di **Minerva**, **Giunone** e **Giove**, in grado di raccontare a grandi linee quanto è successo. La razza umana venne creata da Coloro che vennero Prima (da adesso **CVP**, per facilità d'uso), per utilizzare gli umani come schiavi, controllandoli attraverso il potere dei **Frutti dell'Eden**. Ma a un certo punto la ribellione di due di loro, **Adamo ed Eva** appunto, segnò l'inizio della guerra tra le due specie, distraendole da quanto stava per avvenire sulla Terra, una sciagura conosciuta come **Catastrofe di Toba**, che portò alla quasi estinzione di entrambe le razze. Come sappiamo grazie ad *Assassin's Creed II*, tutto ha inizio nell'**Eden**, alle falde del Kilimangiaro (del resto si presuppone che la razza umana abbia avuto inizio proprio in Africa), in cui possiamo osservare due individui (Adamo ed Eva appunto) scappare da qualcosa o qualcuno con in mano un Frutto dell'Eden, rimanendo immuni ai suoi effetti. La loro agilità e forza, nonché l'immunità agli effetti della tecnologia “ancestrale” ci dice due cose: la loro natura è molto probabilmente **ibrida**, data dall'unione di geni umani e di CVP, e poi, cosa ben più importante, **gli Assassini iniziano da loro**. Ma attenzione: **anche i Templari**.

“Nulla è reale, tutto è lecito” ha inizio molto probabilmente in questo frangente, più di 75000 anni fa: liberati dall'influsso della tecnologia, gli esseri umani per la prima volta conoscono il libero arbitrio, scoprendo la menzogna posta ai loro occhi con la forza. Le differenze tra Assassini e Templari sono ovviamente post-catastrofe, vedendo la pace in modi diametralmente opposti: grazie alla libertà per i primi, imposta con la forza per i secondi.

Come potete aver capito, parlare del “senso” di *Assassin's Creed* ha davvero poco significato. Essere Assassini o Templari è qualcosa che va al di là del nome, mettendo l'accento sul Credo e sul suo significato. **Kassandra** (semplificando) crede nella pace e nella libertà? È un'**Assassina**, come lo furono Altaïr ed Ezio Auditore. È altresì vero che questo filone narrativo purtroppo è stato un po' tralasciato nel corso degli ultimi anni, soprattutto dal termine della trilogia. Che *Odyssey* sia dunque un piccolo segnale? Non ci resta che attendere ma è davvero un peccato che la saga, narrativamente parlando, abbia perso un po' la rotta, senza concludere o per lo meno ampliare quanto già narrato.

Appuntamento dunque al 2020, con un *Assassin's Creed* di nuova generazione.

Assassin's Creed: vita e morte di un credo

Durante lo speciale dedicato alla storia di *Tomb Raider* e alla sua eroina **Lara Croft**, vi fu un piccolo passaggio in cui si misero in parallelo le travagliate vicende del brand **Core Design** con saghe successive come *Call of Duty* o *Assassin's Creed*. Per la serie "la storia si ripete" e in concomitanza con l'arrivo di *Assassin's Creed: Odyssey*, ripercorriamo le gesta e gli alti e bassi di una delle saghe più famose degli ultimi anni. Sin dalla sua comparsa, *Assassin's Creed* è entrato prepotentemente nell'immaginario collettivo, subito riconoscibile e trasposto in innumerevoli modi, tra videogame (ovviamente), romanzi, fumetti, fino al lungometraggio con **Michael Fassbender** del 2016. *Assassin's Creed* è anche il simbolo estremo del cambiamento del mercato videoludico, fatto di serializzazioni, che a lungo andare hanno finito per corrompere la qualità dei titoli, fino al radicale cambiamento avvenuto con *Origins* e *Odyssey*, fresco fresco di uscita.

L'inizio è già il futuro?



La crescita di **Ubisoft** come compagnia accelerò improvvisamente nel 1997, quando a Montréal venne aperto il suo studio più importante, contando all'attivo più di 2100 dipendenti. La svolta reale però, si ebbe con l'acquisizione dei diritti di *Prince of Persia*, brand storico creato da **Jordan Mechner**, debuttato nel 1989 e rivoluzionario per l'epoca, creando di fatto gli action moderni e sdoganando l'uso del mo-cap nei videogiochi. La voglia di creare un titolo nuovo di zecca era molta e capo del progetto venne nominato **Patrice Désilet** che con *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* (2003) cambiò per sempre il genere action, divenendo ispirazione per tutti i suoi simili sino ai giorni nostri. Il successo e la stima acquisita dai numerosi riconoscimenti, convinse Ubisoft a dare

carta bianca a Désilet per un nuovo progetto, un *Prince of Persia* (con successivo sottotitolo *Assassins*) da far uscire sulle console di nuova generazione: **PlayStation 3** e **Xbox 360**. Al suo fianco entra in scena anche **Jade Raymond**, che nel frattempo si era fatta un nome soprattutto per il successo di *The Sims Online* (2002). Nel frattempo Patrice si interessò molto alla storia degli **hashāshin**, una setta che operava durante la Terza Crociata e che sarebbe stato il punto focale del nuovo gioco. Ben presto si accorsero che con *Prince of Persia* il nuovo progetto aveva ben poco in comune e decisero così di creare una nuova IP: **Assassin's Creed**. C'è da notare sin da subito come questo processo potrebbe di nuovo avverarsi, ma lo vedremo meglio in seguito. Mentre lo sviluppo del nuovo brand andava a gonfie vele, un piccolo team era stato preposto alla realizzazione di un progetto parallelo, un **Assassin's Creed** da proporre **per PlayStation 2** e Xbox. Di questo progetto non se ne seppe più nulla e, stranamente, non fu l'unica volta.

Benché controverso, con alcuni difetti rilevanti, il primo concept è probabilmente il vero e unico *Assassin's Creed*, partendo da un ottimo incipit di trama in cui chiunque ha la possibilità di rivivere i ricordi dei propri antenati memorizzati nel D.N.A. attraverso una macchina denominata **Animus**. Il protagonista era **Desmond Miles**, un giovane barista rapito dalla **Abstergo Industries**, con l'intento di trovare un manufatto prezioso perso in medio oriente. Desmond ha un antenato, vissuto all'incirca nel 1191 che potrebbe sapere dove si trova, **Altaïr Ibn La-Ahad**.

Quando uscì, nel 2007, questo gioco spaccò la critica: chi lo ritenne un capolavoro, chi mediocre a causa di una certa ripetitività. In ogni caso fece segnare un record di vendite. Tecnicamente eccezionale, con texture dettagliate e tanti personaggi su schermo il perno centrale del progetto era però tutt'altro:

«Quando gli altri seguono ciecamente la verità, ricorda: nulla è reale. Quando gli altri si piegano alla morale e alle leggi, ricorda: tutto è lecito. Agiamo nell'ombra per servire la luce. Siamo Assassini. Nulla è reale, tutto è lecito.»



Ma cosa vuol dire “nulla è reale tutto è lecito”? In poche parole, tutto ciò che viviamo, osserviamo e facciamo è ciò che genera in noi il senso di libertà, facendoci credere che solo noi siamo artefici del nostro destino ma, in realtà, è solo una mera illusione. Ogni nostra azione è controllata, tutto ciò che

vediamo è solo ciò che ci è stato posto davanti per nascondere la verità. “Tutto è lecito” deriva da questa consapevolezza, che il mondo che vediamo sia finzione e che dobbiamo fare tutto il possibile per trarcene fuori al fine di riconquistare la libertà, prendendo coscienza delle nostre azioni e accettarle, siano esse positive o negative. Ma, come ogni cosa su questa terra, anche il Credo vive di profonde contraddizioni, dove ad esempio si promuove la pace ma si agisce tramite assassinii. Anche il Credo in sé si scontra con la promulgazione del libero arbitrio e la fede assoluta, dato che i membri seguono un rigido regolamento, dando piena fedeltà alla setta.

Sia ben chiaro, non si tratta di errori o disattenzioni nello stilare la sceneggiatura: l’opera di Désilet è ricca di profonde tematiche, sia filosofiche che umastiche che, sommate a un gameplay che prevede un’accurata ricerca di indizi su come approcciare l’assassinio di turno, è ripreso solo successivamente in *Dishonored*, forse più *Assassin’s Creed* di molti titoli della saga Ubisoft. Anche lo scontro con i **Templari**, fazione nemica del gioco, sia in Terra Santa che ai giorni nostri, non è mai mostrato come un semplice “buoni contro cattivi” presentandosi come uno scontro di filosofie diverse: entrambi vogliono la pace ed entrambi, uccidono per ottenerla. Benché si potesse osare di più narrativamente parlando, la sfida tra le due fazioni rimane uno degli elementi più interessanti, pur risultando standardizzato nei capitoli successivi.

L’importanza dell’entrata in scena di *Assassin’s Creed* la vediamo tuttora: tutti i *free roaming* successivi prendono in qualche modo spunto dal lavoro di Ubisoft Montréal che è riuscita a rivoluzionare il genere portando su schermo centinaia di NPC, un mondo vivo e variegato oltre alla possibilità di esplorare l’intera mappa nelle tre dimensioni visto che Altaïr è anche un ottimo scalatore. A tal proposito, *AC* ha anche il merito di aver sdoganato la moda del parkour, dove tantissimi traceur hanno cercato di emulare le gesta degli assassini tra i tetti e le mura delle città moderne; tutto questo rientra nell’iconicità di un brand divenuto uno dei più importanti videogiochi della storia. Ma a proposito di storia: una delle caratteristiche del brand, visibile sin da subito, è lo sfruttamento delle informazioni storiche al fine di ricreare un contesto autentico. È così che gli ambienti, a cominciare da Gerusalemme, agli avvenimenti e personaggi, sono studiati per dare un senso di autenticità. Certo, alcuni avvenimenti sono “romanzati” e adattati alle esigenze videoludiche ma, in generale, già dal primo capitolo, *Assassin’s Creed* viene utilizzato come supporto alle lezioni di storia nelle varie università.

Con **8 milioni** di copie vendute Ubisoft non poté che spremere il brand fino al midollo, ripetendo la storia di Core Design. Poco dopo, infatti, arrivò per **Nintendo DS** *Assassin’s Creed: Altaïr Chronicles*, prequel diretto del titolo originale. E siamo solo all’inizio.

Uno tira l’altro



Si arriva così al secondo capitolo, ritenuto dai più il migliore della saga. Si passa dal Medio Oriente con Altaïr all'Italia rinascimentale di **Ezio Auditore**, che ci accompagnerà per tanto tempo, forse troppo. Siamo nel 2009 e il gioco, anticipato da ottimi trailer in CGI, viene contornato da tre corti in live action, **Assassin's Creed: Lineage**, primo tentativo di sfruttamento del brand al di fuori del meta videoludico. Sviluppato da **Ubisoft Digital Arts** e **Hybride Technologies (300, Sin City)**, riesce nell'intento di introdurre in maniera quasi perfetta le nuove vicende che affrontiamo all'interno del gioco. **Assassin's Creed II** rappresenta anche una grande risposta alle tante critiche ricevute al rilascio dell'opera originale, migliorando tutti gli aspetti possibili, dalla componente tecnica, al gameplay passando alla trama, più ricca e coinvolgente, grazie anche a un team composto da **450 persone**, numeri difficilmente raggiungibili da altre produzioni. Le tematiche fondanti del franchise erano ancora visibili, ma si cominciava a delinearsi la standardizzazione delle due fazioni, Assassini e Templari, come un mero scontro tra bene e male, alla stregua di Autobot e Decepticon. Ambientato tra la congiura dei Pazzi nei confronti di Lorenzo il Magnifico e il regno di **Rodrigo Borgia**, il gioco si dipana tra **Firenze, Venezia** e altre ambientazioni italiane tra cui **Monteriggioni**, luogo di nascita di Ezio e hub centrale sia nel passato che nelle vicende contemporanee. A colpire è la caratterizzazione di Ezio Auditore, un uomo che vediamo letteralmente nascere e pian piano crescerà sino a diventare un Maestro Assassino. Le sue convinzioni e motivazioni evolveranno nel corso dell'opera e questo, assieme alle splendide ambientazioni e un gameplay estremamente appagante rendono il secondo capitolo una forte rivincita.

Assassin's Creed II è ricordato anche per il suo finale, coraggioso e rivelatorio, mostrando uno scopo che nel primo *Assassin's Creed* era appena accennato: conosciamo per la prima volta la funzione di Ezio Auditore e di Desmond Miles, chi realizzò i manufatti chiamati **Frutti dell'Eden** e soprattutto la consapevolezza che la saga sarebbe durata davvero tanto. Inoltre, elemento che diverrà centrale è il cosiddetto **Effetto Osmosi** che permette a Desmond (ma effettivamente a chiunque interagisca con l'Animus) di assimilare le abilità dei propri antenati e divenire quindi un Assassino a tutti gli effetti. Per esser stato il gioco più presente sulle copertine di settore, *Assassin's Creed II* è entrato nel **Guinness World Record**, che si aggiunge ai tantissimi riconoscimenti ricevuti in quel periodo. Anche il compositore danese **Jesper Kyd**, che si è occupato della colonna sonora del prequel, arrivò alle luci della ribalta per la realizzazione del tema **Ezio's Family** e le musiche presenti all'interno

del gioco. Questo gli diede l'opportunità di dedicarsi ai futuri *Assassin's Creed* sino a *Revelations*. Il suo tema è divenuto così importante da essere associato immediatamente al brand soltanto ascoltando qualche nota ed è divenuto base sulla quale sviluppare i temi successivi, ri-arrangiati per l'occasione. Quasi contemporaneo al capitolo principale, ***Assassin's Creed: Bloodlines*** è il primo titolo di questa franchise ad approdare su PSP e sequel diretto del capostipite, con protagonista Altaïr, accompagnato anche da ***Assassin's Creed: Discovery*** per Nintendo DS e iPhone.

Anticipato dal corto animato ***Assassin's Creed: Ascendance***, l'approccio alla serializzazione si materializza nel 2010 con ***Assassin's Creed: Brotherhood***, che introduce per la prima volta **elementi multiplayer**, mettendoci nei panni di un Ezio divenuto capo della setta di **Roma**, comandando un manipolo di sottoposti.

La trama, che segue direttamente gli eventi del secondo capitolo, forse è meno coinvolgente, ma è in grado di dare nuovo peso a Desmond e al destino del mondo, tutto ambientato (tranne nel finale) nella sola città di Roma. La nostra Capitale è stata ricostruita minuziosamente, enorme e percorribile interamente a cavallo, altra novità del franchise. Anche qui il finale è riuscito a far parlare di se, essendo a tutti gli effetti un grosso **cliffhanger** che a molti utenti non è andato giù. Questo espediente, nel bene e nel male ha reso *Assassin's Creed* un'enorme "serie TV" e i risultati di questa scelta si sarebbero visti molto presto. Grazie a questo nuovo sequel, lo sceneggiatore **Jeffrey Yohalem**, vinse il premio per la migliore sceneggiatura.



Ma il 2010 segna anche un addio importante: **Patrice Désilet**, autore e mente creativa della serie, si dimette, in cerca di maggiore libertà creativa che troverà in **THQ** lavorando sull'ormai mitologico ***1666 Amsterdam*** mentre, **Jane Raymond** viene promossa e messa a capo della produzione di ***Sprinter Cell: Blacklist***.

Senza un timone definitivo e passato a **Ubisoft Sofia**, il 2011 è il turno di ***Assassin's Creed: Revelations***. Forse non tutti sanno che le idee alla base di quest'ultimo capitolo sono ricavate da un titolo previsto per Nintendo 3DS, ***Assassin's Creed: Lost Legacy***, presentato all'E3 2010 ma senza mai vedere la luce.

In questo capitolo diventa centrale scoprire la vera natura del Credo e del reale scopo di Ezio Auditore. Interessante è la possibilità del protagonista di rivivere i ricordi di Altaïr attraverso un Frutto dell'Eden, una sorta di Animus vecchio stampo. Suddivisi in cinque ricordi, le storie dedicate

all'Assassino originale restituiscono un personaggio ben più complesso di quanto fatto intravedere in precedenza, mostrando una forte umanità, rappresentando forse il vero pregio di *Revelations*.

Sotto la guida del nuovo direttore creativo **Alexandre Amancio**, pur non vantando una trama molto elaborata, questo capitolo riesce ancora a fare centro, non solo per la ricostruzione della vita di Altair ma anche per approfondire ulteriormente Desmond Miles, nel frattempo in coma e tenuto in vita dall'Animus. Finalmente si scopriranno innumerevoli segreti e le ragioni per cui si è arrivati a questo punto, aspettando l'ultimo e ufficiale terzo capitolo.

Gli ultimi giorni di Ezio Auditore sono racchiusi in un corto, *Assassin's Creed: Embers*, un ultimo saluto a un uomo che abbiamo visto nascere, crescere e maturare fino a diventare una leggenda.

Il paradosso storico



Nonostante le ottime vendite, il pubblico sentiva l'esigenza di qualcosa di realmente nuovo. *Assassin's Creed III* (2012), il titolo più ambizioso di sempre nella storia di Ubisoft era la risposta, con la produzione passata da Alexandre Amancio ad **Alex Hutchinson**.

Nuova ambientazione e nuova location, all'interno della **Rivoluzione Americana**, che vede **Connor Kenway**, il nuovo protagonista, muoversi tra le fila degli schieramenti. Per i nativi americani **Ratonhnhaké:ton**, figlio del templare **Haytham Kenway** e di una nativa americana Kanien'kehá:ka, Connor è il figlio di due mondi contrapposti. Dopo la distruzione del villaggio dove cresciuto e la morte della madre, egli cerca vendetta unendosi così alla causa degli Assassini. Purtroppo la sua caratterizzazione è forse quella meno riuscita: di potenziale da vendere ce n'era, vista la sua doppia origine (da un lato nativo americano, dall'altro inglese), che avrebbe potuto portare a conflitti interiori del tutto trascurati, come del resto remore sulle idee del Credo visto che il padre ricopre il ruolo di Gran Maestro dei Templari. Fortunatamente la parte riservata a Desmond è ben gestita, ed è possibile vederne i miglioramenti da Assassino del terzo millennio.

Impianto tecnico ragguardevole con l'avvento del nuovo motore grafico denominato **Anvil Next**, che ha permesso l'utilizzo di tantissimi personaggi su schermo, animazioni migliori e miglior definizione in generale più l'introduzione della **navigazione** a bordo di un piccolo vascello, contornati da **cambiamenti meteorologici** in grado di influenzare il gameplay. Il finale di *Assassin's Creed III*

è quello che tutti i fan aspettavano e funziona, fino a un certo punto. La conclusione della saga di Desmond Miles trova compimento, anche se tutto risulta forse un po' troppo accelerato e senza il giusto pathos ad accompagnarci tra le scene. Purtroppo, il post credit non lascia adito a dubbi: la saga di *Assassin's Creed* continuerà, anche senza Desmond.

Un piccolo sospetto poteva già nascere una volta notata l'uscita contemporanea di ***Assassin's Creed: Liberation*** per **PlayStation Vita**, con protagonista la prima donna Assassina **Aveline De Grandpré** di origini franco-africane e del tutto contemporaneo al terzo capitolo ufficiale. Passa poco più di un anno e la serializzazione comincia a mostrare i primi segni di cedimento. ***Assassin's Creed IV: Black Flag*** (2013) stravolge totalmente le fondamenta del franchise, proponendosi come un prequel del terzo capitolo in cui abbiamo come protagonista **Edward Kenway**, padre di Haytham e nonno di Connor. L'**ambientazione totalmente piratesca** a prima vista sembra rappresentare il classico "salto dello squalo", con scelte che mal si sposano con quanto visto finora. Eppure funziona, dando focus alle prime vere **battaglie navali** del franchise, estremamente coreografiche e molto belle a vedersi grazie anche alla splendida realizzazione dell'acqua, da qui vero fiore all'occhiello per tutte le produzioni Ubisoft. Purtroppo si riscontrano alcune semplificazioni narrative dovute principalmente a un accelerato effetto osmosi e al quasi totale abbandono della componente moderna.

La serializzazione raggiunge il picco nel 2014 quando, oltre al capitolo ufficiale ***Unity***, arriva anche ***Rogue***, col senno di poi, il più interessante dei due. ***Assassin's Creed: Rogue*** parte da una premessa interessante: **Shay Patrick Cormac** è un giovane assassino che pian piano comincia a dubitare del Credo. Dopo una serie di vicissitudini decide di passare all'altra sponda, entrando a tutti gli effetti nell'Ordine dei Templari e da qui purtroppo, le cose cadranno nell'anonimato sul piano narrativo. Interpretare l'altra faccia della moneta è stata un'ottima idea e forse in qualche modo studiata a suo tempo: impersonare non solo un Templare, ma un ex Assassino che ha rinnegato la causa, nelle mani giuste sarebbe potuto essere un colpo da maestro, mettendo i giocatori nella difficile e "reale" scelta tra le due fazioni, così come nell'idea originale. Piccola nota: *Rogue* è a tutti gli effetti un prequel di *Unity*.



Ma tutte le attenzioni, ovviamente, erano su ***Assassin's Creed: Unity***, nel bene e soprattutto nel male.

Il primo **vero passo falso** di Ubisoft avviene paradossalmente quando sembrava aver portato le giuste novità e riavvicinare così il franchise alla sua epoca d'oro, al primo debutto sulle console di nuova generazione, PlayStation 4 e Xbox One. È ricordato per aver introdotto il **co-op online**, una reale **modalità stealth** e soprattutto la possibilità di variare approccio durante le missioni principali, sfruttando vari elementi dovuto ai tumultuosi giorni della **Rivoluzione Francese**. **Arno Victor Dorian**, il protagonista storico, rappresenta un'altra occasione mancata, simile negli aspetti caratteriali sia a Ezio Auditore che Altair ma, come avvenuto per i recenti predecessori, perso in un bicchier d'acqua. Anche la nuova ambientazione, chiamata a gran voce dal pubblico, non risulta incisiva dando la spiacevole sensazione che le vicende di *Assassin's Creed: Unity* sarebbero potute funzionare anche in altre epoche, senza risentirne. Ma i problemi erano ben altri: il poco tempo a disposizione si fece sentire questa volta, portando un gioco affetto da **numerosi glitch e bug** che diedero al pubblico e alla critica un buon pretesto per affossare il titolo. Fu una mazzata, con il CEO di Ubisoft **Yannis Mallat costretto a scusarsi personalmente**, oltre che una forte perdita di valore in borsa.

A questo punto, chiunque avrebbe imparato la lezione. Critica e pubblico si erano fatti più esigenti ma, nonostante questo, l'anno dopo (2015) ci fu tempo per un altro *Assassin's Creed*. Inizialmente conosciuto come **Victory**, questo nuovo capitolo si basa su un piccolo aneddoto interessante. Non è stato accennato in questo testo ma, ogni anno, a un certo punto e come ormai una tradizione, scattava il "**toto ambientazione**" del nuovo *Assassin's Creed* e le proposte erano davvero innumerevoli e forse potrete trovare piccole correlazioni con quanto accaduto: chi urlava alla Rivoluzione Francese, chi a quella Russa, chi all'Antico Egitto, al Giappone Feudale e chi altri ancora alla Londra Vittoriana. Proprio su quest'ultima uno sviluppatore interrogato sulla possibilità di vedere il prossimo titolo ambientato in tale epoca lo esclude, facendo notare come l'epoca vittoriana era già stata fin troppo trasposta nei vari media. Ecco dunque **Assassin's Creed: Syndicate**, ambientato - pensate un po' - nella Londra Vittoriana, portando una grandissima novità, probabilmente figlia del successo di **GTA V**: i protagonisti questa volta erano due, una coppia di gemelli di nome **Jacob e Evie Frye**, intercambiabili e con missioni dedicate a ognuno di essi. Le loro caratteristiche così diverse rendono questo titolo uno dei più vari del franchise, potendo contare sulla forza bruta di Jacob o sulla furtività letale di Evie. Nonostante in fin dei conti sia uno dei migliori *Assassin's Creed*, le vendite non furono all'altezza: il ricordo di *Unity* era ancora troppo fresco e quindi, fu presa una forte e drastica decisione. Basta. Stop alla serializzazione annuale e puntare su un nuovo capitolo, con nuove idee e soprattutto, più tempo per svilupparle.

Si arriva così al paradosso. Ubisoft ha creato una serie di titoli basati su fatti storici realmente accaduti eppure dalla propria storia non è riuscita a imparare la lezione più importante: bisogna sapersi fermare.

Il futuro è già accaduto?



Prima di arrivare al cambiamento radicale e probabilmente irreversibile, c'è tempo per **Assassin's Creed: Chronicles**, una piccola trilogia composta da avventure nella Cina del XVI secolo, nell'India britannica del XIX secolo e nella Russia del XX secolo. I tre protagonisti, **Shao Jun** (presente in *Embers*), **Arbaaz Mir** e **Nikolai Orelov**, sono immersi in **ambientazioni 2.5D**, un esperimento riuscito e piccolo segnale di cambiamento per il franchise.

Il tempo passava, il 2016 non vide sulla scena alcun titolo fino a quando cominciarono ad apparire in rete alcuni *leak* riguardanti la nuova ambientazione e nuove modalità di gioco. **Origins**, questo era il nome del nuovo capitolo, estremamente diverso dai suoi predecessori e che avrebbe permesso di scoprire come la Setta degli Assassini mosse i suoi primi passi. Ambientato quasi interamente nell'**Antico Egitto**, questo *Assassin's Creed* ci metteva nei panni di **Bayek di Siwa** ma anche di sua moglie **Aya** (colei che diede davvero il via a tutto) immersi nei classici stilemi di vendetta nei confronti di cospiratori sparsi per le vie egiziane e non solo. Viene reintrodotta una trama parallela contemporanea con protagonista una ricercatrice dell'Abstergo **Leyla Hassan** che contravvenendo agli ordini di **Sophia Rikkin** (antagonista nel lungometraggio) si reca in Egitto per trovare uno dei Frutti dell'Eden. In questa fase i collegamenti diretti ad **Assassin's Creed III** si fanno più evidenti, dimostrando la voglia di riprendere quanto lasciato in sospeso precedentemente. In questo capitolo viene introdotto un nuovo tipo di Animus, in grado di far rivivere **ricordi anche senza l'uso del proprio D.N.A.**

Le novità di *Assassin's Creed: Origins* sono molteplici, a cominciare dalla maggior enfasi alla componente **RPG**, integrata quasi alla perfezione, con la presenza di livelli per il protagonista e nemici, livello di rarità per l'equipaggiamento e molto altro. Anche il criticatissimo **combat system** viene stravolto, avvicinandosi più a un **souls like**. La rappresentazione dell'Egitto del Medio Regno è poi da mozzare il fiato, con scorci idilliaci, ambienti molto vari e in grado di restituire quella "magia" che si prova stando ai piedi dei giganteschi monumenti egizi. Viene inoltre introdotto il **Discovery Tour**, una sorta di **visita guidata** alla storia dell'Antico Egitto, possibile grazie alla collaborazione con storici e archeologi del settore.

Grazie a queste implementazioni, *Assassin's Creed: Origins* è riuscito a riportare quasi in auge il valore del brand, venendo valutato molto positivamente da critica e pubblico.

Ma, nel frattempo, le notizie su un nuovo *Assassin's Creed* si facevano sempre più concrete, rimettendo ansia ai fan con un possibile capitolo ogni anno. Arriviamo dunque ad **Assassin's Creed:**

Odyssey, che fin da subito si presenta molto controverso.

Se i fan si aspettavano un sequel di *Origins* per ovvi motivi narrativi, *Odyssey* è invece un **prequel** sviluppato in contemporanea al suo predecessore. Ambientato nell'**antica Grecia** di 300 anni prima rispetto agli eventi egizi, la prima novità che salta all'occhio è la possibilità di **scelta del sesso** del personaggio a inizio partita, simil *Fallout 4*. Nonostante sia stato specificato dalla stessa Ubisoft che **Kassandra** è la vera protagonista del gioco, avremo la possibilità di impersonare anche **Alexios**; entrambi mercenari spartani e discendenti di Leonida I, combatteranno nella **Guerra del Peloponneso** contro l'esercito ateniese. A livello di gameplay non sembrano esserci grosse novità se non per una maggiore presenza di elementi RPG ed elementi sovranaturali associati agli dèi greci (quasi sicuramente Frutti dell'Eden). Quello che cambia realmente l'intera natura del brand e che ha lasciato interdetti molti fan è la presenza dei **dialoghi a scelta multipla**, alla stregua di un *Mass Effect*: la loro presenza si scontra quasi "violentemente" con quanto narrato finora, in cui, chi rivive i ricordi dei propri antenati, non può in alcun modo alterarne gli eventi. Essendo presente anche la possibilità di mentire al proprio interlocutore, crea un problema di *continuity* e forse giustificabile in un solo modo: più si va a ritroso, più difficile è la ricostruzione degli eventi dal D.N.A. Che i dialoghi a scelta multipla siano un sistema dell'Animus per riempire le falle? Si tratta di pura e semplice speculazione e non ci resta che verificarlo giocando.

Ma, a questo punto, ritorniamo alla prima domanda; del resto non abbiamo fatto altro che notare come la storia in qualche modo si ripeta. Abbiamo parlato di come *Assassin's Creed* sia nato da un *Prince of Persia* molto diverso dai suoi predecessori e proprio per questo si decise di creare questa nuova IP. E se, appunto, la storia si ripetesse? *Assassin's Creed: Odyssey* è qualcosa di completamente diverso, non un frutto di una semplice evoluzione come lo furono *Unity* o *Syndicate*. Ha quindi ancora senso sfruttare un brand sì famoso, ma forse stantio? Sappiamo già che **nel 2019 non uscirà nessun Assassin's Creed**, dandoci probabilmente appuntamento per il 2020 e la nuova generazione di console. Che sia il primo di una nuova stirpe?

E fummo tutti assassini



Come già accennato, l'impatto di *Assassin's Creed* nella cultura pop è stato un fulmine a ciel sereno. Sin dalla presentazione di Altaïr, del suo cappuccio bianco, delle sue acrobazie, del **Salto della**

Fede e soprattutto della **Lama Celata**, tutto è divenuto ben presto elemento d'ispirazione per tanti fan e non solo. Proprio la caratteristica arma, la sua meccanica ed estetica, sono diventati uno dei punti di forza del brand, e uno degli elementi più iconici della storia dei videogame. Anche il Parkour è stata disciplina passata dalla nicchia all'esplosione mediatica, con innumerevoli *tracur* in cosplay da Assassino, realizzare le stesse evoluzioni tra i tetti e i muri delle città. *Assassin's Creed* era ovunque, anche all'interno di altri videogiochi: famoso è l'*easter egg* dedicato al franchise da **The Witcher II**, in cui era possibile trovare Altaïr a seguito di un salto della fede mal riuscito, steso morente su un pagliaio. Ma anche **Kojima** si è divertito in tal senso, sfruttando una partnership tra Konami e Ubisoft e il **Pesce d'Aprile**: in un trailer presentato da **Jade Raymond**, era possibile osservare un assassino utilizzare armi da fuoco moderne, facendo presagire un *Assassin's Creed* ambientato nel futuro. Ma di lì a poco l'inganno venne svelato, mostrando sotto la famosa tunica, niente meno che **Solid Snake**. Il costume di Altaïr infatti, era una delle skin sbloccabili in **Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots**.

Non sono mancati nemmeno i classici **romanzi**, da **Assassin's Creed: Rinascimento**, il primo della serie, ad **Assassin's Creed: Forsaken**, tutti scritti con la speranza di approfondire e ampliare quanto avveniva all'interno del videogioco, anche se non riuscendoci pienamente mentre, sicuramente più interessanti sono i **fumetti**, come la serie dedicata a **Nikolai Orelov** con **Assassin's Creed: The Fall**, ambientato negli anni antecedenti alla rivoluzione russa con lo scopo di fermare lo Zar Nicola II. Le serie sono molteplici e tutte di discreto successo, come anche **Aquilus**, ambientato in epoca romana e sempre oggetto di speculazione da parte dei fan su un possibile nuovo capitolo videoludico.

Il successo del brand venne sfruttato sino allo svilimento e in concomitanza con la diminuzione delle vendite e dei risultati deludenti degli ultimi capitoli come *Syndicate*, la forza di *Assassin's Creed* pian piano cominciò a scemare. A mitigare un po' la situazione intervennero **20th Century Fox** e **Michael Fassbender**, produttore della trasposizione cinematografica del videogioco. Interpretando **Callum Lynch** e **Aguilar**, assassino spagnolo durante il periodo di inquisizione spagnola, Fassbender non è riuscito a far centro nel cuore dei fan e soprattutto ad attirare nuovi "credenti", per via di una sceneggiatura travagliata e la mancanza di spessore dei protagonisti, pur vantando nel cast **Marion Cotillard**, **Jeremy Irons**. Il tentativo di creare dunque un universo espanso si è spento sul nascere e anche le notizie sui futuri sequel non sembrano suggerire il contrario.

Giunti alla fine del nostro viaggio ci accorgiamo di una cosa: le epoche cambiano ma il concetto di **saturazione** evidentemente, è faticoso da comprendere. Per chi vi scrive, passando dal racconto di **Tomb Raider** ad **Assassin's Creed**, la sensazione di déjà vù è lampante, e sono solo due dei tanti brand presenti sul mercato. Perché dunque si ricade negli stessi errori? Avidità? Potrebbe essere una risposta semplice ma forse è proprio la natura dell'Animus a fornirci la risposta: siamo programmati per fare le stesse scelte, indipendentemente dal contesto; a meno che non giochiate *Odyssey*, sia chiaro.

C'è da dire però che nonostante *Assassin's Creed* goda di amore e odio in egual misura, non si può trascurare la forza mediatica e l'importanza che la sua realizzazione ha portato all'interno del mondo videoludico, non solo all'interno degli ambienti *free roaming*, ma a tutto il panorama, dando il via definitivo all'aumento di personale, costi e contorno nella realizzazione di un videogioco.

Non ci resta dunque che attendere il nuovo capitolo, cercando di capirne il destino e se mai avrà una fine.