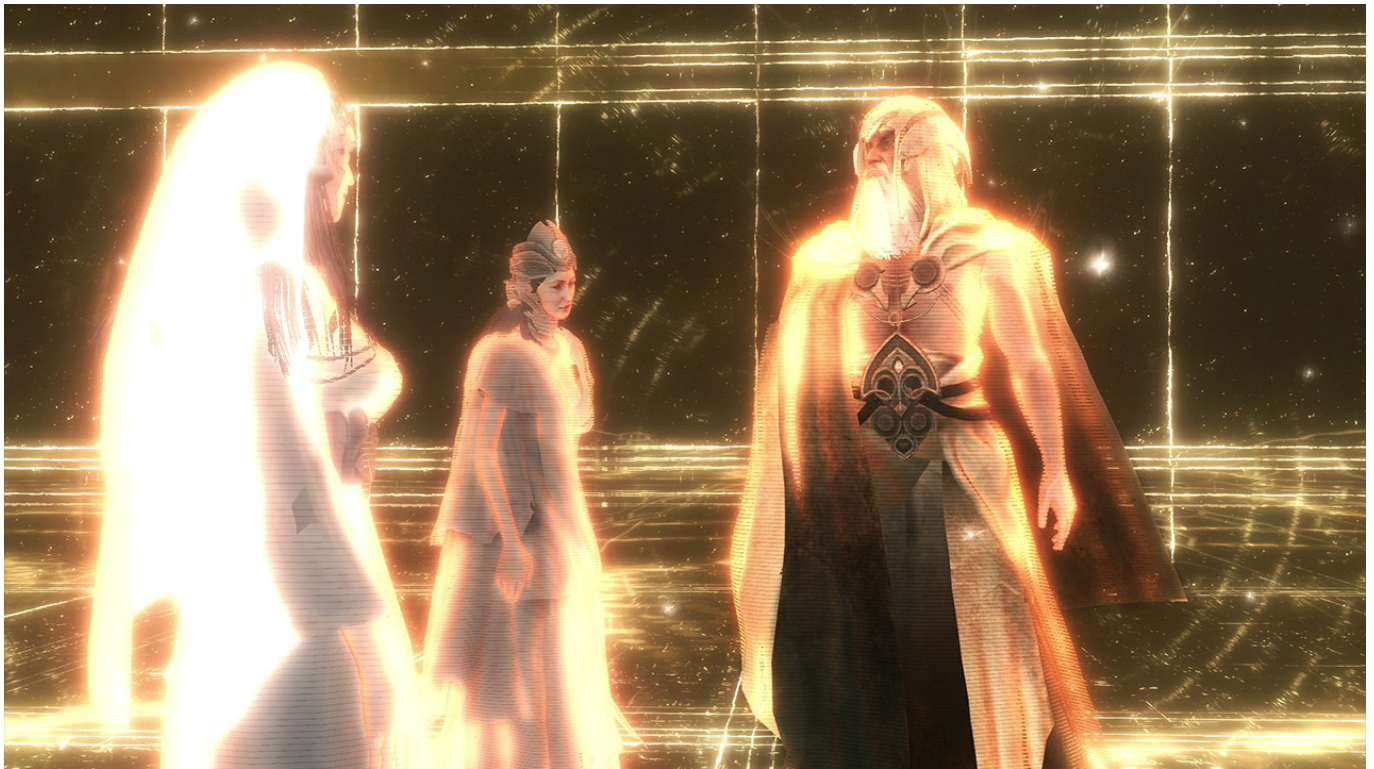


Ha ancora senso Assassin's Creed?

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.

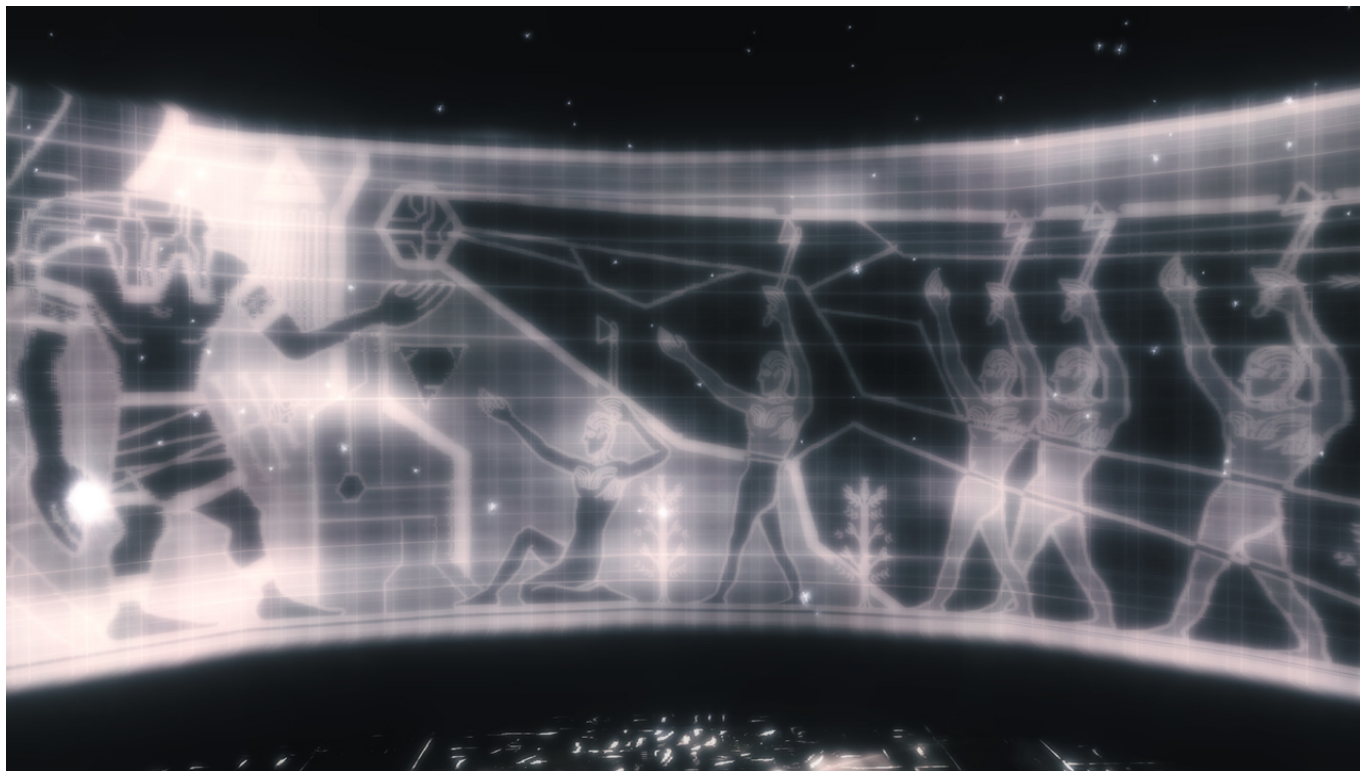
Grazie ai ricordi ricostruiti dal **Soggetto 16, Clay Kaczmarek**, altra cavia dell'Abstergo oltre a Desmond, sappiamo che gli "Assassini" hanno un'origine risalente a più di **75000 anni fa** (no, non è un errore di battitura).

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 civiltazione 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 ripettesse? *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.

Ubisoft e il futuro degli open world

Ubisoft, si è sempre contraddistinta per i suoi titoli open world praticamente immensi. Ma da una intervista al vice president of creative, **Lionel Raynaud**, sembra che Ubisoft si voglia superare, tramite l'introduzione di viaggi in epoche differenti e mappe paragonabili come dimensione a *Origins*, all'interno di un singolo capitolo di *Assassin's Creed*, che molto probabilmente arriverà sulle prossime console di nuova generazione.

“Abbiamo una tecnologia in grado di superare i limiti della attuale memoria e con questo, saremmo in grado, di vivere diversi periodi storici in *Assassin's Creed*, utilizzando l'Animus per viaggiare da uno all'altro.”

Sembra inoltre che il passaggio tra una mappa e l'altra possa avvenire senza soluzione di continuità, arrivando a esplorare terre lontane nello spazio e nel tempo in batter d'occhio. Non dimentichiamo che tutto ciò potrebbe essere applicato ad altri franchise come *Far Cry* e *Watch Dogs*, anche se più sulle ambientazioni geografiche che temporali.

Con queste dichiarazioni si spera nell'arrivo di nuovi *Assassin's Creed* in cui si potrà seguire una timeline differente in base alle scelte effettuate e magari, avere una storia diversa dagli altri giocatori.

Studiare divertendosi portando a spasso Bayek

Se ci pensiamo bene, in *Assassin's Creed Origins* migliaia di piccoli egiziani digitali svolgono il loro lavoro all'interno dell'Antico Egitto riprodotto nel gioco. Raccolgono frutti, trasportano merci, vendono nei mercati, si occupano dei campi e, sì, anche di mummificazioni varie ed eventuali.

Una enorme mole di lavoro per gli sviluppatori, quasi 3 anni di incessante sviluppo e studio per riprodurre così minuziosamente tutto ciò che circonda i giocatori durante il gameplay: gli stessi giocatori a cui, d'altro canto, non interesserà minimamente il contesto del gioco, perché saranno interessati semplicemente a finire il titolo prima possibile scorrazzando a destra e a manca per completare le missioni, raccogliere tesori e far saltare qualche testa qua e là, per poi riposarsi e attendere la prossima uscita della serie.

Ubisoft, ha deciso di rilanciare e promuovere l'immane lavoro dietro l'ultimo **AC**, rilasciando la modalità **Discovery Tour**: una versione del gioco senza combattimenti o missioni, che trasformerà *Assassin's Creed Origins* in un museo virtuale, accompagnando i giocatori in un tour dell'Antico Egitto tramite circa **75 visite guidate**. Modalità che era stata già annunciata lo scorso anno e che sarà disponibile gratuitamente per tutti i possessori del gioco dal **20 Febbraio** o altrimenti

disponibile per l'acquisto come stand-alone su **Steam** e **Uplay** per **20\$**.

Data la minuziosità con la quale è stato storicamente riprodotto l'Egitto nell'ultimo capitolo della saga degli assassini più famosi del mondo, non ci stupisce affatto l'entusiasmo dello storico di **Ubisoft**, **Maxime Durand**, che [intervistato](#) da [Gamesindustry.biz](#) dice:

«Il Discovery Tour è un sogno che abbiamo da tantissimo tempo. Siamo stati fortunati perché il nostro *top management* ci ha totalmente supportato in questa iniziativa. Pensiamo che l'enorme quantità di lavoro e dedizione che abbiamo riproposto nell'Antico Egitto debba essere condivisa con il maggior numero di persone possibile. Abbiamo creato un ambiente *open world* in cui speriamo che il nostro lavoro sulla credibilità (degli usi e costumi oltre che delle monumentali strutture) consenta ai giocatori di immergersi totalmente all'interno dei vari tour virtuali, perché possiamo condividere più dettagli ed evidenziare il loro vero valore. Per noi è molto stimolante fornire informazioni accademiche dettagliate su un periodo storico per il quale abbiamo studiato tanto»

Tuttavia la cosa interessante va anche oltre lo studio, la dedizione e la precisione con il quale ha lavorato il Team di **Durand**, poiché questa nuova chiave di lettura dei videogiochi potrebbe infrangere la barriera di quella che da sempre ha dichiarato incompatibilità con questo mondo: **l'educazione scolastica**.

Durand, nella fase di produzione del **Discovery Tour**, ha espresso molto chiaramente al team di sviluppo che gli insegnanti, non avrebbero dovuto avere alcun timore nel mostrare i contenuti di **Assassin's Creed** nelle loro classi, permettendo così agli studenti di immergersi nell'Antico Egitto e saperne di più in un modo completamente nuovo, sicuro e interattivo:

«Da diversi anni riceviamo testimonianze da parte degli insegnanti , in cui ci comunicano di stare registrando dei video, sicuri per la scuola, dei nostri giochi per creare il proprio materiale didattico. Ma questa volta, non solo non dovranno temere di mostrare alcun contenuto "pericoloso" ai loro studenti, ma verranno fornite anche ulteriori informazioni accademiche a cura di storici ed egittologi qualificati»

Insomma sarebbe bello vedere un giorno che questa nuova tipologia di interazione tra studenti e videogiochi possa raggiungere anche obiettivi più lontani, come per esempio essere introdotta all'interno di tutti i musei, per raccontare la storia in un modo completamente nuovo, coinvolgente e interattivo. Come è stato per l'evento promozionale del **Discovery Tour** di **AC Origins**, avvenuto all'interno del **British Museum**, data la grossa mole di antichi manufatti egizi presenti al suo interno.

Durand, per concludere, ammette solo di avere una piccola riserva sulla parte "divertente" della nuova modalità che potrebbe andare persa dal momento che il gioco verrà privato di uccisioni e missioni da compiere. Sperando però al contempo di arginare la perdita con l'inserimento di più tour virtuali possibili. In ogni caso non ci rimane che attendere gli ormai pochissimi giorni che distano dal lancio della nuova modalità per tastare con mano quanto affermato dallo staff di **Ubisoft**. Che sia divertente o meno, l'utilizzo dei tour virtuali attraverso gli usi e costumi delle diverse epoche storiche rappresenterebbe sicuramente un grande passo verso una direzione che in futuro potrebbe cambiare totalmente l'approccio allo studio da parte degli studenti di tutto il mondo.

Ubisoft raggiungerà il suo miglior fatturato di sempre nel prossimo anno fiscale?

Secondo le previsioni della stessa compagnia, che ha registrato un guadagno di quasi **1,2 miliardi di euro** nei primi nove mesi dello scorso anno fiscale (iniziato l'1 aprile 2017), si aspetta il raggiungimento degli 1,6 miliardi entro la fine del suddetto (31 marzo 2018), ma le vedute sembrano essere molto più larghe e ottimistiche: lo stesso **Yves Guillemot** sta riponendo molta fiducia nelle espansioni di **Assassin's Creed Origins** e soprattutto nel lancio di **Far Cry 5**, che secondo la casa francese potrebbe essere non solo il migliore della serie, ma persino l'uscita più importante in assoluto della prima metà del 2018.

Una grandissima parte del reddito di **Ubisoft** arriva inoltre dal mercato digitale, da cui proviene il 60% delle entrate attuali e, con incredibile sorpresa, il primato di vendite recentemente ottenuto non proviene nè dalle distribuzioni su pc nè dalle grandi console casalinghe, ma bensì dalla console ibrida di **Nintendo: Mario + Rabbids Kingdom Battle** non solo è il gioco **third party** più venduto su Switch, ma ha portato la stessa casa produttrice al primo posto per quanto riguarda questo settore, il che ha sicuramente incoraggiato la compagnia a sviluppare più titoli del genere e a includere i team più importanti nella produzione.

Ma è nell'anno fiscale 2018/2019 che si aspetta il "boom": grazie all'uscita di **The Crew 2** e **Skull and Bones**, annunciati allo scorso **E3**, in uscita rispettivamente il 16 marzo e durante il prossimo autunno, si prevede un fatturato di **2,1 miliardi di euro**, il più alto di sempre per Ubisoft, che per l'occasione ha reso pubblico un grafico che mostra le sue entrate (espresse in milioni di euro) dal 2005 al 2019, basandosi ovviamente sugli obbiettivi posti per quanto riguarda gli ultimi due anni.



Che sia un'aspettativa troppo ottimista? Non resta che aspettare e vedere come i prossimi i titoli in uscita verranno accettati dal grande pubblico.

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.

Top 5: le migliori uscite di Ottobre 2017

Ottobre è uno dei mesi che ha dato il maggior imbarazzo della scelta in campo videoludico, con release di grandissimi titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



Al **quinto posto** abbiamo **South Park: Scontri Di-retti**: dopo *Il bastone della Verità* gli irriverenti personaggi di Trey Parker e Matt Stone tornano in un'avventura ricca di gag che unisce puzzle ben congegnati a sfide che ricordano da vicino quelle dei grandi role playing game giapponesi, e che si attesta certamente come uno dei titoli più strambi e divertenti degli ultimi anni .

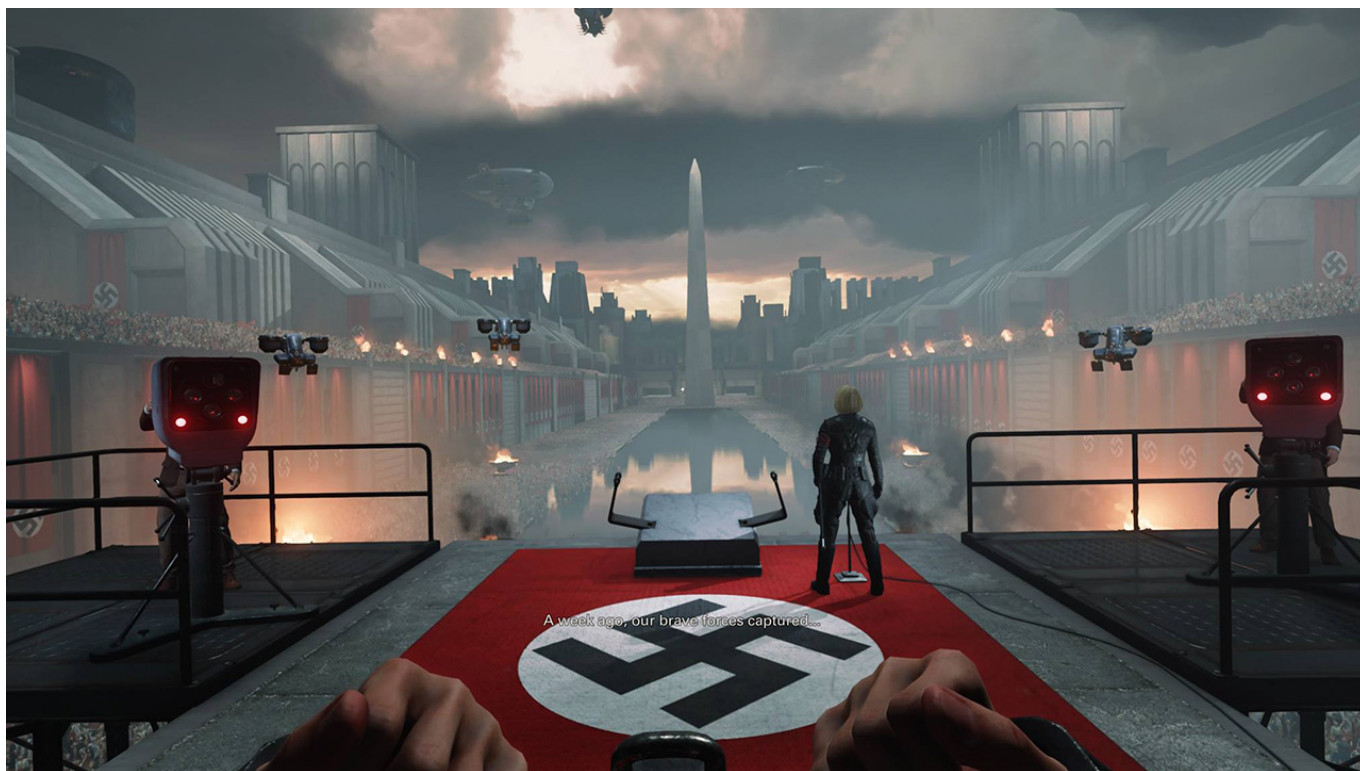


Al **quarto posto** abbiamo **Assassin's Creed: Origins**, dove Ubisoft ci riporta agli albori della Setta

degli Assassini in un Egitto misterico e affascinante, nel quale il giocatore affronterà le classiche sfide e i combattimenti ben noti agli amanti della saga con l'aggiunta di un comparto da role-playing game che rappresenta un valore aggiunto non da poco in termini di potenziale e di evoluzione del personaggio.



Al **terzo posto** abbiamo ***La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra***, videogame tratto dal celebre *Signore del Anelli* e che unisce ottimi combattimenti a una storia che, pur ammiccando ai film di Peter Jackson, non tradisce lo spirito tolkeniano e si mantiene a ottimi livelli, in un gioco che rimane di alta qualità nonostante la presenza delle tanto vituperate microtransazioni in-game.



Al secondo posto un videogame che sarebbe probabilmente piaciuto a Philip K. Dick: **Wolfenstein II: The New Colossus** ricorda infatti la celebre ucronia *La Svastica sul Sole* e unisce una storia ben curata a uno shooter di straordinario livello con un gunplay efficacissimo e un comparto tecnico di alta fattura.



E il primo posto non poteva non andare a uno dei titoli più acclamati dell'anno: in **Super Mario Odyssey**, l'idraulico più famoso del mondo ritorna infatti in un'avventura che richiama per molti

versi il grande classico *Mario 64*, con l'implementazione di Cappy e scenari urbani totalmente inediti nella famosa IP Nintendo, che si conferma sempre in forma collezionando fin dall'uscita ottimi riscontri di pubblico e critica.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Andrea Celauro

1. Super Mario Odyssey
2. WWE 2K18
3. Fire Emblem Warriors
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. Forza Motorsport 7

Emanuele Cimino

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Assassin's creed Origins
3. Super Mario Odyssey
4. South Park Scontri di-retti
5. The Evil Within 2

Calogero Fucà

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odyssey
3. Assassin's Creed: Origins
4. Gran Turismo Sport
5. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra

Dario Gangi

1. Assassin's Creed: Origins
2. Super Mario Odyssey
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
5. Forza Motorsport 7

Gero Micciché

1. Super Mario Odissey
2. South Park: Scontri Di-retti
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. The Evil Within 2

Marcello Ribuffo

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odissey
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Forza Motorsport 7

Gabriele Sciaratta

1. South Park: Scontri di-retti
2. Super Mario Odyssey
3. Forza Motorsport 7
4. WWE 2K18
5. Dragon's Dogma: Dark Arisen

Alfonso Sollano

1. Super Mario Odyssey
2. Wolfenstein II: The New Colossus
3. La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra
4. Dragon's Dogma Dark Arisen
5. The Evil Within 2

Daniele Spoto

1. Super Mario Odyssey
2. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. South Park Scontri di- retti
5. Assassin Creed Origins

Gabriele Tinaglia

1. Super Mario Odyssey
2. Dragon's Dogma Dark Arisen
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Fire Emblem Warriors

Vincenzo Zambuto

1. Forza Motorsport 7
2. Assassin's creed: Origins
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. The Evil Within 2
5. Dragon's dogma Dark Arisen

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Super Mario Odissey (39 pt.)**
 2. **Wolfenstein II: The New Colossus (27 pt.)**
 3. **La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra (22 pt.)**
 4. **Assassin's Creed Origins (21 pt.)**
 5. **South Park Scontri di-retti (12 pt.)**
-

Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin's Creed Origins

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per ***Assassin's Creed Origins***, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

GameCompass #11

L'E3 è finito e i nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto hanno fatto il punto riguardo quanto accaduto a Los Angeles che Gamecompass ha seguito in diretta dagli studi di Teleacras. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 16 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!

Speciale E3 - Ubisoft

Inizierà tra poco la conferenza **Ubisoft** all'E3. Abbiamo già assistito all'annuncio di ***Assassin's Creed: Origins*** durante la conferenza Microsoft ma ci aspettiamo ulteriori sorprese dalla software house transalpina.

Vi ricordiamo la diretta sul nostro [canale Youtube](#).

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Era già stato leakato qualche giorno ma ora eccolo qui: fa la sua comparsa ***Mario+Rabbids Kingdom Battle***, un curioso crossover che unisce la mascotte **Nintendo** e un brand in qualche modo importante dell'universo Ubisoft. Uscirà il 29 agosto solo per Nintendo Switch.

Assassin's Creed: Origins

Dopo l'anno di silenzio della saga, ecco che torna su console e PC il nuovo capitolo che racconterà la storia della nascita della Confraternita, in arrivo il **27 ottobre 2017**.

The Crew 2

Ed ecco che l'aria cambia: il famoso open-world online automobilistico uscirà nel 2018, ma sarà disponibile presto in versione beta.

South Park Scontri Di-retti

Già annunciato l'anno scorso, ma ora ha già una data di uscita approssimativa: ottobre 2017.

Trasference VR

Di questo nuovo titolo si sa solo che sarà basato sulla realtà virtuale uscirà nella primavera dell'anno prossimo.

Skull & Bones

Pronti a ritornare pirati dopo *Assassin's Creed Black Flag*? Ecco Skull & Bones, che sarà disponibile nell'autunno 2018

Just Dance 2018

Come EA con Fifa, Ubisoft non manca con il suo appuntamento annuale con **Just Dance**, disponibile da ottobre 2017.

South Park Phone Destroyer

C'è spazio anche per il mobile: è stato mostrato solo il trailer, ma noi già lo amiamo. Meno male che uscirà entro quest anno.

StarLink: Battle of Atlas

Dalla Terra passiamo allo spazio! Anche questo un titolo totalmente nuovo, uscirà nell'autunno 2018

Steep Road to the Olympics

Stasera non ci facciamo mancare davvero nulla, neanche il DLC che ci porterà alle prossime olimpiadi invernali. In arrivo il 5 dicembre.

Far Cry 5

Era già stato annunciato e infatti non è mancato a questo importantissimo appuntamento portandoci un trailer gameplay che ci ha lasciato soddisfatti e farà di nuovo parlare di sé il 27 febbraio 2018, data del rilascio.

Beyond Good & Evil 2

A 15 anni di distanza dal primo episodio, ritorna il videogioco d'avventura di Michel Ancel, che ha ringraziato i suoi fans per aver tenuto duro fino all'annuncio di oggi.